

Когда его слова были услышаны всеми, многие еле-еле сдерживали смех.

«Чэнь Мо действительно беден на слова!»

«А он умен, он решил на этот раз поблагодарить страну, ха-ха-ха!»

«Он — не патриот! Разве страна не должна быть первой, кого нужно благодарить? Его нужно проверить!»

Многие начали шутить на счет его слов.

Многие геймдизайнеры, которые сидели рядом с Чэнь Мо, посмотрели на его место. Около его места и так было пять трофеев, а этот был шестым...

К счастью, хотя этот трофей и был очень изыскан, он был не очень большим.

Если бы он был таким же большим, как и трофей чемпионата по «League of Legends», то Чэнь Мо, возможно, пришлось нанять бы грузчика.

Чэнь Мо вернулся на свое место и поставил на пол свои трофеи, после чего сел.

Последняя награда. То, чего он так хотел, будет отдана прямо сейчас

- Этот год - год невероятного урожая для отечественной игровой индустрии. Предыдущие награды были отданы прекрасным цветам, но какая игра станет прекрасным дубом?

- Какая же игра станет игрой года в этом году? Давайте посмотрим на большой экран, где будут представлены все игры, которые были номинированы на эту великую награду.

Тут же на большом экране начало воспроизводиться видео...

----

Бессмертный мир, царство демонов и человеческий мир... бесчисленные культиваторы летают формациями на своих мечях. В темном и хаотичном царстве демонов бессмертные размахивали своими мечами, рубя и разрезая разных демонов.

----

В городе Чанъань, под покровом ночи, убийца в черном одеянии быстро шагал по карнизу. С

мечом за спиной и спрятанным оружием в руке он свесился с балки и стал наблюдать за своей добычей.

----

Фарра вылетела из облаков и направилась к битве в отдалении... Ангел протянула руку к девочке, которая лежала под завалами... Райнхардт поднял щит, заблокировав тем самым коктейль молотова...

Сразу же после этого на экране появились названия игр, которые были номинированы на эту награду

«Славный век династии Тан».

«Три царства».

«Overwatch».

В чате прямой трансляции сообщения начали лететь с невероятной скоростью.

Многие игроки обращали внимание на церемонию награждения в предыдущие годы, но никто до этого года не мог увидеть эту церемонию в живую. Но с этой прямой трансляцией многие могли ощутить трепет перед выдачей такой великой награды.

«Эту награду точно заберет «Славный век династии Тан!»

«Три царства! Три царства! Три царства! Три царства !Три царства!»

«Я думаю, что эта награда отойдет «Overwatch».

Аплодисменты постепенно стихли. На сцену вышел Чжан Чжунсян, председатель комитета по надзору за играми. В левой руке он держал трофей за игру года, а в правой конверт с победившей игрой.

- Лучшая игра этого года...

Он сделал паузу и посмотрел на геймдизайнеров под сценой. - «Overwatch», геймдизайнер - Чэнь Мо!

Аплодисменты мгновенно вспыхнули в зале!

Чэнь Мо встал и снова направился к сцене.

«Вот оно, я был прав!»

«Жаль, что это не «Славный век династии Тан».

«Ему отошли три самые престижные награды?»

«Ну, «Overwatch» заслужила эту награду».

«Жаль, я надеялся на иной результат».

«Чэнь Мо действительно проделал хорошую работу в этом году».

Геймдизайнеры в это время бурно аплодировали.

На самом деле то, что игра «Overwatch» получила игру года являлось вполне закономерным итогом для большинства геймдизайнеров.

Хотя между игрой «Славный век династии Тан» и игрой «Overwatch» существовала некоторая напряженность, в глазах геймдизайнеров игра «Overwatch» была намного лучше во множестве аспектов.

Чэнь Мо вышел на сцену, взял трофей у Чжан Чжунсяна, а затем подошел к микрофону.

- Спасибо всем за вашу поддержку, и огромное спасибо тем, кто играет в «Overwatch».

- Мир «Overwatch» немного уникален — мир этой игры нуждается в большем количестве героев, которые трудятся без устали на благо мира!

- Эту концепцию я хочу донести до всех через «Overwatch». Может быть, наш мир и не идеален, но мы все должны упорно работать, чтобы сделать его лучше. Каждый из нас может стать героем нашего мира.

- Каждый имеет свое мнение на счет игры года. Я думаю, что лучшая и неповторимая игра у каждого человека находится в самом важном месте - в сердце.

- «Overwatch» - это моя первая работа, которая получила игру года, но она определенно не будет последней. В будущем, компания «Удар молнии» будет выпускать все больше и больше веселых игр! Спасибо вам всем!

Снова вспыхнули теплые аплодисменты!

Слова Чэнь Мо на счет «Overwatch» действительно передавали хорошую мысль. Хотя наш мир и не идеален, каждый, кто делает его лучше - герой.

Более того, относительно споров вокруг игры года, Чэнь Мо также дал довольно хороший ответ - в сердце каждого человека находилась определенная игра, которая нравилась ему больше всего!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1395200>