

- Сегодня мою лекцию посетило так много людей, я рад.

Чэнь Мо с удовлетворением посмотрел на аудиторию и сказал: - Прежде всего, я представляюсь. Меня зовут Чэнь Мо, и я являюсь геймдизайнером игры «League of Legends» и игры «Overwatch». Большинство присутствующих студентов скорее всего знают меня, так что я не буду выпендриваться.

В зале раздался взрыв смеха. Чэнь Мо действительно был таким же, каким был и на стримах.

- Прежде всего, я хотел бы поблагодарить руководителей комитета по надзору за играми и руководителей университета Шийи за то, что они позволили мне стать лектором этого курса. Для меня это большая честь.

- Сегодня у нас состоится первая лекция. Давайте сначала вкратце поговорим о самом курсе. На этом курсе мы будем обобщать опыт развития игровой индустрии и будем заглядывать наперед в будущее, а также будем говорить о перспективах развития игровой индустрии.

- О базовых знаниях студенты уже узнали в прошлом семестре, и я не буду их повторять.

- Сейчас, можно сказать, наступила эпоха мобильных, компьютерных и виртуальных игр... и кто знает, какой тип игр в итоге станет самым главным. И именно об этом мы будем говорить на наших занятиях.

- Конечно, согласно нынешней тенденции, будущее определенно будет за миром виртуальных игр, потому что виртуальные игры опережают мобильные и компьютерные игры в аспекте предоставления игроку разных эмоций. Многие люди думают, что с нынешним непрерывным развитием и прогрессом технологий, виртуальные игры в итоге полностью вытеснят мобильные и компьютерные игры с рынка.

- И я хочу выслушать ваше мнение на этот счет. Есть ли студент, который хочет взять на себя инициативу и выступить?

Многие студенты с энтузиазмом откликнулись и один за другим подняли свои руки.

Чэнь Мо указал на девушку в очках в первом ряду: - Пожалуйста, говори.

Девушка в очках встала. - Преподаватель Чэнь Мо, здравствуйте! Я думаю, что это очевидный факт! Виртуальные игры намного лучше мобильных и компьютерных игр в различных аспектах. Хотя популярность виртуальных игр в Китае не слишком высока, это в основном происходит из-за стоимости виртуальных игр.

- В настоящее время виртуальные игровые капсулы стоят от десяти тысяч юаней, что является довольно большой ценой для обычных людей. Но если в будущем, предположим, изобретут

шлемы виртуальной реальности или очки виртуальной реальности, это позволит каждому войти в виртуальный мир! Или, например, если виртуальные игровые капсулы будут стоить столько же, сколько стоят и компьютеры, то они определенно вытеснят всех с рынка. Поэтому я думаю, что будущее будет за виртуальными играми.

Чэнь Мо кивком указал на толстого парня в среднем ряду.

Парень встал. - Я думаю, что в будущем виртуальные игровые капсулы обязательно станут очень популярными и будут стоять в каждом доме, но мобильные и компьютерные игры все так же будут занимать приличную долю рынка. Если, конечно, к тому времени не выпустят виртуальных очков или виртуальных шлемов, в которые будут интегрированы функции из телефонов и компьютеров. Только с таким условием виртуальные игры смогут подмять под себя весь рынок.

- Но что касается текущей ситуации, то уровень нашего технологического развития все еще слишком низкий, поэтому нынешняя ситуация с мирным сосуществованием трёх разных игровых платформ вполне объяснима.

Чэнь Мо дал высказаться еще нескольким студентам.

Каждый озвучивал свои взгляды, но в общем все думали, что виртуальные игры рано или поздно встанут у руля.

А до этого момента три разные сферы будут мирно существовать друг с другом.

Чэнь Мо кивнул. Такой взгляд в основном был вполне оправдан.

Чэнь Мо сказал: - И именно об этом я собираюсь поговорить сегодня, и у меня другой взгляд на этот вопрос.

- Действительно ли игры полностью ограничены платформой? Я так не думаю. Действительно хорошая игра, независимо от того, на какой платформе она была размещена - это хорошая игра. И некоторые игры даже могут держать свою платформу на плаву.

Студент из аудитории спросил: - Преподаватель Чэнь Мо, вы имеете в виду игру «League of Legends»?

Первое, о чем подумали многие, когда они услышали слова Чэнь Мо, была игра «League of Legends», потому что до «League of Legends» компьютерные игры были полностью подавлены виртуальными играми, но популярность «League of Legends» перевернула все с ног на голову.

Более того, игру «League of Legends» нельзя было перенести в виртуальную среду, что также заставило многих людей осознать то, что виртуальная реальность не была всемогущей.

Чэнь Мо кивнул: - Игра «League of Legends» является всего лишь одним из множества примеров. На самом деле на игровом рынке существует множество вакансий, и виртуальные игры не могут полностью покрыть все эти вакансии.

Студент спросил: - Преподаватель Чэнь Мо, что вы подразумеваете под вакансией?

Чэнь Мо ответил: - Игра эквивалентна слову, а устройство - бумаге. Виртуальные игровые капсулы - это всего лишь одна из разновидностей бумаги, и она также имеет свои преимущества и недостатки. Простой пример: на самом деле карманный персональный компьютер все еще имеет огромное количество пространства для улучшений. Просто все решили забыть об этом хорошем концепте.

Все были ошеломлены.

КПК[1]?

В этом мире ранее существовали карманные компьютеры. Так называемые КПК на самом деле являются портативными игровыми консолями, и главная их особенность заключается в том, что в них можно сыграть где угодно и когда угодно.

Однако КПК вскоре исчезли из этого мира, потому что технологии развивались быстро и очень стремительно. С развитием технологий смартфоны начали популяризоваться с бешеной скоростью, и КПК вскоре были полностью заменены смартфонами.

И по мнению геймдизайнеров этого мира, большинство особенностей КПК было реализовано в мобильном телефоне. В таком случае, почему кто-то должен был платить за одно и то же два раза?

Поэтому, услышав слова Чэнь Мо, многие были удивлены, потому что КПК - это игровой носитель, который был устарел за ненадобностью, и это являлось общепризнанным фактом в игровой индустрии.

Несколько преподавателей и профессоров в заднем ряду нахмурились. Как мог Чэнь Мо сказать такое?

Студент поднял руку и сказал: - Преподаватель Чэнь Мо, вы уверены, что в нынешнюю эпоху еще есть место для КПК? Функции КПК и мобильного практически идентичны. Все, что может делать КПК, может делать и мобильный телефон. В этом нет никакого смысла.

Чэнь Мо рассмеялся. - Потому что КПК, о котором я говорю, не такой, каким вы его себе представляете. Вы все думаете о КПК как о мобильном телефоне, только вот КПК не может совершать звонки и устанавливать что-нибудь нужное помимо игр, не так ли?

Студенты посмотрели друг на друга в полном смятении.

Разве КПК мог устанавливать что-то помимо игр или хотя бы совершать звонки?

Чэнь Мо сказал: - Представьте себе, что у вас есть КПК, и с помощью него вы можете играть в большие игры с открытым миром, представьте, что у него есть джойстики и кнопки, и он ощущается намного приятнее, чем мобильный. И не забывайте, что он очень удобен, так как с помощью него можно будет играть в любое время и в любом месте. Итак, как вы думаете, сколько людей купили бы такое устройство?

[1] КПК — карманный персональный компьютер, буду сокращать для облегчения прочтения.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1427463>