

На этот раз Сюнь Цзе пришел на Game Awards, чтобы получить награду, а не остался дома.

Первой была объявлена награда за лучший шутер года, и эту награду получила не какая-либо игра, а Titanfall от Сюнь Цзе.

Все были убеждены, что Titanfall получил эту награду не только за великолепный дизайн уровней и сюжет, но и за плавную стрельбу.

Ни один из шутеров того же периода не мог сравниться с Titanfall. Некоторые инсайдеры индустрии даже сказали, что если бы Titanfall не встретился со своим "старшим братом" Overwatch, он мог бы претендовать на звание "Игра года".

Когда Сюнь Цзе поднялся на сцену, чтобы получить награду и выразить благодарность, зрители активизировались в чате.

— Собачий вор — бык!

— Лучшее еще впереди!

— Меня больше интересует костюм Собачего вора.

— Твой фокус немного странный!

— Это первый раз, когда отечественный геймдизайнер получил награду от Game Awards?

— Черт! Похоже, это правда!"

На фоне изумления зрителей, Сюнь Цзе уже вернулся на свое место с трофеем, спокойно наблюдая за тем, как другие игры забирают одну за другой награды.

Когда пришло время вручать награду за "Лучший сюжет года", Сюнь Цзе пришлось подняться и еще раз поблагодарить всех, так как награда досталась What Remains of Edith Finch.

Хотя многие игроки жаловались на медленный темп игры, все же нашлось немало тех, кому понравилась история и повествовательный подход.

Не только некоторые видные деятели игрового сообщества публично заявили, что What Remains of Edith Finch доставила игрокам особое удовольствие, но даже некоторые режиссеры и сценаристы кино- и телеиндустрии высказались об игре положительно.

— Собачий вор сошел с ума! Один человек получил две награды.

— Все нормально, разве Собачий вор у нас не часто выигрывает несколько наград в одиночку?

— Это другое дело! Ты видишь, какие боги соревнуются с Собачим вором?

— Эта волна — Убийство Богов.

— Это всего лишь два приза! Чем тут хвастаться?

— Правильно, когда другие геймдизайнеры выигрывают награды, почему вы, ребята, так не радуетесь?

— У Сюнь Цзе просто преимущество во внешнем виде, а игра так себе.

— Почему до сих пор есть хейтеры? Пора бы модераторам взяться за работу!.

— Все еще есть люди, которые говорят, что игры Вора не очень хороши.

— Как ты вообще можешь получать деньги за такую безмозглую клевету?

Две группы зрителей снова осыпали друг друга руганью, и модератор мог только беспомощно вернуться к работе, не забывая при этом плевать, почему Сюнь Цзе так хорош. Если бы он был более сдержанным, разве ему не пришлось бы так много работать?

Некоторых геймдизайнеров, наблюдавших за прямой трансляцией, напротив, раздражали комментарии зрителей.

Что значит, всего две награды? Если бы им удалось получить одну из наград, этого было бы достаточно, чтобы хвастаться этим до конца жизни, но Сюнь Цзе получил сразу две.

И для Сюнь Цзе это только начало, настоящее шоу еще впереди!

Если результаты Сюнь Цзе — пустяк, то кто же они?

В этот момент многим геймдизайнерам очень хотелось вытащить людей, написавших эти комментарии, и избить их, чтобы выместить свое разочарование.

Церемония награждения продолжалась, и после ряда закусок, наконец, настало время для главного блюда дня — “Лучшая игра года”

Несмотря на то, что многие ожидали такого исхода, когда объявили окончательного победителя, многие все равно нервничали.

По мере того как номинанты зачитывались один за другим, нервозность постепенно рассеивалась.

Дело в том, что эти номинанты — далеко не соперники Overwatch, будь то в плане достижений или репутации, и если бы другая игра победила в номинации “Игра года”, существовала бы реальная возможность того, что церемония награждения окажется сомнительной.

К счастью, организаторы не проглядели ситуацию, и после достаточного напряжения почетный гость заговорил:

— Я объявляю! Игрой года в этом году стала... "Overwatch"! Поздравляю пятизвездочного геймдизайнера — Сюнь Цзе!

После недолгого молчания весь зал разразился громовыми аплодисментами, а на теле Сюнь Цзе собрался яркий свет, отчего ему показалось, что температура вокруг него значительно повысилась.

— Собачий вор — большой бык!

— Проклятье! Он действительно получил “Игру года”!

— Я никогда не думал, что у меня будет день, когда я стану свидетелем истории!

— Отлично! Я собираюсь заказать еду на вынос, чтобы отпраздновать!

— Да! Я собираюсь напиться сегодня!.

Когда пыль осела, чат был практически взбудоражен огромным количеством сообщениями, из-за чего чат даже на мгновение завис, напугав программистов Penguin Games, которые сделали все возможное, чтобы он не упал.

В противном случае они были бы забрызганы гневом игроков, если бы прямая трансляция упала в этот критический момент.

Неудивительно, что игроки были взволнованы; все это время они жаждали, чтобы отечественный геймдизайнер получил награду Game Awards.

Но на протяжении стольких лет даже игры отечественных пятизвездочных геймдизайнеров не получали второстепенные награды, не говоря уже о лучшей игре года.

Хотя это правда, что зарубежная игровая индустрия развивается гораздо больше лет, чем отечественная, и количество лучших геймдизайнеров также больше, чем в стране, но почему они просто не могут выиграть ни одной награды?

Даже маленькая Корея однажды получила награду, хотя и лучшую игру года, но время от времени все же берется за дело, чтобы стимулировать отечественных игроков.

Причина этого в том, что в дополнение к относительно короткому времени развития игровой индустрии в Китае, есть также тот факт, что многие геймдизайнеры в стране начинали с подражания иностранным играм, даже некоторые пятизвездочные геймдизайнеры не смогли выскочить из этих "оков".

Другой момент заключается в том, что культура, идеи и привычки страны сильно отличаются от зарубежных, поэтому игра, популярная в Китае, может не понравиться иностранным игрокам.

А если вы будете соответствовать иностранной культуре, то, возможно, не сможете выиграть ни с той, ни с другой стороны, или не сможете победить оригинал после подражания и заимствования.

Существует также тот факт, что отечественные игровые гиганты, такие как Penguin Games, ценят только краткосрочную прибыль и скорее потратят деньги на игры по смене обертки или распространение зарубежных игр, чем на разработку собственных 3А игр, что приводит к дефициту больших отечественных игр.

Сочетание многих причин является следствием того, что отечественные игры никогда не могли выйти за пределы страны и получить хотя бы одну награду Game Awards.

Теперь, когда Сюнь Цзе выиграл Игру года, одним махом исполнив желания отечественных геймдизайнеров, не только подарив большинству геймеров лицо, но и немного славы для всей страны.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2853084>