

В зале царил атмосфера ожидания. На сцену вышел ведущий, его слова прозвучали, словно сигнал к началу великого пиршества. "Сейчас настанет время нашей ежегодной церемонии награждения! О наградах, думаю, говорить излишне. Итак, объявляю первую награду: обладатель премии "Лучший оригинальный саундтрек" – это... Вэн Маоянь, автор музыки к игре "Сумасшедшее путешествие!" "Аплодисменты прокатились по залу, словно волна. "Видишь? Я же говорил, ты не простой парень!" – усмехнулся Фан Юнь, наблюдая, как Вэн Маоянь, сияя от счастья, поднимается на сцену, не обращая внимания на его поддразнивание. Вэн Маоянь, получив награду, произнес трогательную речь: "Спасибо, спасибо всем! Я и мечтать не мог о победе, ведь наша игра – нишевая. Сюжет – побег, единственная изюминка – захватывающая музыка, сопровождающая этот побег. Эта награда для меня значит очень много. Это признание "Сумасшедшего путешествия" и признание меня как личности. Я благодарен всем, кто верил в меня, – руководителям дизайн-комитета и всем игрокам. Спасибо!" Вновь раздались аплодисменты. "Какая удача! Я же говорил, ты необыкновенный!" – снова подтрунил Фан Юнь, когда Вэн Маоянь вернулся на свое место. "Честно говоря, я не ожидал победы. Уже то, что меня номинировали, было для меня огромной честью. А по сравнению с таким чудом, как ты, я просто обычный человек", – проговорил Вэн Маоянь, еще не совсем пришедший в себя от волнения. Следующая награда – "Лучшее визуальное оформление". Ее удостоилась "Guild Wars", флагманская VR-игра компании "Императорский пингвин" в категории FPS. Дизайнер "Guild Wars" был взволнован не меньше Вэн Маояня. Он долго и искренне благодарил всех, кто участвовал в создании игры. Стоит отметить, что этот дизайнер только в начале года получил повышение – стал старшим дизайнером, и игра "Guild Wars" – его первый опыт разработки флагманского проекта для "Императорского пингвина". Он был относительно молод – лет тридцати. Одна награда сменяла другую: "Лучшее художественное оформление", "Лучший уровень", "Лучшая проработка персонажа", "Лучшая музыка"... Большинство наград досталось VR-играм. PC-играм достались лишь несколько небольших призов. VR-игры имели явное преимущество – это было очевидно. Затем наступила очередь награждать игры по жанрам: "Лучший шутер", "Лучшая файтинг", "Лучшая гонка", "Лучший спортивный симулятор", "Лучший приключенческий экшен", "Лучшая головоломка"... Наконец, подошла очередь "Лучшей стратегической игры". На сцене несколько раз сменились ведущие. Теперь премию вручал Мо Тяньи, лидер дизайн-комитета "Волшебного города". Мо Тяньи торжественно объявил: "Объявляю, что лучшая стратегическая игра этого года – "Троецарствие", автор Фан Юнь!". Эта награда была практически предсказуемой. Ведь темой нынешнего гран-при был именно жанр стратегических игр. Несмотря на требование "национального стиля", ни одна другая стратегическая игра не могла превзойти "Троецарствие". Фан Юнь вышел на сцену, чтобы получить приз. Мо Тяньи вручил ему небольшой трофей и с улыбкой сказал: "Поздравляю! Желаю тебе дальнейших успехов!" Фан Юнь кивнул в знак благодарности. Потом он произнес свою речь, похожую на ту, которую произносил на предыдущей церемонии. Затем он вернулся на свое место. Следующая награда – "Лучшая игра в реальном времени". Ведущим по-прежнему был Мо Тяньи. "И эта награда, как и предыдущая, практически не вызывает сомнений. Объявляю, что лучшая игра в реальном времени этого года – "Звездный корабль", автор Фан Юнь!" Фан Юнь, только что вернувшийся с наградой и положивший трофей на стул, снова оказался на сцене, не успев даже усесться. "Будь осторожен со словами в этот раз, не будь настолько расплывчатым, как раньше!" – Мо Тяньи, вручая награду, не удержался от небольшой "предупреждения". Фан Юнь взял микрофон, который протянул ему ведущий, откашлялся и сказал: "«Звездный корабль» – замечательная RTS. Хотя общая продолжительность разработки не так велика, усилий затрачено немало. Прежде всего, хочу поблагодарить всю команду, которая работала над "Звездным кораблем"! Без их сверхурочной работы мы не смогли бы так быстро представить вам эту игру. Также хочу поблагодарить..." После очередной благодарности Фан Юнь вновь покинул сцену. Следующей наградой была "Лучшая мобильная игра". Хотя в номинации была представлена игра "Фруктовый ниндзя" Фан Юня, победа досталась работе независимого

разработчика..."А теперь кульминация сегодняшней церемонии! Игра года! Мо Тяньи объявит победителя!" "Прежде чем назвать победителя, хочу поделиться своими чувствами. Последние несколько лет эта награда традиционно доставалась VR-играм. Однако в этом году на сцене появилась PC-игра, которая нарушила монополию VR. Итак, объявляю победителя в номинации "Игра года"... "Звездный корабль", автор Фан Юнь!" Зал разразился бурными аплодисментами – это были самые громкие аплодисменты за весь вечер. Фан Юнь, под аккомпанемент оваций, вышел на сцену, взял самый большой трофей дня и начал свою речь: "Честно говоря, я не ожидал, что выиграю эту награду. Ведь сейчас, в игровой индустрии, PC уступает VR по многим параметрам. Хотя многие в интернете говорят, что "Звездный корабль" – вершина RTS, шедевр жанра, по моему мнению, это не так". "У меня пока не очень большой опыт разработки. Я только начинаю свой путь. У меня даже нет личной машины, я езжу на автобусе и метро. Свою студию я открыл несколько месяцев назад, но за все это время еще не получал зарплату, только платил зарплату другим. Я даже не прикасался к деньгам. У меня нет к ним никакого интереса". "Сейчас "Звездный корабль" достиг определенных результатов, это я признаю, но я считаю, что для совершенства ему еще далеко. Если оценивать успех по шкале, то "Звездный корабль" – это лишь небольшая победа. До идеального RTS в моих глазах ему еще очень много поработать". "Поэтому огромное спасибо за вашу поддержку. В будущем я буду стараться создавать все больше и больше интересных игр, чтобы отблагодарить вас за вашу поддержку. Спасибо!"

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4138939>