Вскоре на сцену пришел другой геймдизайнер.

Он также был геймдизайнером «А»-ранга из компании «Императорская династия», и он тоже специализировался на компьютерных играх.

- Что касается конкурентных игр, то мое мнение таково: конкурентные игры будут развиваться в ближайшие три-пять лет и в итоге станут одним из основных типов игр на компьютерном рынке. Что касается виртуальной реальности, то я не компетентен говорить о ней, и я оставлю ее на более компетентных геймдизайнеров.

- Я же расскажу о том, почему конкурентные игры в итоге станут основным типом игр на компьютерном рынке.

Все присутствующие навострили уши.

Чэнь Мо стало очевидно, что этот геймдизайнер проделал хорошую работу и подготовил множество нужных материалов и исследований.

- Причина, по которой я могу со смелостью заявить, что конкурентные игры будут развиваться в ближайшие три-пять лет, заключается в том, что конкурентные игры, которые выпускаются для компьютерного рынка, имеют огромные преимущества перед другими типами игр. Фрагментированное время, уникальный опыт, четкие цели и задачи, низкий порог входа… Все эти атрибуты указывают на скорый бурный рост конкурентных игр.

Как только он договорил, на сцену вышел второй геймдизайнер и начал рассказывать о соревновательных играх, только уже на виртуальном рынке. И это также был геймдизайнер из компании «Императорская династия».

- Что касается развития конкурентных игр на виртуальном рынке, то они, мягко говоря, будут сильно отставать от успеха на компьютерном рынке.

- В настоящее время соревновательные игры на виртуальном рынке в основном являются шутерами, и никаких масштабных событий пока не проходило.

- Проблема заключается в том, что в виртуальные шутеры играет не так много игроков, как, например, в виртуальные РПГ-игры. А в случае недостаточного количества игроков крупномасштабным событиям не будет хватать аудитории, и с точки зрения просмотра крупных турниров шутеры слишком быстры, и даже если игру будет комментировать профессиональный комментатор со стажем, обычным зрителям будет трудно угнаться за темпом развивающихся событий

- Тем не менее, я оптимистично смотрю на экосистему киберспорта на виртуальной стороне. Конечно конкурентные игры на виртуальном рынке будут показывать себя намного хуже, чем

на рынке компьютерных игр, но этого не избежать. В конце концов, у виртуального рынке заметно меньше игроков, и на данный момент, по-моему мнению, мы еще не нашли подходящий тип игр для виртуального рынка, мы еще не нашли такой жанр, который будет идеально подходить на роль передовых конкурентных игр виртуального рынка.

После того, как он закончил говорить, третий геймдизайнер подошел к микрофону.

Этот геймдизайнер работал на компанию «Дзен».

- Что касается перспектив развития виртуальных соревновательных игр, то я придерживаюсь иного мнения. На мой взгляд, конкурентные игры лишь временно будут популярны и со временем они неизбежно умрут.

- Причина этого очень проста, все из-за того, что игры отличаются от традиционных видов спорта. Игры обновляются слишком быстро. Я еще не слышал об игре, которая смогла продержаться на гребне популярности более трех лет. А если игра теряет игроков, то…

В итоге многие геймдизайнеры начали высказывать свое мнение.

Некоторые люди думали, что конкурентные игры имели хорошие перспективы развития, в то время как другие думали, что конкурентные игры были лишь временно популярны и не имели будущего.

В итоге многие начали опровергать слова друг друга, и вскоре в аудитории то и дело возникали споры.

Такова была суть таких встреч, и это было нормально, потому что обычно на таких встречах обсуждались вещи, которые еще не были досконально изучены, поэтому каждый имел свое мнение на тот или иной вопрос. И именно благодаря такого рода дебатам геймдизайнеры могли улучшить свое понимание того или иного вопроса.

В то же время в непрерывных дебатах указывались ошибки в тех или иных тезисах, которые в итоге помогали найти истину.

Чжан Сяокун посмотрел на Чэнь Мо и увидел, что он выслушивал споры других геймдизайнеров с особым интересом.

Дискуссия продолжалась два часа, и после первого часа встреча была прервана на

двадцатиминутный перерыв.

После того, как последний геймдизайнер закончил говорить, организатор встречи вышел на сцену.

- Хорошо, после всех этих дебатов каждый, скорее всего, сформировал свое собственное мнение на этот счет. Теперь каждый может выйти на сцену и начать говорить со сцены, но пожалуйста, контролируйте время, десять минут на человека.

После того как организатор закончил говорить, он отошел в сторону.

Затем на сцену вышел геймдизайнер и начал высказывать свое мнение. Геймдизайнеры, которые могли прийти на эту церемонию награждения, как минимум были хорошо известны в Китае. Так что никто из присутствующих не собирался пороть чушь и в основном все хотели донести до всех присутствующих свои собственные мысли.

Пока организатор слушал речь только что подошедшего геймдизайнера, он удивленно протер глаза.

- Э?

Когда он посмотрел в угол заднего ряда, он увидел Чэнь Мо.

- Чэнь Мо?

Организатор потер глаза и понял, что это действительно был Чэнь Мо.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1392489