

Игровая конференция «ЕЗ» шла еще три дня. Компания «Императорская династия» действовала довольно агрессивно в первый день, но после того, как Чэнь Мо их переиграл, они перестали как-то пытаться привлечь к себе внимание и вели себя тихо.

Внутри магазина видеоигр Чэнь Мо.

Цянь Кун, по-видимому, не был доволен. - Мне все понравилось, но этого было мало! Когда пройдет следующая игровая конференция?

Су Цзинью ответила: - Следующая? Примерно через полгода, до китайского нового года, вероятно, не будет никакой крупной игровой конференции.

Чжэн Хунси сказал: - В любом случае, самой горячей игрой этого игрового съезда стала игра «Апирор». Другие крупные разработчики, вероятно, испачкали свои штаны, когда узнали об этом.

- Верно, - засмеялась Су Цзинью. - Так много разработчиков показали свои новые виртуальные игры, над которыми они очень усердно работали, но в итоге их затмила простая мобильная игра. Это было невероятно.

Многие игровые СМИ опубликовали свои статьи после окончания игровой конференции. Они также были потрясены, когда увидели, что самой горячей игрой этой игровой конференции стала не виртуальная игра, а очень простая мобильная игра.

И эта новость также стала очень популярной!

Вскоре игра «Апирор» была выпущена на игровой платформе компании «Удар молнии» и в официальном магазине приложений. Так как об игре очень много говорили, в первый же день ее скачали более четырехсот шестидесяти тысяч раз.

В прошлом мире Чэнь Мо игру «Апирор» скачало более 3,5 миллиона раз за первые пятнадцать дней.

В итоге игровая платформа компании «Удар молнии» стала одной из самых влиятельных платформ по распространению игр в Китае.

В то же время уже почти все сотрудники были найдены и наняты. Чэнь Мо поговорил с последним кандидатом, и хотя некоторые из них не полностью соответствовали его требованиям, их личные качества перекрывали эти недостатки.

Все они уже знали свои роли и то, что они будут делать.

Тем не менее, новые сотрудники официально начнут работать только после китайского нового года, так что в настоящее время они были совершенно свободны.

Чэнь Мо разрешил в это свободное время Су Цзинью и остальным создать свои собственные игры, и все их игры будут размещены на его игровой платформе, если их качество будет вполне неплохим.

Вскоре после возвращения домой из волшебного города Чэнь Мо получил уведомление от игрового комитета, в котором говорилось, что он был приглашен на церемонию награждения игр, после которой он официально станет почетным членом.

Чэнь Мо решил быстро узнать что-нибудь о так называемой церемонии награждения игр.

Церемония награждения игр была похожа на церемонию его прошлого мира, но имела некоторые отличия.

Эта церемония проводилась игровым комитетом ежегодно, обычно в середине января, прямо перед китайским новым годом.

На этой церемонии поощряли только игры тех геймдизайнеров, что попали под взор игрового комитета.

Помимо объявления почетных членов игрового комитета, там также вручались призы в различных номинациях.

Кроме того, там также выступали разные успешные геймдизайнеры и не только.

Можно было сказать, что награды этого мира были теми же, что и из его прошлого мира: награда за игру года, самую креативную игру, лучший новый дизайн, лучшие компьютерные/виртуальные/мобильные игры, лучший сюжет и т. д. Игру года можно было назвать самой престижной наградой среди всех наград. Любой, кто получит такую награду, скорее всего станет чрезвычайно влиятельным геймдизайнером.

И хотя для других стран это выглядело бы странно, но одобрение и поддержка чиновников были крайне важны в Китае.

Чэнь Мо не слишком заботился о наградах, поскольку он находился в индустрии видеоигр всего два года и сделал много высококачественных игр, но так не выпустил ни одной виртуальной или хотя бы масштабной ММОРПГ-игры.

Обычно большинство наград уходило виртуальным играм, хотя и выдающиеся компьютерные игры тоже могли взять какие-нибудь награды, но это происходило очень редко.

Мобильные игры в принципе обычно ничего не получали.

Так что в лучшем случае он сможет получить награду за лучший дизайн или лучшую мобильную игру, но на этом все.

—

В день церемонии награждения стояла прекрасная погода.

Эта церемония награждения была высоко оценена в индустрии видеоигр, потому что она была организована игровым комитетом, но обычно ее не транслировали в отличие от других мероприятий, поскольку большинству игроков было плевать на эти награды. Самое большее, что может произойти, так это выход нескольких статей о тех, кто получил те или иные награды.

Поэтому, несмотря на важность этого мероприятия, вокруг церемонии не было много шумихи.

В культурный центр Чэнь Мо прибыл вовремя.

Хоть мероприятие называлось «Ежегодная церемония награждения видеоигр», речь шла не только о наградах.

Мероприятие длилось два дня. В первый день проводились разные выставки, обмен опытом, идеями и переговоры геймдизайнеров разной величины. Сама церемония награждения стартовала только вечером второго дня.

И хоть церемония награждения была важной, но общение и обмен мнениями были не менее важны. Чиновники также приглашали известных геймдизайнеров провести лекции, чтобы другие геймдизайнеры получили некоторый уникальный опыт и черпнули вдохновение из опыта другого геймдизайнера.

Эта церемония награждения была создана не только для награждения выдающихся игр, но и для того, чтобы геймдизайнеры смогли пообщаться друг с другом и поделиться опытом.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1268681>