

Цю Цзян из компании «Императорская династия» тоже обернулась и поприветствовала Чэнь Мо.

Геймдизайнеры «S»-ранга в основном были уже не молоды, большинству из них было за сорок лет. Такие геймдизайнеры имели высокий статус в игровом кругу, и многие из них проводили не так много времени за разработками и исследованиями, как раньше.

Причина, из-за которой на этой церемонии было много геймдизайнеров, которые были довольно молоды, от двадцати пяти и до тридцати лет, причем речь идет именно о тех, кто получил «S»-ранг раньше, чем Чэнь Мо, заключалась в том, что они пошли другим путем.

Чэнь Мо начал с нуля - сначала он создавал мобильные игры, далее начал создавать компьютерные игры, после чего только перешел на виртуальный рынок. Он начал без денег, без помощников, без ресурсов. Создавать игры в одиночку невероятно долго.

Старые геймдизайнеры «S»-ранга часто помогали молодым геймдизайнерам. После двух-трех лет совместной работы молодой геймдизайнер начинал отвечать за поддержание какой-нибудь виртуальной игры. Еще через два-три года он начинал создавать свою собственную виртуальную игру под крылом одной из больших компаний.

Некоторые люди начинали с низов и поднимались, в то время как другие, полагаясь на связи и знакомства, сразу начинали с середины пути.

Путь Чэнь Мо был более трудным, но в итоге он пришел к тому, что он основал успешную компанию и свою собственную игровую платформу.

В глазах других людей скорость развития Чэнь Мо была довольно высокой, а его талант ужасающим, поскольку зачастую геймдизайнеры специализировались только в одном направлении, в то время как Чэнь Мо успел создать успешные игры как для мобильного рынка, так и для компьютерного и виртуального рынка.

----

Вскоре официально началась церемония награждения.

На сцену вышел ведущий...

Речь...

Список почетных членов комитета по надзору за играми этого года...

Получение сертификатов и общее фото...

Этот процесс уже был давно отработан, и десять новых геймдизайнеров были очень рады получить сертификат.

Чэнь Мо, который стал почетным членом комитета довольно давно, улыбнулся. Сейчас, когда он наблюдал за тем, как эти люди выходят на сцену, чтобы получить свои сертификаты, он почувствовал, что время действительно скоротечно.

После этого эпизода начали раздавать различные награды.

Лучшие композиции... лучшая графика... лучшее визуальное искусство... лучшая дебютная работа... лучший дизайн уровней... лучшая проработка персонажей... лучшее повествование... лучшее...

Чэнь Мо не возлагал никаких надежд на эти награды, в основном потому, что его главные работы в этом году являлись играми под названием «League of Legends», «Outlast» и «Overwatch», не говоря уже о художественных, они не имели каких-либо особых преимуществ.

И главная цель Чэнь Мо вообще никак не затрагивала эти награды. Он был нацелен только на награду под названием «Игра года».

Но что удивило Чэнь Мо, так это то, что он все-таки выиграл одну награду.

Награда под названием «Лучшая атмосфера» была присуждена хоррор-игре «Outlast»...

Это очень удивило Чэнь Мо. Он изначально считал, что спорную игру вроде «Outlast» решат проигнорировать, потому что не существовало награды в виде «Лучшая игра ужасов». И игра «Outlast» не имела особых преимуществ по сравнению с другими виртуальными играми.

Для Чэнь Мо это можно было считать приятной неожиданностью.

Получив награду, он выдал речь, в которой поблагодарил комитет за понимание и терпимость, а так же высказал слова благодарности за поддержку.

----

Далее присуждалась награда «Самая ожидаемая игра». Эта награда в конце концов была вручена виртуальной игре от компании «Дзен» - «Путь бессмертного 2».

Первая часть этой серии добилась большого успеха и получила сразу несколько престижных наград. Успех первой части плюс реклама сделали свое дело.

Затем выдалась награда за «Лучшее обновление», и она отошла игре «Тяжелый штурм».

Игра «Тяжелый штурм» являлась отечественным шутером, и реакция на новое обновление было очень хорошим. Так что она заслужила эту награду.

Далее шла специальная награда за «Лучшую киберспортивную игру».

Ведущий на сцене откашлялся, после чего сказал: - И эта награда присуждается... игре «League of Legends», созданной Чэнь Мо!

Раздался мгновенный взрыв аплодисментов!

Чэнь Мо спокойно встал и направился к сцене.

Действительно, эта награда в принципе не имела никаких конкурентов. В этом плане игра «League of Legends» действительно затмила все остальные отечественные игры.

Первый чемпионат вызвал сенсацию в стране и за рубежом, а количество зрителей побило все существующие рекорды.

Чэнь Мо снова вышел на сцену, будучи немного бледным.

Потому что забрав награду за игру «Outlast», он и так уже поблагодарил всех.

Чэнь Мо немного подумал и сказал: - Еще раз спасибо всем за поддержку. Я надеюсь, что успех «League of Legends» подтолкнет к появлению более конкурентоспособных игр, чтобы отечественный киберспорт смог развиваться дальше. Спасибо вам всем.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1394935>