

Выйдя из ресторана, Фрикес последовал за своей секретаршей Леей к машине и вернулся в офис.

Вскоре после того, как Фрикес вернулся в офис, он заговорил и сказал:

— Свяжись с Линь Сонгом, владельцем игровой платформы Стимпанк в Китае, а я лично поговорю с ним, договорившись о встрече. Мы хотим распространять будущие игры Сюнь Цзе от нашего имени, что касается условий...

После тщательных записей, Лейя спросила с некоторым замешательством:

— Босс, не будут ли эти три условия, предложенные Сюнь Цзе, слишком большими?

Фрикес улыбнулся и сказал:

— Нет. Я думаю, что все в порядке. Мы все еще не достаточно знаем о концепции геймдизайна Сюнь Цзе, поэтому наши изменения могут не только не помочь, но и снизить качество игры.

— Что плохого в том, чтобы Сюнь Цзе позаботился о переводе и избавил нас от работы и при этом получить часть денег?

— Я провел опрос и выяснил, что не только Германии, но и игроки из других стран Европы и США интересуются играми Сюнь Цзе.

— Самые первые игры "Phasmophobia" и "Cup Head", а также более поздние "Растения против Зомби", "Битва на выживание" и "To the Moon" имеют очень широкую аудиторию. Если бы не тот факт, что дистрибьюторская компания, с которой они сейчас работают, имела плохие навыки, то игры Сюнь Цзе были бы еще более известны в Европе и Америке.

— Кроме того, наши люди на международной выставке игр и анимации в Китае принесли новость, что новой игрой Сюнь Цзе будет игра, которая выглядит как экстремальная спортивная игра об альпинизме.

— Но у меня всегда было предчувствие, что амбиции Сюнь Цзе далеки от удовлетворения игрой про альпинизм, и, судя по расширению студии и другим действиям, новая игра будет его самым большим вложением с тех пор, как он начал разрабатывать игры.

— Возможно, он даже планирует использовать эту игру, чтобы получить "Игру года" в Китае. Я верю, что эта его новая игра не разочарует, не говоря уже, что продажи не оправдают ожиданий. Пока мы можем получить права на распространение новой игры, мы, вероятно, сможем делать деньги лежа. Как можно вести бизнес без риска вообще?

— Кроме того, на этот раз я говорю не только о бизнесе, но и об инвестировании в Сюнь Цзе. Эти три условия не слишком чрезмерны, так почему бы не рискнуть?

Если бы Лея не была его правой рукой, Фрикерсу не пришлось бы так много объяснять, он просто отдал бы приказ и все.

Погладив свои длинные шелковистые светлые волосы, Рея сказала:

— Босс, я поняла. Я лично свяжусь с Линь Сонгом и назначу время для обсуждения сотрудничества как можно скорее.

— Хм. В подписании контракта сейчас есть свои преимущества, если мы подождем, пока новая

игра Сюнь Цзе станет популярной, появится слишком много конкурентов, и к тому времени, с нынешними условиями, мы, возможно, даже не сможем договориться.

Фрикес не мог не улыбнуться:

— Этот ресторан — настоящее благословение для меня! В прошлый раз он позволил мне встретить тебя, а в этот раз — Сюнь Цзе.

Лейя сказала со слабой улыбкой:

— Это также мое счастливое место, чтобы быть замеченным вами, босс.

— Кстати, ты знаешь человека рядом с Сюнь Цзе? Я видел, как ты улыбнулась ему.

— Да. Его зовут Лю Идэ, он был одним из моих стажеров, когда я еще была тренером по фитнесу. У него есть целеустремленность и упорство в работе, я только не знаю, какую должность. Если это просто телохранитель, то это было бы снисходительно.

— Тогда ты можешь узнать, — усмехнулся Фрикес.

Пятница, 15 июля.

Выставка Gamescom официально открылась, и первый день был днем прессы, когда только игровая пресса и инсайдеры индустрии могли войти.

С 140 000 квадратных метров площади и почти 1 000 стендов, все уверены, что это будет сцена, которой геймеры будут наслаждаться, когда она откроется.

Хотя сегодня на выставочном этаже не было геймеров, он казался переполненным журналистами и редакторами из различных игровых СМИ, а также инсайдерами индустрии со всего Аквамарины, плюс сотрудники организаторов и так далее.

Сюнь Цзе в сопровождении Фрикера отправился в зону, куда позже поднимутся несколько геймеров-тяжеловесов, чтобы показать видеоролики об игре и представить особенность, ход разработки и так далее.

После показа видеороликов с ними проводились интервью для СМИ.

Продолжительность видеороликов зависит от разработчика, но обычно самый длинный длится не более часа, а самый короткий — не менее получаса.

В глазах многих геймеров, независимо от того, насколько длинным или коротким является видео, они очень довольны всем.

Сюнь Цзе на самом деле не понимает, почему эти геймдизайнеры не хотят развиваться, когда на Аквамарине явно есть мощный игровой движок.

Неужели они думают, что игроки не запомнят игры, выпущенные вовремя?

Кстати, в этом месте не любую игру можно показать на видео. На сцену могут выйти только те геймдизайнеры, чьи игры достаточно популярны, или связи, финансирование и т.д. достаточно сильны.

Например, из тысяч игр, представленных на выставке в этот раз, только около десятка смогли

выйти на сцену.

Сюнь Цзе, Фрикерс, Лю Идэ и Лея сели бок о бок в месте, которое было, пожалуй, одним из лучших в зале.

Это было похоже на поход в кинотеатр: сидишь сзади — плохо видно, слишком близко — приходится напрягать шею, чтобы смотреть, а посередине — можно комфортно смотреть фильм.

Это показывает, что Фрикерс и его компания Rheinland Steel, очень уважают.

Присев на кресло, Сюнь Цзе огляделся и увидел несколько иностранных геймдизайнеров, которых он видел только на видео или в новостях, но на сцене было довольно шумно, поэтому он не понял, о чем говорили эти люди.

Даже если он и слышал, то не мог понять.

— Геймдизайнер Сюнь, как вам? Как выставка по сравнению с китайской? — спросил Фрикес с улыбкой.

— Это довольно освежающе. Хотя площадь немного меньше, но количество прекрасных игр хватает — Сюнь Цзе был честен.

Выставочный центр Шанхая занимал более полумиллиона квадратных метров! Он был более чем в три раза больше этого места.

Поэтому после того, как он увидел Выставочный центр Кёльна, Gamescom показался ему немного "маленьким".

Улыбнувшись, Фрикес сказал:

— Геймдизайнер Сюнь, ваши архитектурные навыки мирового уровня, мы не можем сравниться.

Пока они непринужденно болтали, на большом экране на сцене начали показывать видеоролики игры первого разработчика.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2780997>