

Два часа ночи.

Хотя в любое другое время большинство игроков спокойно себе бы спали, но сейчас многие из них сидели за своими компьютерами и телевизорами, наблюдая за прямой трансляцией с другой части мира.

«Поторопитесь, скоро начнется!»

«Еще не начали? Я что-нибудь пропустил?»

«Объявили список, в который вошли «The Last of Us», «Uncharted» и «PUBG»!»

«Ух ты, я так нервничаю...»

Различные игровые СМИ имели разные критерии для выбора игры года. Время церемонии награждения также не имело ничего общего друг с другом. Некоторые из них проводились утром, некоторые днем — у каждого награждения был свой график.

Методы награждения геймдизайнеров так же были разными. Например, у «TGN» было огромное место для проведения церемонии награждения, которое было даже больше, чем помещение для вручения оскара. Когда вручались все награды, на сцене появлялся оркестр и выступал вживую.

Тем не менее, некоторые из небольших игровых СМИ были более экономными, а некоторые даже пропускали процесс награждения и напрямую объявляли об игре года, которую они выбрали, на своем сайте.

Сейчас же проводилось награждение от «GameHighlight». Это игровое СМИ в основном выделяло нишевые игры, но оно было относительно влиятельным.

Многие китайские игроки ждали начала церемонии награждения и ради нее решили не спать.

Сейчас многие из них ощущали то же самое, что и ощущали фанаты от просмотра международных киберспортивных событий, где выступала их любимая команда.

Очевидно, что единственная мотивация этих игроков заключалась в том, что они хотели узнать, заберет ли одна из игр Чэнь Мо почетную награду в виде «Игра года».

«Он заберет игру года, это точно!»

«Они включили в список и «PUBG»? Но там ты только и делаешь, что бегаешь...»

«О, игра «Uncharted»! В конце концов, эта игра - приключенческая игра, а она довольно нишевая».

«Но игра «Uncharted» вовсе не является нишевой... она слишком популярна».

«Поскорее объявляйте, я так нервничаю!»

«Игра «The Last of Us»! Черт, если она не заберет игру года, то я не поверю в честность этого награждения!»

«Согласен, игра «The Last of Us» - шедевр как для нас, так и для зарубежных игроков».

«О, Чэнь Мо послал кого-то забрать награды!»

«Кто этот младший брат? Он выглядит довольно мило».

«Хе-хе, этого младшего брата зовут Цянь Кун. Он был одним из немногих основных помощников, которые первыми последовали за Чэнь Мо. Он отвечает за числовой баланс многих игр с донатом. Кстати, в настоящее время он отвечает за игру «League of Legends», «King of Glory» и «PUBG».

«Черт! Этому парню меньше тридцати лет!»

«Похоже, что вся компания Чэнь Мо состоит из креативщиков которым зачастую нет и тридцати лет, хорошо...»

«Завидую! Стоп, он отвечает за донат? Пусть подождет, я хочу пожать ему руку!!!»

Вскоре новость о том, что игра «The Last of Us» получила награду в виде «Игра года» на награждении от «GameHighlight» немедленно распространилась в игровых кругах Китая и за рубежом. Многие китайские игровые СМИ объявили эту новость главной новостью дня.

Это была очень хорошая новость. Даже «GameHighlight», игровое СМИ, которое почти всегда отдавало предпочтение нишевым играм, поставило игре «The Last of Us» максимальные оценки и сделало эту игру игрой года.

Однако такой новости особо никто удивлен не был, в конце концов, учитывая рейтинг этой игры, будет неудивительно, если она получит как минимум пару игр года.

«Чэнь Мо даже не присутствовал на этой церемонии... Я думаю, что он никуда не поедет, ну, разве что на награждение нескольких супер авторитетных СМИ, например как «TGN»...»

И этот парень был прав.

На самом деле, в Европе и Америке было слишком много игровых СМИ, и даже если он уделит внимание тем СМИ, которые не проводили церемонию в живую, их все равно будет очень много.

Тем не менее, игнорировать всех и вся он не мог, и из-за этого на все церемонии, что проводились в живую, были посланы сотрудники из его компании.

Если на церемонии игроки не увидят хотя бы представителя от компании, многим покажется, что эта компания была слишком наглой, что никак не сыграет на руку Чэнь Мо.

Сам Чэнь Мо же собирался посетить несколько самых авторитетных церемоний, так как в ином случае ему пришлось бы около месяца потратить на переезды и полеты в разные части света.

Что же касается наград, которые должны были забрать его сотрудники, то за ними отправляли тех, кто внес наибольший вклад в компанию, поэтому Цянь Кун, Су Цзинью, Чжэн Хунси и другие основные сотрудники отправились за границу, в то время как новые сотрудники получили премию.

Что касается самого Чэнь Мо, то в настоящее время ему еще предстояло кое-что сделать в Китае.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1704877>