

После того как Дин Фаньсинь был избит, все один за другим опробовали демоверсию игры, и, как и Дин Фаньсинь, все были поражены невероятно реалистичными пейзажами в игре.

Одна только демо-версия была настолько умопомрачительной, что если бы игра была сделана полностью, разве игроки не смогли бы наслаждаться потрясающими видами природы, не выходя из дома?

— Брат Сюнь, это игра про восхождение на гору? — спросил Чэнь Сюэшу.

Спортивные игры Аквамарины все еще были довольно популярны, особенно среди иностранных игроков, и каждая продаваемая игра была в основном создана иностранными разработчиками. Было бы неплохо использовать спортивную игру для открытия зарубежного рынка.

— Нет, это не так! Это приключенческая игра. Я просто сделал эту демоверсию, чтобы узнать мнение людей и посмотреть, какая у нее графика. Сможет ли она привлечь игроков? — с улыбкой сказал Сюнь Цзе.

— Может, может! Особенно главный женский герой... — Дин Фаньсинь только открыл рот, когда все злобно уставились на него, заставив его закрыть рот, проглатывая слова.

— Брат Сюнь, эта игра — лучшая из всех, в которые я играл, будь то пейзажи или движения персонажей, особенно в VR-версии, кажется, что ты реально взбираешься на снежную гору, — оценила Мо Даньцин.

Хотя Сюнь Цзе знал, что все не специально подлизывается, а действительно считают игру чем-то особенным, Сюнь Цзе все равно чувствовал себя неуверенно, было бы неплохо, если бы больше людей пришло попробовать игру.

Только где найти группу игроков, чтобы опробовать игру? В противном случае даже если Сюнь Цзе сможет сражаться, он не сможет защитить остальных, если столкнется со "страстными фанатами".

Пока Сюнь Цзе думал о том, как найти больше игроков, чтобы опробовать игру, в студию бодрым шагом вошел Линь Сонг.

— Хорошие новости, брат Сюнь, хорошие новости! — с улыбкой сказал Линь Сонг.

— Что случилось, старший брат Лин? Ты женишься?

— О чем ты говоришь? Дело в том, что мы заказали стенд!

— Стенд? Какой стенд?

— Международная выставка игр и анимации в Китае.

Эта выставка — совместная работа Misty Asgard и другой официальной организации, направленная на развитие междисциплинарного сотрудничества между двумя отраслями, игровой и анимационной, и взаимное содействие развитию обеих отраслей.

На выставке будут представлены не только выдающиеся игры из страны и из-за рубежа, но и анимация и комиксы.

На ней также проходят премьеры некоторых новых игр и аниме, а благодаря тому, что у компаний и частных лиц есть стенды, выставка становится популярным событием как для

геймеров, так и для поклонников аниме.

Поскольку выставка ориентирована на деловое сотрудничество, иметь стенд могут только сильные и известные компании или частные лица, а новичкам практически невозможно получить место, если только их не продвигают крупные шишки.

Линь Сонг уже обращался к организаторам с просьбой принять участие в этой выставке, но все прошло не очень хорошо.

Позже игры "Растения против зомби", "Legends of the Three Kingdoms" и недавняя "Битва за выживание" не только сделали студию Сюнь Цзе известной и прибыльной, но и привели к резкому росту количества пользователей и влияния игровой платформы Стимпанк.

Воспользовавшись жарой, Линь Сонг подал еще одну заявку в установленный срок, но на этот раз гораздо все прошло гладко, и в итоге получил стенд, причем место было отнюдь не плохое.

Выслушав Линь Сонга, Сюнь Цзе улыбнулся и сказал:

— Это действительно хорошо! Я беспокоился, что не будет игроков, чтобы протестировать новую игру!

— Ого! Еще одна новая игра! У тебя действительно бесконечное вдохновение, брат Сюнь! Что за игра на этот раз?

Линь Сонг не был вежлив, но он искренне чувствовал, что вдохновение Сюнь Цзе было подобно источнику воды.

Другие геймдизайнеры должны остепениться и переварить хорошую игру в течение некоторого времени, прежде чем найти вдохновиться на разработку следующей, а некоторым, более привередливым, требовалось еще больше времени.

Сюнь Цзе же разрабатывал игры, которые не только популярнее последующих, но после создания каждой игры он сразу же приступает к подготовке следующей.

"Битва на выживание", "Растения против зомби" и "Legends of the Three Kingdoms" - каждой из этих игр было бы достаточно, чтобы многие геймдизайнеры гордились ими долгое время.

Но эти три игры были созданы Сюнь Цзе почти в одно и то же время, и многие геймдизайнеры были на грани того, чтобы замолчать навсегда, узнав об этом.

Они знали, что между людьми существует разрыв, но с таким большим разрывом столкнулись впервые.

Были слухи, что многие геймдизайнеры общались наедине, ненавидя Сюнь Цзе за то, что он молчит некоторое время, боясь, что он снова придумает что-то потрясающее, и в итоге ударит всех по их уверенности в себе.

— Это игра в жанре приключенческий экшен с VR-версией. Я собираюсь попросить нескольких игроков опробовать ее, чтобы узнать, понравится ли им такая игра, и если понравится, я продолжу ее разработку.

— Ты скромничаешь, старый брат Сюнь, как могут игрокам не понравиться твои игры? — с улыбкой сказал Линь Сонг, мысленно выплюнув: "О ножах, присланных студии, забудем".

— Кстати, старший брат Лин, насколько велик наш стенд в этот раз? — спросил Сюнь Цзе.

— Больше, чем в прошлый раз, почти сто квадратных метров. В конце концов, не все могут участвовать в выставке, так немного больше по площади, — сказал Линь Сонг.

Сюнь Цзе кивнул и сказал:

— Тогда мы также можем выбрать несколько отличных игр нашей платформы и дать им возможность показать себя.

По мере того как игровая платформа Стимпанк становилась все более влиятельной и привлекала пользователей, все больше и больше геймдизайнеров игр выбирали ее.

Сюнь Цзе не подавлял этих геймдизайнеров. Если их игры были увлекательными, не оскорбительными и не обманывали игроков, то они не были лишены различных рекомендаций и ресурсов.

Поняв стандарты Сюнь Цзе, геймдизайнеры, вошедшие на стенд, начали тщательно полировать свои игры, и хотя в них все еще оставались сильные следы подражания, у них, по крайней мере, есть свои собственные изюминки, и уже не были просто играми, меняющими обертку.

Поскольку площадь стенда в этот раз очень большая, это хорошо, чтобы дать другим дизайнерам игр немного больше пространства для демонстрации своих работ, а также повысить их заметность и чувство принадлежности к платформе.

В противном случае, когда все увидят, что платформа Стимпанк превращается в шоу одного человека Сюнь Цзе, никому не будет особого смысла приходить, так что они могли бы побороться за ресурсы на других платформах и, возможно, стать первым братом!

— Хорошо, брат Сюнь, как ты думаешь, кого лучше допустить к участию?

Что касается игр, Линь Сонг определенно должен был узнать мнение Сюнь Цзе.

— Я позже посмотрю и пришлю тебе список.

— Без проблем, брат Сюнь, сколько места тебе нужно? Стенд все равно должен быть в основном твоим, — сказал Линь Сонг.

— Ну, мне нужен парочку диванов, несколько компьютеров с гарнитурами VR, и желательно универсальная беговая дорожка, и все, — сказал Сюнь Цзе.

— Хорошо, я пойду и организую прямо сейчас, все будет сделано!

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2767978>