

Как только Чэнь Мо вошел в зал, он услышал, как кто-то окликнул его.

Это был Цю Хэнъян. Чэнь Мо подошел к нему и пожал ему руку. - Ты тоже здесь?

Цю Хэнъян кивнул. - Я думал позвонить тебе, но из-за дел забыл это сделать. Я видел новости за последние несколько дней. Ты действительно сделал это, тебе удалось создать огромную шумиху с помощью простой мобильной игры.

Чэнь Мо рассмеялся. - Что ты имеешь в виду под огромной шумихой? Я просто подумал, что было бы неплохо создать игру для игроков, которая убила бы время на этой игровой конференции, в конце концов там местами были действительно огромные очереди. В любом случае, я здесь впервые, так что было бы здорово, если бы ты познакомил меня с другими.

Цю Хэнъян кивнул и сказал: - Конечно, следуй за мной.

Они шли, а по пути болтали друг с другом.

Чэнь Мо спросил: - Я слышал, что твоя новая игра довольно успешно показала себя?

Цю Хэнъян кивнул. - Да, но мой переход из класса «В» в класс «А» занял примерно пять лет, а ты сумел сделать это всего за год. Всего за год ты принес в игровую индустрию столько безумия, сколько игр ты там сделал? Варкрафт, Легенда, про Шикигами, три в ряд... Я сомневаюсь, что в игровой индустрии найдется много людей, которые смогли бы всего за год создать столько же игр.

Чэнь Мо сказал: - Я начал работать над Варкрафтом с октября прошлого года, и мы создавали ее чуть больше полугода. И среди моих игр только Варкрафт был более-менее серьезным проектом, остальные игры больше походили на не очень качественные поделки.

Цю Хэнъян рассмеялся. - В любом случае ты довольно быстро встал на ноги, и главное, что все твои игры были довольно хорошо приняты игроками.

- Основные события на сегодня и завтра - это разные сетевые мероприятия и беседы, большинство из которых были организованы игровым комитетом, - сказал Цю Хэнъян.

Чэнь Мо спросил: - Ты будешь выступать спикером сегодня или завтра?

Цю Хэнъян покачал головой. - Я? Мне все еще не хватает опыта. Обычно спикерами являются геймдизайнеры класса «S», которые выпустили несколько успешных виртуальных игр.

- Ты, вероятно, смог бы сам выступить с какой-нибудь темой, которая будет основана на твоих результатах в мобильной индустрии в этом году, но я думаю, что поскольку ты еще не

являешься официальным почетным членом игрового комитета, они не стали организовывать нечто подобное, потому что еще не очень хорошо знают тебя.

- Я вообще-то не хочу ничего говорить, - сказал Чэнь Мо.

Цю Хэньян рассмеялся. - Ты можешь получить столько вдохновения после своего доклада, так что иногда лучше выступать, да и так ты помогаешь мелким геймдизайнерам становиться чуточку лучше.

- Кстати говоря, о чем именно ты хотел бы послушать?

В день проводилось более десяти разных конференций, и в среднем каждая шла по два часа. Он должен был решить, какие из них он хотел бы посетить, так как зачастую шло по две, а то и по три конференции одновременно.

А если геймдизайнеры не хотели отвечать спикерам на конференциях, они могли просмотреть разные презентации или доклады. Подобные мероприятия создавались самими геймдизайнерами, и другие геймдизайнеры могли прийти и послушать о чем шла речь в любой момент.

Чэнь Мо немного подумал, после чего сказал: - Думаю будет лучше, если я гляну какую-нибудь презентацию.

Чэнь Мо не хотел спорить с другими геймдизайнерами на конференциях, поэтому он решил, что будет лучше, если он просмотрит чью-нибудь презентацию.

Сейчас можно было просмотреть сразу несколько презентаций: «Использование света и декораций на уровнях», «Концепции дизайна казуальных игр и обмен опытом» и «Как сделать высококачественный виртуальный шутер».

Цю Хэньян со смехом спросил: - Присоединишься к концепции дизайна казуальных игр?

Чэнь Мо улыбнулся. - Если хочешь, я могу рассказать тебе обо всем, что тебя интересует.

Цю Хэньян рассмеялся. - Верно, тебе, наверное, немного обидно будет слушать то, как другие будут говорить о казуальных играх. В конце концов все твои мобильные игры находятся в верхней части таблицы лидеров казуальных игр.

- Что на счет высококачественного виртуального шутера? - предложил Чэнь Мо.

Цю Хэньян кивнул. - Конечно. Сейчас мы еще не можем создавать виртуальные игры, но рано или поздно нам придется их создать. Возможно, что будет лучше, если мы сейчас узнаем что-

нибудь об этом ноу-хау.

На этой презентации было довольно много посетителей, и большинство из них были геймдизайнерами класса «В» или выше.

Большинство мест в первом ряду были уже заняты, так что они вдвоем сели где-то сзади.

Спикером этой презентации был геймдизайнер класса «S» из компании «Дзен», Ран Хэ. Его игра «Тяжелый штурм» являлась одним из лучших виртуальных шутеров в Китае и была оценена очень высоко в китайской индустрии видеоигр.

- Я рад тому, что могу поделиться некоторыми вещами, которые я узнал во время разработки игры «Тяжелый штурм» в этом замечательном месте.

- Я думаю, что мы все еще немного отстаем с точки зрения дизайна в виртуальных играх по сравнению с западом, поэтому я решил рассказать вам о своем опыте, и я надеюсь, что каждый сможет что-то вынести из этой презентации.

- Я должен начать с того, что на рынок шутеров трудно пробиться, и еще сложнее пробиться на рынок виртуальных шутеров. Поскольку все действия происходят в виртуальной реальности, нам нужно воссоздать реалистичную среду для ведения войны, и если бы мы где-то допустили ошибку, вся игра чувствовалась бы безвкусной и неинтересной. По сравнению с шутерами из-за рубежа, китайские шутеры довольно слабы.

- И за эти два часа я расскажу о том, как сделать высококачественную виртуальную игру, начиная с трех основных моментов: окружающей среды, оружия и стиля игры.

- Во-первых, с точки зрения окружающей среды, мы должны выбрать что-то, что будет соответствовать игровому процессу и сюжету, поскольку это повлияет на то, как будет чувствоваться игра, и это непосредственно повлияет на то, как игроки будут ощущать ее...

Ран говорил прямо и свободно, и его было легко понять. Тем не менее, Чэнь Мо мог сказать, что он не выдавал наиболее важные секреты разработки.

И хоть геймдизайнеры могли узнать кое-что из этой речи, но они не смогут понять основу его успеха и использовать это, чтобы конкурировать с ним, тем самым начав угрожать его положению.

Ран говорил красноречиво почти два часа и в конце ответил на несколько вопросов из зала. Когда презентация подошла к концу, все захлопали.

Цю Хэньян захлопал в ладоши и спросил Чэнь Мо: - Как тебе, ты узнал что-нибудь новое?

- Что-то в этом роде. Ну, это определенно лучше, чем слушать о казуальных играх, - сказал Чэнь Мо.

Цю Хэньян рассмеялся. - Самое время пообедать, пойдем перекусим.

Конечно же игровой комитет позаботился о еде и накрыл шведский стол. Чэнь Мо и Цю Хэньян взяли немного еды, после чего сели за стол у окна.

Когда они сели, кто-то окликнул Чэнь Мо.

- Чэнь Мо?

Чэнь Мо поднял голову и увидел Сайри.

Они встретились на игровой конференции в Волшебном городе, но почему они снова встретились на церемонии награждения?

Сайри пропустила формальности и села рядом с ними.

- Разве это мероприятие не только для геймдизайнеров? - удивился Чэнь Мо.

- Угу, - кивнула Сайри.

- Тогда как ты зашла сюда, ведь перед церемонией никто не будет танцевать или петь, верно?

Сайри издала сдавленный смешок. - Пфф, нет.

Цю Хэньян посмотрел на Чэнь Мо, после чего снова посмотрел на Сайри: - Чэнь Мо, ты обознался? Она геймдизайнер, и она лучше нас вместе взятых.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1270151>