

Вскоре пришел Цю Хэнъян и сел рядом с Чэнь Мо.

Места были заранее определены чиновниками. За исключением первого ряда, который был предназначен для важных шишек, остальные места были более или менее распределены по классам, причем чем более высокий статус был у человека, тем ближе он сидел к первому ряду. Взаимоотношения между геймдизайнерами также учитывалось при распределении мест.

Поскольку Чэнь Мо и Цю Хэнъян были первоклассными геймдизайнерами и хорошо знали друг друга, они сидели в одном ряду.

Цю Хэнъян начал представлять остальных присутствующих Чэнь Мо.

- Те, кто сидят впереди, являются лидерами игрового комитета и не только, тебе рано или поздно придется столкнуться с ними. Ты должен познакомиться с ними как можно раньше, так как твои игры будут проходить через них.

- Это господин Чжан, он отвечает за официальный магазин приложений.

- Вон там сидит мистер Лю, он отвечает за «игровой движок иллюзий».

Чэнь Мо изо всех сил старался запомнить каждого человека.

Вскоре Цю Хэнъян начал представлять геймдизайнеров, которые сидели позади глав комитета.

- Вон там сидят три геймдизайнера класса «S» из компании «Императорская династия». Ты уже знаком с Цю Цзянь, а рядом с ней сидят Янь Чжан и Цинь Сяо. Каждый из них работает над своими собственными виртуальными играми, вон там сидят геймдизайнеры из компании «Дзен»...

- Это Ран Хэ, геймдизайнер, который создал «Тяжелый штурм»....

Чэнь Мо попытался запомнить все имена. Было бы неловко, если бы он не смог вспомнить их имен, когда в будущем они пересекутся.

Поскольку на этой церемонии присутствовало не так много геймдизайнеров класса «S», Цю Хэнъян представил еще нескольких выдающихся геймдизайнеров класса «A». К тому времени, как он закончил, уже почти началась церемония награждения.

Чэнь Мо сказал: - Здесь так много невероятных людей. Я все это время был сосредоточен на работе и только сейчас понял, что на эту церемонию пришло так много талантливых личностей.

Цю Хэньян кивнул. - Верно, сюда пришли лучшие геймдизайнеры Китая, так что неудивительно, что здесь будет так много талантливых людей.

Когда ведущий вышел на сцену, болтовня стихла, а за ней последовали бурные аплодисменты.

Вскоре прибыли и оставшиеся важные шишки.

Чэнь Мо также заметил Цяо Хуа, который помог ему ранее. Он выглядел на лет сорок, был немного худощавым, элегантным и, казалось, вполне ухоженным, что создавало большой контраст с другими чиновниками средних лет.

С речью выступил председатель игрового комитета, Чжан Чжунсян.

Его речь длилась десять минут и была очень похожа на обычное выступление. Он сосредоточился на результатах прошлого года, указал на некоторые места, где еще нужно было поработать, и рассказал о планах на будущее.

После его речи церемония награждения, наконец, началась.

Чэнь Мо мог сказать, что эта церемония награждения была не такой формальной и серьезной, поскольку атмосфера была довольно расслабленной.

Церемония началась с объявления почетных членов игрового комитета этого года.

- Я с гордостью объявляю почетных членов игрового комитета этого года: геймдизайнера игры «Окрыленный Протос» - Ли Фэна, геймдизайнера игры «Небесное Троецарствие» - Чжан Сяокуна, геймдизайнера игры «Легенды Кунг Фу» и игры «Onmyoji» - Чэнь Мо, геймдизайнера игры «Прогулка со смертью» - Чжу Фаньлина, геймдизайнера... Пожалуйста, пройдите на сцену!

Вскоре после объявления всех имен к названным лицам подошли сотрудники, которые находили соответствующих геймдизайнеров и проводили их на сцену.

Игровой комитет ежегодно принимал в свой состав десять почетных членов. Эти геймдизайнеры обычно были довольно молоды и выпускали как минимум одну качественную игру.

Геймдизайнеры, которые получили награды, были шокированы, кроме Чэнь Мо, конечно.

Другие геймдизайнеры смотрели на них с завистью.

- Почетные члены игрового комитета. Это все равно, что стать неприкосновенным.

- Как долго Ли Фэн ждал этого признания? Он усердно трудится в индустрии видеоигр уже почти восемь лет, и он уже выпустил много достойных игр. Наконец-то он получил награду...

- Скорее всего до этого он просто не проходил по некоторым особым критериям чиновников. Игра «Прогулка со смертью» от Чжу Фаньлина, вероятно, принесла ему эту награду из-за того, что в ней рассказывалось о Китае.

- Но этот парень Чэнь Мо - урод! Он только что стал геймдизайнером класса «В» в этом году, но под конец года уже стал геймдизайнером класса «А» и стал почетным членом игрового комитета!

- И что? Он явно не человек!

- Он, вероятно, произвел огромное впечатление на игровой комитет игрой «Варкрафт» и игрой «Легенды Кунг Фу». Ну и ежемесячный доход игры «Onmyoji», вероятно, забил последний гвоздь в крышку гроба.

- Это безумие, он смог создать игры двух разных сеттингов - западную фэнтези и уся. Я ему так завидую.

Чэнь Мо вышел на сцену, чтобы получить сертификат от одного из лидеров.

Поскольку от них не требовалось произносить речь, они сразу же спустились со сцены после получения награды.

Цю Хэньян спросил: - Каково это - выйти на сцену?

- Не очень впечатляет.

Цю Хэньян рассмеялся. - Не волнуйся, это только начало. Главное блюдо будет вскоре подано.

Вскоре начали награждать геймдизайнеров.

Геймдизайнеры класса «А» нервно поглядывали на сцену. Если они выйдут на сцену, это будет очень хорошим событием, для них получение награды было словно признанием их трудов за целый год от официальных лиц.

Ведущий на сцене прочистил горло и сказал: - Я с гордостью объявляю, что в этом году победителем в номинации «лучшие звуковые эффекты» стала игра «Путешествие мечты»,

созданная Чжоу Хайбином!

Последовали громкие аплодисменты!

Чжоу Хайбинь встал, полный шока и недоверия.

Цю Хэнъян тоже начал хлопать в ладоши и прошептал Чэнь Мо: - Это инди-игра. У Чжоу Хайбина действительно высокие требования к музыке, так что-то, что он забрал эту награду, не является чем-то удивительным. Тем не менее он создал игру такого высокого качества в одиночку, вот за это им уже можно гордиться.

Чэнь Мо тоже похлопал, геймдизайнер, который относится к играм как к произведениям искусства, действительно заслуживал уважения.

Чжоу Хайбинь поднялся на сцену, принял награду, после чего начал произносить свою речь.

- Благодарю вас, благодарю вас. Я не ожидал получить эту награду, потому что это была инди-игра с нишевой целевой аудиторией. Геймплей также не нес в себе чего-то нового, но изюминкой этой маленькой игры являлась музыка и звуковые эффекты. Эта награда очень много значит для меня. Спасибо вам всем, спасибо моим преданным фанатам. Спасибо!

Последовала еще одна волна аплодисментов.

Хотя все тут и были конкурентами, инди-разработчик, такой как Чжоу Хайбин, определенно был необычным самородком, и большинство людей были рады тому, что он смог получить награду.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1271043>