

Чэнь Мо действительно пришел на эту встречу?

Этого он никак не мог ожидать.

В конце концов, для других геймдизайнеров эта встреча еще могла чем-то помочь, но Чэнь Мо? Он и так был хорош в создании соревновательных игр, так зачем же он пришел на эту встречу?

Но поскольку он пришел сюда, его нельзя было просто так отпускать.

Организатор этого обмена опытом не пригласил Чэнь Мо, так как он не думал, что он явится сюда из-за своих плачевных отношений с компанией «Императорская династия». Но теперь, когда Чэнь Мо сам решил прийти сюда, он должен был вытащить его на сцену.

Организатор подошел к Чэнь Мо, стараясь избежать всеобщего внимания.

- Здравствуйте, господин Чэнь Мо? Не могли бы вы поговорить на сцене о теме нашей встречи?

Многие другие геймдизайнеры также заметили Чэнь Мо.

- Э? Разве это не Чэнь Мо?

- Создатель игры «League of Legends» и игры «Overwatch»?

- Почему он сидит на заднем ряду?

- Почему он не поднялся на сцену? Разве не он лучше всего подходит на роль оратора этой встречи по обмену опытом?

- Чэнь Мо, давай, выходи на сцену!

- Да, Чэнь Мо, выходи!

Все больше и больше людей начали его замечать, и постепенно все начали говорить одно и то же.

Чэнь Мо первоначально хотел просто прийти и послушать чужие мысли, и он явно не собирался выступать, но в итоге за неимением другого выбора он встал и вышел на сцену под аплодисменты толпы.

Многие из присутствующих геймдизайнеров начали оживленно обсуждать его появление.

- Хорошо, если Чэнь Мо раскроет какие-нибудь свои секреты, мы сможем стать чуточку лучше.

- Угу, президент Линь уже давно хочет опередить игру «League of Legends», но никто так и не смог предложить ему хорошие идеи. Я надеюсь, что на этот раз Чэнь Мо расскажет нам хотя бы парочку своих секретов!

- Ладно, помолчите, давайте просто слушаем.

Чэнь Мо взглянул на геймдизайнеров под сценой. Большинство присутствующих не очень хорошо знали его, но он приблизительно знал о каждом из них.

Подавляющее большинство геймдизайнеров, которые присутствовали на этой встрече, были либо из компании «Императорская династия», либо из компании «Дзен».

Конечно, тут присутствовали и независимые геймдизайнеры, но они в основном сидели в последних рядах.

Правая рука Чэнь Мо коснулась браслета, который находился на его левой руки, а сам он ненадолго задумался.

В итоге тема этой встречи была перенесена с успеха игры «League of Legends» на возможный успех игры «Overwatch».

Не было необходимости говорить об успехе игры «League of Legends», кто сейчас мог создать игру, которая смогла бы свергнуть «League of Legends» с пьедестала?

Подавляющее большинство геймдизайнеров прекрасно это понимали.

Поскольку игра «League of Legends» сейчас стала чем-то, что смогло выйти за пределы игрового круга, и так как все ее соперники были успешно уничтожены, она смогла занять абсолютное доминирующее положение на рынке ПК-игр.

Кто-то хотел попробовать свергнуть игру «League of Legends» своей игрой? Это в принципе было невозможно, потому что нынешняя версия «League of Legends», будь то дизайн персонажей, геймплей или связанные с этой игрой события, многие аспекты этой игры уже давно опережали другие игры.

Соревновательные игры отличались от одиночных игр и имели свою неповторимое «Я». И зачастую те игроки, которые уже сыграли в «League of Legends», ни за что не зайдут в другую МОБА-игру, только если не ради «посмотреть, как там оно».

Поэтому все сосредоточили свое внимание на игре «Overwatch».

Хотя для «Overwatch» в настоящее время не проводили никаких турниров, подавляющее большинство геймдизайнеров думали, что эта игра определенно пойдет по пути «League of Legends».

Причина такого мышления была очень проста, игра «Overwatch» была полностью лишена порога входа и ее различные особенности были чрезвычайно похожи на особенности игры «League of Legends».

Многие геймдизайнеры, естественно, считали, что игра «Overwatch» была выпущена в свет ради повторения успеха игры «League of Legends», только уже на виртуальном рынке.

Так что сейчас все ожидали слов Чэнь Мо.

Чэнь Мо прочистил горло и сказал: - Несколько геймдизайнеров говорили об этом ранее. Я думаю, что в будущем соревновательные игры станут намного популярнее и захватят рынок игр. И успех игры «League of Legends» доказал это.

- Почему? На самом деле мои коллеги не стали вдаваться в подробности. Фундаментальная причина их успеха заключается в том, что конкурентные игры - это игры человека против человека, поэтому у них есть сильный реиграбельный атрибут, который отвечает многочисленным потребностям игроков - становиться сильнее, хвастаться перед друзьями, выигрывать с помощью команды, да даже банальное общение... и глубина конкурентных игр намного лучше, чем у подавляющего большинства одиночных игр.

- Я всегда думал, что геймдизайнер хоть и мог позволить себе не понимать ту или другую игру, но вот не понимать человеческую природу для геймдизайнера было попросту непозволительно — мы должны понимать и использовать желания игроков себе во благо.

- Очевидно, что во многих отношениях конкурентные игры определенно превосходят любые другие типы игр, которые существуют в настоящее время на рынке, и конкурентные игры также имеют очень хорошую рекламную привлекательность, которая достигается с помощью киберспортивных событий.

- За время проведения первого чемпионата по игре «League of Legends» число зрителей перевалило за отметку в пятнадцать миллионов. И хотя этот чемпионат не был прибыльным, своей статистикой он уже показал многим, что реклама в нем будет чрезвычайно эффективной.

- Через год моя компания также создаст специальный отдел, который будет отвечать за вопросы, связанные с киберспортом.

- Поэтому я думаю, что все те, кто обладает хорошим обонянием, признают, что соревновательные игры имеют хорошие перспективы.

В зале раздались теплые аплодисменты.

- Когда он открывает рот, его слова кажутся более убедительными, чем речи других людей!

- Верно, и я ему действительно верю!

- Эта фраза действительно хороша: «Ты можешь не понять игру, но ты не можешь не понимать человеческую природу».

- На этот раз Чэнь Мо действительно сказал интересные вещи!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1393535>