

- Обмен опытом? - Ли Фэн улыбнулся. - От династии или дзен?

Чжан Сяокун сказал: - Может сходим на обмен идеями?

Цю Хэньян кивнул. - Пойдемте на обмен, эта лекция обещает быть интересной.

После этого разговора группа отправилась на указанное место проведения данной лекции.

На самом деле так называемый «обмен идеями» мало чем отличался от лекций. Единственное отличие состояло в том, что на обменах все могли высказывать свою точку зрения.

Обычно на лекциях говорил в большинстве своем один человек, в то время как другие могли только слушать и задавать вопросы только тогда, когда об этом просил ведущий. На обменах идеями все присутствующие могли свободно говорить в независимости от того, нес ли говоривший верную мысль или же нет.

Обычно конечно на таких встречах стоял самый настоящий балаган, но это было в порядке вещей, поскольку именно в спорах рождалась истина.

Первоначально Чэнь Мо не очень-то и хотел идти на такого рода встречу, потому что ему было немного лень говорить и доказывать что-то другим геймдизайнерам.

Но сегодня в расписании действительно не было каких-нибудь интересных ему лекций, так что он за неимением выбора решил туда сходить.

Как и лекции, встречи по обмену опытом были разделены на множество филиалов - больших и малых. Относительно небольшая встреча проводилась обычно в комнате, где могло уместиться около десятка человек, в то время как большая проводилась в залах, где могла уместиться и сотня человек.

Вскоре Чжан Сяокун и другие пришли на место проведения обмена опытом и обнаружили, что на данный момент проводилось парочку интересных и не очень встреч.

- О? Звучит неплохо, посмотрим? - Чэнь Мо указал на вывеску рядом с собой.

Вывеска гласила: «Перспективы развития коммуникационной игры, обмен опытом.»

Все: - ... .

Чжан Сяокун сказал: - Хорошо, давайте посмотрим. Но Чэнь Мо ты... ты уверен, что присутствие на такой встрече принесет тебе какую-нибудь пользу?

Чэнь Мо улыбнулся: - Учиться друг у друга очень полезно, может быть у кого-то есть хорошие идеи, кто знает?

Чжан Сяокун кивнул. - Хорошо, тогда давайте присоединимся к этой встрече.

Несколько человек вошли в зал и заняли места в противоположном углу.

Эта встреча, видимо, только началась, так как ведущий геймдизайнер только начал объяснять некоторые базовые знания про разработку соревновательных игр.

Некоторые вещи могли показаться логичными для одних людей, в то время как для других они были бы нелогичными. У каждого была, есть и будет своя специализация. Кто-то из геймдизайнеров специализировался на мобильных играх, кто-то на виртуальных, кто-то знал, как сделать хороший шутер, а кто-то нет.

Так что начать с основ было необходимо как минимум из вежливости. Ведущим этой встречи на данный момент являлся геймдизайнер «А»-ранга из компании «Императорская династия».

- Так называемые конкурентные игры фактически уже существуют очень давно, например тот же «Warcraft», после которого появилась игра «League of Legends» и далее по списку. За короткий промежуток времени в соревновательных играх произошло множество изменений.

- Раньше конкурентные игры всегда рассматривались как нишевые игры, потому что конкурентными играми в основном являлись стратегии. Хотя некоторые шутеры также являлись конкурентными, они не были особо популярными.

- Но в этом году чемпионат по игре «League of Legends» полностью изменил положение дел.

- Итак, каковы перспективы развития соревновательных игр? Можно ли повторить успех игры «League of Legends» и принесет ли он пользу в дальнейшем? На многие вопросы ответят сведущие в этих делах люди. Спасибо за внимание!

После этих слов геймдизайнер «А» ранга отошел в сторону.

Что касается соревновательных игр, то хотя игра «League of Legends» и добилась больших успехов, игровое сообщество еще не успело отреагировать на такое быстрое изменение.

Благодаря чемпионату Чэнь Мо игра «League of Legends» начала развиваться настолько быстро, что многие простые игроки даже не успели понять, что только что произошло.

Поначалу эта игра не внушала оптимизма.

Но спустя менее чем через пару месяцев она вдруг стала очень популярной и фактически уничтожила союз крупнейших игровых платформ.

И вместе с ростом популярности она вышла за границу...

С октября по ноябрь проходил чемпионат, который привлек внимание бесчисленного количества людей.

И так как все это произошло менее, чем за год, многие геймдизайнеры хоть и видели, что она была очень популярна, некоторые из них попросту не могли и не хотели разбираться в причинах такого быстрого взлета.

Кроме того, этот мир уделял больше всего внимания виртуальным играм, из-за чего геймдизайнеры, естественно, предпочитали уделять больше своего времени на развитие в виртуальном направлении.

Многие геймдизайнеры хоть и видели успех игры «League of Legends», им было по большей части плевать на это.

В настоящее время геймдизайнеры больше всего были озабочены конкурентными играми, так как они так или иначе повлияют на развитие отечественного рынка.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1392438>