

Сюнь Цзе только вернулся на свое место, а ему нужно снова выходить на сцену для получения награды.

Хотя было приятно, но Сюнь Цзе все равно чувствовал некую беспомощность от того, что его подсунули в качестве обезьяны.

А те, кто смеялся искренне забавлялись выражением лица Сюнь Цзена.

Они пришли сюда сегодня и были обычными зрителям, но Сюнь Цзе выиграл несколько призов в одиночку.

Это сделало их более или менее несчастными.

Но из-за их репутации и того факта, что за ними наблюдало так много больших шишек, они не осмеливались быть грубыми. Все, что они могли сделать, это воспользоваться возможностью высмеять Сюнь Цзе и выплеснуть свое разочарование.

Конечно, Сюнь Цзе не знал, о чем думают эти люди, и даже если бы знал, то не стал бы о них беспокоиться. Они не заслуживали внимания.

Зрители, смотрящие прямую трансляцию, увидев выражение лица Сюнь Цзе, также все смеялись.

"Выражение на лице Собачего вора действительно великолепно".

"Через пять минут я хочу увидеть стикеры Собачего вора! "

"Но Собачий вор должен быть счастлив от боли! Взять столько наград за один раз! "

"Что в этом плохого? Вор заслужил это".

"Действительно, я думаю, что награды, которые получил Собачий вор, вполне заслужены".

"Мероприятие проводит Misty Asgard! Самая авторитетная игровая награда, вы думаете, это шутка? "

Вернемся к самим наградам, хотя "Легенда о мече и фее" - это традиционная китайская ролевая игра, но именно трагическая концовка открыла новое направление.

Это позволило большинству геймдизайнеров обнаружить, что игроки не против трагедий.

По этой причине большинство новых отечественных RPG, или игры в древнем стиле, сегодня имеют концовки, склоняющиеся к трагедии.

Как будто сюжет не является квалифицированным без смерти главного героя мужского или женского пола в конце.

На Сюнь Цзе просто хочет сказать, что нравится все, но будь то комедия или трагедия, необходимо предоставить хороший сюжет.

Раньше сюжет отечественных RPG, персонажи слишком святые и благородные, даже если концовка счастливая, игроки никак не сопереживает героям.

И действия персонажа зависит от сценариста, который должен делать все, что он хочет, вместо

того, чтобы отталкиваться от личности персонажа, что заставляет игрока подумать: "У героя шизофрения? Может раздвоение личности? "

Как может главный герой, который в одну секунду сражается и всех убивает, а в другую ради спасения обычных людей жертвует своей жизнью?

Так что теперь новые отечественные RPG, несмотря на то, что в них были внесены изменения, а концовки стали более трагичными, будут только сильнее ругаться игроками без качественного сюжета.

После повторного процесса получения награды Сюнь Цзе даже не сказал "спасибо", а просто поклонился, но этого было достаточно, чтобы понять, что у него действительно нет слов.

Когда он уже собирался спуститься, Сюнь Цзе еще раз спросил ведущую:

— Мне ведь действительно не нужно будет подниматься обратно?

— Я действительно не знаю! Но разве не хорошо было бы подняться снова? — ответила ведущая с улыбкой на лице.

— Хм. Вы правы! — Сюнь Цзе взял награду и на прощание сжал кулак, после чего снова вернулся на свое место.

Линь Сонг сбоку рассмеялся и сказал:

— Брат Сюнь, хорошо, что я приехал сюда на машине, иначе было бы нелегко довести столько наград!

— Разве так все сложно? Можно же воспользоваться курьером, — сказал Сюнь Цзе с улыбкой.

— Хахаха! У тебя много идей, Сюнь, неудивительно, что ты можешь получить столько наград и разрабатывать так много хороших игр.

— Спасибо.

Далее одна за другой были вручены награды за лучшую инди-игру года, лучшую экшн-игру года, лучшую спортивную игру года, лучшую мобильную игру года, лучшую файтинг-игру года и так далее.

Эти награды не имеют никакого отношения к Сюнь Цзену.

На Сюнь Цзена никак это не повлияло. В первый раз, когда он пришел на церемонию награждения, он смог выиграть четыре награды.

Среди них была награда "Лучший начинающий геймдизайнер года" - относительно влиятельная награда, которая была весьма полезной для Сюнь Цзе, только начинавшего свою карьеру.

По мере получения каждой награды, наконец, наступило главное событие — награда "Игра года"!

На сцену для вручения награды вышел Гун Ченгси, главный разработчик игрового движка Misty Asgard. Он был ростом 1.75 метра, в очках, белой рубашке и джинсах, и выглядел порядочным человеком.

Получив конверт, переданный ведущей, Гун Ченгси не стал ничего скрывать и сразу прочитал:

— Победитель номинации "Лучшая игра года" — "Безбашенный Бог Оружия", геймдизайнер игры — Сяо Мэн.

— Вау! — девушка вскочила со стула, привлекая внимание множества людей.

Эта девушка выглядела, кажется, всего на двадцать лет, с двумя хвостиками, в платье принцессы и с немного детским пухлым личиком, что придавало ей очаровательный вид.

— Кто она? Она не может быть Сяо Мэн, не так ли? — спросил Сюнь Цзе.

Говорили, что он был самым молодым дизайнером игр с одной звездой, но она выглядела ненамного старше! Он побил рекорд этой девушки?

Линь Сонг кивнул и сказал:

— Да. Не стоит ее недооценивать, Сяо Мэн — пятизвездочный гейм-дизайнер Penguin Games, и единственная женщина-геймдизайнер с пятью звездами.

— Не нужно удивляться ее милому детскому виду, она выглядит очень молодо, но пять лет назад она была почти такой же. Поэтому я предполагаю, что возраст Сяо Мэна, по крайней мере...

Не успел Линь Сонг закончить свои слова, как вдруг почувствовал убийственное намерение, от которого задрожал.

Оглядевшись, он был шокирован, обнаружив, что Сяо Мэн смотрит прямо на него, и хотя на ее лице была улыбка, но она выглядела довольно страшно.

Линь Сонг не мог понять, как Сяо Мэн смогла услышать его разговор с Сюнь Цзенем, несмотря на расстояние в десятки метров.

Но он был уверен, что если он скажет Сюнь Цзену ее истинный возраст, то ему придется выдержать яростные удары Сяо Мэна.

Скорее всего, это будет и физический удар.

Не смотрите на него как на владельца игровой платформы, но с влиянием игровой платформы Стимпанк он действительно не сможет отбиться от мести пятизвездочного геймдизайнера.

Сглотнув, Линь Сонг решительно изменил тон и сказал:

— Сяо Мэн около восемнадцати лет.

Сюнь Цзе с презрением посмотрел на Линь Сына и сказал:

— Как ты можешь говорить такую чушь?

Согласно тому, что ты сказал ранее, эта Сяо Мэн, очевидно, начала разрабатывать игры еще в младенчестве!

У пятизвездочного геймдизайнера должно быть большое количество разработанных игр, а на

их разработку нужно много времени.

— Она так молода! Тогда я не могу быть самодовольным от текущих достижений, — сказал Сюнь Цзе, подыгрывая словам Линь Сонга.

В данный момент он не сможет отбиться от гнева пятизвездочного дизайнера игр, поэтому он должен был просто прикинуться дурачком.

Видя, что Линь Сонг и Сюнь Цзе поют в унисон, на этот раз настала очередь товарищей по студии смотреть с презрением

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2499950>