

И вскоре комитет по надзору за играми любезно и с энтузиазмом откликнулся на письма игроков и даже опубликовал сообщения, которое было подхвачено многими крупными СМИ.

«Недавно игроки сообщили, что им нужно ответить на вопрос при покупке героев в игре «King of Glory». Если ответ будет неверным, герой не покупался и игрок был вынужден отвечать все заново. В результате проверки сторонними экспертами и экспертами, что работают в комитете штатными сотрудниками, комитет по надзору за играми единогласно заявляет о том, что игра «King of Glory» внесла значительный вклад в популяризацию традиционных культурных знаний. Выражаем огромную благодарность Чэнь Мо и команде, что работала над созданием игры «King of Glory», всем им следует воздать должное!

В то же время комитет по надзору за играми призывает другие игровые компании взять пример с компании «Удар молнии». При запуске игры в китайском стиле они могут взять пример с решений игры «King of Glory» - то есть развлекать и образовывать, распространяя тем самым традиционные культурные знания среди игроков с помощью самой игры, ибо это также является долгом геймдизайнера».

Когда игроки увидели, что комитет по надзору за играми опубликовал какое-то сообщение, причем довольно большое, они были очень счастливы и чувствовали, что сейчас наконец-то увидят справедливость, но в итоге, когда они прочитали это сообщение...

«Какого черта? Они не только не стали осуждать подобную систему, но даже похвалили Чэнь Мо вместе с его сотрудниками?!»

«Они еще и заявили, чтобы другие игровые компании популяризировали подобную систему?!»

«Комитет по надзору за играми, вы там что, издеваетесь?»

«Похоже, что Чэнь Мо с самого начала согласовал все с начальством!»

Игроки пришли в отчаяние, когда увидели этот пост, ибо он в основном говорил: «Система хорошая, очень хорошая, берите пример, а не то будет плохо!»

После того, как это сообщение было опубликовано, многие игровые компании были шокированы.

Комитет по надзору за играми фактически похвалил Чэнь Мо и в дружелюбно-намекающей манере сказал всем другим игровым компаниям последовать его примеру?!

Многие игровые компании быстро учуяли ветер перемен и проявили скорость невиданного масштаба. Все разработчики игр с китайским стилем и китайскими историческими персонажами объявили о том, что в скором времени в их играх произойдут некоторые изменения, которые затронут покупку тех или иных вещей!

Но с некоторыми играми возникла проблема — во многих играх в китайском стиле не было даже одной исторической фигуры.

Что им придется делать? Выход был один — добавлять картины, вещи, особых питомцев тех или иных знаковых личностей...

В результате игроки ощутили на себе всю мощь подобных изменений...

Представьте, что вы играете в китайскую игру, суть которой заключается в завоевании сердец исторических мужей или барышень, и вот, когда вы подошли к кульминации, вылезает сборник вопросов, в котором вам нужно будет правильно ответить на три вопроса, которые затрагивают биографию данной барышни или мужчины?

Конечно, все еще существовало множество игр, которые никак не изменились, потому что комитет по надзору за играми не внес подобную систему в «абсолютный» список.

Но в любом случае каждый игрок ощутил на себе всю прелесть данной системы, ибо почти все популярные игры пошли на поводу большого брата...

На форуме гневные посты были очень популярны, и многие игроки то и дело говорили о том, что удалят игры с подобными системами и больше никогда в них не вернуться.

Но в итоге многие игроки, которые писали это, если и удаляли игру, в итоге возвращались в нее через один или два дня, и что еще более страшно, на большинства форумах сообщения можно было стирать только в течении первых двадцати четырех часов, а под иконкой профиля всегда показывалась дата последнего захода в игру...

В итоге разные посты хоть и были заполнены сообщениями по типу «Я устал, я уйду», но когда кто-нибудь смотрел на дату последней игры отправителя данного сообщения, то видел, что он заходил в игру буквально недавно...

Дело было не в том, что эти игроки не хотели уходить, а в основном в том, что они не могли!

Возьмем, к примеру, игру «King of Glory». Ее заслуженно можно было назвать ядом, ибо многие могли запросто признать то, что эта игра была слишком увлекательна!

Многие игроки, которые кричали и уходили, хлопнув дверью, в конечном итоге молча возвращались в игру. В конце концов, если подумать об этом, разве узнать нечто новое не было довольно хорошим и правильным делом?

И более того, если уж я заходил в игру каждый день на протяжении двух недель ради внутриигровой валюты, чтобы на нее потом купить какого-нибудь героя... разве я сдамся всего лишь из-за пары легких вопросов?

После того, как игроки покупали понравившегося героя, они сразу же забывали об этой системе вопросов и ответов.

С одной стороны это происходило потому, что они были очень рады покупке нового героя и с нетерпением хотели испытать его в игре, а с другой стороны, потому что после более внимательного ознакомления с биографией персонажа многие впечатлялись их поступкам.

Битва Хань Синя на Синих Водах, руководство Чжоу Юя в битве при Чибби, тысяча миль одиночного скитания Гуань Юя... Многие игроки могли не знать этих героев раньше, но после прочтения биографии персонажа по несколько раз, многие впечатлялись их историей.

Скандал с системой вопросов и ответов только помог игре «King of Glory» увеличить свою популярность, и ее прогресс восхождения в списке бестселлеров мобильных игр стал настолько быстрым, что вскоре она обошла игру «Antiquity Apocalypse» и приблизилась к свержению первого места - игры «Орден Лунарии»!

Когда многие игроки впервые заходили в игру «King of Glory», то чувствовали, что эта игра была слишком нелепой.

И хотя почти всех кроме стартовых героев нужно было покупать, можно было спокойно потихоньку накапливать внутриигровую валюту, после чего с ее помощью купить понравившегося персонажа, в то время как супер красивые скины хоть и давали маленькое преимущество и стоили довольно дорого, и купить их за не донатную валюту было нельзя, это особо никого не волновало. Многие игроки могли позволить себе купить понравившейся скин за пару сотен юаней.

Кто-то даже не поленился и составил отчет, в котором было посчитано, за сколько времени любой игрок может купить всех персонажей с учетом того, что он будет заходить в игру каждый день и забирать ежедневный бонус без выполнения ежедневных заданий... всего лишь около пяти месяцев, а если с заданиями то меньше трех.

Поэтому многие игроки не чувствовали тяжести доната, который присутствовал в любой другой мобильной игре, и даже чувствовали, что игра «King of Glory» по сравнению с другими мобильными играми была довольно милой и простой.

Многие мобильные игры, особенно карточные, требовали от игрока как минимум ста юаней на «Стартовый набор», в котором давались карточки, без которых победить будет очень сложно. В некоторых мобильных ММОРПГ-играх хорошее снаряжение и специальные расходники в виде «заточек», с помощью которых улучшалось снаряжение и оружие, вообще продавалось за какие-то нереальные суммы.

Для сравнения, «легендарный» скин в игре «King of Glory», который давал очень маленькие преимущества, стоил в основном менее двухсот юаней, в то время как обычный красивый скин — около тридцати юаней, причем некоторые красивые скины можно было купить за внутриигровую обычную валюту.

Конечно, в этой игре существовала очень злая система лутбоксов, из которых можно было получить двух персонажей...

Но они не были супер-сильными, они были примерно на уровне сильнейших персонажей на данный момент, не более. И на самом деле многие использовали их ради выпендрежа, так как силен был тот или иной персонаж зависело от рук игрока.

Однако после нескольких недель игры игроки «King of Glory» невольно удивлялись одному неприятному факту... куда девались деньги с их аккаунтов и даже порой с банковских карт?

-----

Sivensi1: Выход глав возобновлен. Я решил не переводить прошедшие три и просто хорошенько отдохнул. В ближайшие три-четыре дня буду работать над другими своими переводами, там нагнать нужно не так уж и много, после чего буду активно нагонять геймдизайнера. На какой мой перевод хотите увидеть марафон? Марафон будет вестись всего неделю и ежедневный выход глав зависит от произведения. Выбирайте с умом!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1513784>