

Церемония награждения.

Все геймдизайнеры знали о лекциях и встречах для обмена опытом. Что действительно имело значение, так это вечерняя церемония награждения.

Все эти лекции и встречи являлись вспомогательными событиями, в то время как вечерняя церемония награждения рассказывала о достижениях конкретных геймдизайнеров в этом году.

Чэнь Мо и другие уже направлялись в зал, где будут вручать награды.

В этом году церемония награждения была более грандиозной, чем в предыдущие годы. Планировка была улучшена и количество украшений стало больше, и везде были поставлены специальные камеры для записи церемонии награждения.

Более того, на этот раз сразу несколько телеканалов освещали церемонию награждения.

В этом году проводилась первая прямая трансляция церемонии награждения. Причина, из-за которой не велась прямая трансляция во всех предыдущих церемониях награждения, заключалась только в том, что руководители комитета по надзору за играми не хотели ее устраивать, потому что эта церемония награждения являлась особым событием для геймдизайнеров и комитета по надзору, и такое событие, по сути, никак не относилось к обычным игрокам.

Однако в этом году руководители комитета, вероятно, захотели расширить влияние этой церемонии награждения, из-за чего разрешили вести прямой эфир с места событий.

Хотя прямой эфир прямо сейчас уже шел, причем сразу на нескольких платформах, он не был особо популярен.

На данный момент общий онлайн не превышал десяти тысяч зрителей.

В чате на одной из платформ велись активные дискуссии.

«Почему бы им не начать?»

«Давайте скорее, выдавайте уже награды!»

«Верно, я уже заждался!»

«Выигрывает ли «League of Legends?»

«Кто-нибудь видит Чэнь Мо? Где Чэнь Мо?»

«А кто сидит в первом ряду? Кто-нибудь их знает?»

Церемония награждения еще официально не началась, поэтому многие зрители просто болтали в чате.

Чэнь Мо, Чжан Сяокун и другие вошли в зал вместе, и персонал показал им дорогу к их местам.

Что удивило Чэнь Мо, так это то, что в этом году его посадили не в совсем привычное ему место.

Оглядевшись по сторонам, он не увидел ни одного знакомого, что очень смутило Чэнь Мо.

Чжан Сяокун сказал: - Твоя позиция в глазах руководителей комитета по надзору за играми отличается, ты уже не можешь сидеть с нами, как ранее. Проведи время с пользой с геймдизайнерами из компании «Императорская династия» и компании «Дзен», ха-ха.

Чэнь Мо: - ... .

Места были распределены заранее, за исключением переднего ряда, остальные ряды были отданы в соответствии с рангом геймдизайнера. Сначала места занимали геймдизайнеры «S»-ранга, после них геймдизайнеры «A»-ранга, «B»-ранга и так далее.

Конечно, существовали различия между геймдизайнерам одного уровня. Если у какого-нибудь геймдизайнера «A»-ранга было несколько отличных работ, в то время как у другого не было, первый будет сидеть чуть ближе к сцене.

Что касается Чэнь Мо, то он был помещен во второй ряд, но очень близко к сцене.

Все из-за того, что Чэнь Мо в настоящее время, строго говоря, все еще являлся геймдизайнером ранга «A+», а не «S»-ранговым геймдизайнером.

Очевидно, что в глазах некоторых руководителей комитета по надзору за играми Чэнь Мо сейчас находился всего лишь в шаге от «S»-ранга.

Другие геймдизайнеры «S»-ранга в основном знали об этом, но поскольку большинство этих геймдизайнеров работали либо в компании «Императорская династия», либо в компании «Дзен», они не контактировали с Чэнь Мо.

Увидев приближающегося Чэнь Мо, большинство геймдизайнеров «S»-ранга держались от него на расстоянии.

Причин такого поведения было множество. Во-первых, геймдизайнеры «S»-ранга, безусловно, были немного высокомерны. А во-вторых разногласия между компаниями тоже давали о себе знать. В конце концов, если бы не компания «Удар молнии», старые игровые компании на данный момент также купались бы в деньгах, как и раньше, ничего особо не делая. Но вот с приходом Чэнь Мо им пришлось напрячься и начать бороться за игроков.

Что же касается геймдизайнеров «S»-ранга, то все они состояли в крупных компаниях по своим личным причинам.

Поскольку создание игр - это относительно выгодная, но довольно рискованная работа, а в крупномасштабные виртуальные игры часто вкладывали по несколько пар миллионов юаней, а то и десятков, конечно заработок с таких рискованных инвестиций был довольно велик, но что произойдет, если такая игра в итоге не будет замечена игроками? Большинство геймдизайнеров «S»-ранга не могли позволить себе пойти на такой риск.

Самое большое преимущество присоединения к крупным компаниям заключалось в финансовой свободе. Неважно, окупится ли игра или нет — геймдизайнер все равно получит свои честно заработанные деньги.

Если подумать об этом еще немного, то можно было сказать, что присоединение к крупным компаниям помогало геймдизайнерам избежать рисков, и эти геймдизайнеры могли творить в таких компаниях что угодно без каких-либо забот.

Да и у каждого была своя специализация. Большинство геймдизайнеров были хороши только в разработке игр. Многие не хотели знать о менеджменте, рекламе и прочих вещах, поэтому крупные компании были так привлекательны для геймдизайнеров «S»-ранга.

Что касается Чэнь Мо, то он являлся уникальным случаем. Начал с нуля, и в итоге стал и держателем игровой платформы, и обычным геймдизайнером, а также боссом средней компании.

Когда Чэнь Мо сел, геймдизайнер рядом с ним обернулся.

- Чэнь Мо? Приветствую.

С первого взгляда Чэнь Мо узнал этого человека. Геймдизайнер «S»-ранга, Ран Хэ, работает в компании «Дзен», недавно выпустил игру под названием «Тяжелый штурм».

Ран Хэ считался старым геймдизайнером «S»-ранга в Китае, он специализировался на шутерах и имел определенную репутацию в игровой индустрии.

Чэнь Мо поспешно сказал: - Не нужно, старший.

Ран Хэ рассмеялся. - Старший - это всего лишь время. В этом месяце твоя «Overwatch» показала отличный рост. Если не произойдет ничего непредвиденного, то игрой года станет твоя «Overwatch», и ты сможешь стать «S»-ранговым.

Два человека обменялись несколькими словами.

Так как Ран Хэ являлся геймдизайнером шутеров, он явно успел досконально изучить игру «Overwatch», из-за чего становилось понятно, почему он был так оптимистичен по отношению к этой игре.

Что касается его самого, то он недавно обновил свою игру под названием «Тяжелый штурм», а его новая игра все еще находилась в стадии разработки, так что он не мог побороться за награду под названием «Игра года».

Как и многие геймдизайнеры «S»-ранга, он выпускал хорошую игру раз в два или три года.

Такие геймдизайнеры, как Ран Хэ и Цинь Сяо, которые разрабатывали качественные игры, были очень успешны. Как правило, они создавали игры не так часто, как другие. Однако на протяжении долгого времени они поддерживали свои старые игры. Пока их игра не умирала практически окончательно, они не приступали к созданию новой игры.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1393839>