

Сплетня Фрикеса не вызвала у Сюнь Цзе восторга, потому что она звучала слишком невероятно.

И даже если все было правдой, Сюнь Цзе не чувствовал необходимости выставлять ее напоказ, это не принесло бы ему ни малейшей пользы, кроме бесконечных неприятностей.

В конце концов, по сравнению с Blizzard, нынешний Сюнь Цзе значительно уступал другой стороне по статусу и наследию, к тому же у нынешней Blizzard было бесчисленное количество поклонников на Аквамарине.

Даже если Лю Идэ и его команда начнут атаку, им будет сложно справиться даже с полной силой своего огня.

Поэтому Сюнь Цзе не воспринимал сплетни всерьез, они входили в одно ухо и выходили из другого.

Представление на сцене продолжалось, но играм после Titan, казалось, не хватало некоторой доли креативности и привлекательности.

Первый день закончился без заминок, и, по мнению Сюнь Цзе, из всех игр, которых он видел, "Titan" по-прежнему является самой лучшей.

Суббота, 16 июля.

Сюнь Цзе и Лю Идэ снова пришли выставку, но на этот раз они пришли как посетители.

Компания Фрикера уже связалась с Линь Сонгом, и стороны вели глубокие и переговоры о сотрудничестве, поэтому они не пришли.

С сегодняшнего дня на выставку пришла только широкая публика, которой было в несколько раз больше, чем вчера.

К счастью, сам Сюнь Цзе владеет кунг-фу, и с Лю Идэ в качестве сопровождающего он смог передвигаться без особых неудобств.

Прогуливаясь по дороге, Сюнь Цзе подходил к любой игре, которую мог опробовать, будь то игра от крупной компании или начинающего разработчика, и играл в нее.

В этот период Сюнь Цзе также сыграл в несколько игр, таких как Titan. Раньше он только видел информацию об этих играх на своем планшете, но не играл в них сам, поэтому не мог оценить некоторые вещи.

Однако после того, как он сам поиграл в эти игры, Сюнь Цзе внутренне рассмеялся: эти игры, похожие на Titan, только следуют тенденции, плюс намеренно избегают и по другим причинам, не только не смогли узнать преимущества Titan, но и усугубили недостатки. Хотя игра не является традиционным шутером, но нельзя игнорировать ощущения от стрельбы! Отдача необъяснимо нестабильна при стрельбе, удастся ли попасть, зависит от судьбы. Иногда даже пуля даже не может коснуться края мишени. Лучше идти прямо вперед сражаться врукопашную.

Однако сейчас, когда "Titan" находится на пике популярности, аналогичные игры следуют его примеру, перед их стендами выстраиваются длинные очереди, а лица многих игроков полны восторга, когда они играют.

Это заставило эти игровые компании ошибочно думать, что игры были успешными, но они не знали кое-что очень важное. Нынешние игроки обладают высокой степенью энтузиазма и терпимости к играм, подобным "Titan".

Если вовремя не найти недостатки игры и не устранить их, то, когда энтузиазм пройдет, они будут выявлены один за другим и даже преувеличены, что приведет к резкому падению репутации игры.

Однако, когда кто-то из игровой компании спросил Сюнь Цзе, что он думает об игре, Сюнь Цзе попросил Лю Идэ сказать им, что игра великолепна, не хуже "Titan".

Изначально все являются конкурентами, и Сюнь Цзе нет необходимости давать им советы.

А даже если бы и дал, то с той сладостью, которую они сейчас вкусили, они бы точно не поверили словам Сюнь Цзе и даже могли бы подумать, что он завидует им и вводит в заблуждение своими так называемыми советами.

В таком случае, лучше было бы просто похвалить. Они были бы счастливы, а у Сюнь Цзе было бы на одну группу конкурентов меньше, все выиграли бы.

После окончания выставки Gamescom Сюнь Цзе отказался от приглашения Фрикера и не стал больше задерживаться в Германии. Он сел на самолет в Шанхай и вернулся к работе.

Суббота, 20 августа.

Национальный выставочный и конференц-центр Шанхая

Вторая Международная игровая выставка Шанхая прошла успешно. Учитывая опыт первой выставки, в этом году выставка была на голову выше предыдущей по количеству участников, оформлению площадки и персоналу.

По сравнению с прошлым годом, известность и влияние игровой платформы Стимпанк и Сюнь Цзе возросли, поэтому стенд платформы в этом году занимает уже не десять квадратных метров, а почти 150 квадратных метров.

Сюнь Цзе не монополизировал такой большой стенд. Три предыдущих геймдизайнера были конкурентоспособны. И в этот раз они использовали свои собственные силы, чтобы выиграть возможность участвовать в выставке еще раз.

— Брат Линь, я же говорил тебе, что наш стенд будет становиться все больше и больше, верно?

За пределами стенда Сюнь Цзе болтал с Линь Сонгом, он был расслаблен, а Линь Сонг, наоборот, был слегка взволнован.

— Да! И это только спустя, брат Сюнь, все это благодаря тебе!

Хотя на прошлой выставке у платформы был стенд площадью более 100 квадратных метров в выставочном центре, это не было "отправной точкой" платформы, в конце концов, и Линь Сонг все еще мог относиться к этому легкомысленно.

Сегодня он не только вновь посещает то же место, но и участвует в том же игровом шоу, и когда он вспоминает, как всего за год прошел путь от стенда площадью десять квадратных метров до более чем ста квадратных метров сегодня, он бы солгал, если бы не был взволнован.

— Я просто сделал то, что должен был сделать, и это не удалось бы сделать без тебя, брат Линь! — с улыбкой сказал Сюнь Цзе.

Похлопав Сюнь Цзе по плечу, Линь Сонг лишь улыбнулся и больше ничего не сказал.

Он повернулся, чтобы посмотреть на свой стенд, а затем сказал:

— Брат Сюнь, я не ожидал, что в этот раз ты принесешь мобильную игру, а не демоверсию новой игры.

Хотя Tomb Raider - Rise of the Tomb Raider должна была выйти в этом году, Сюнь Цзе все равно не привез ее, а вместо этого привез демоверсию Arknights.

На выставке Gamescom он узнал, что EagleX Games с Golden Mouse Studio разработали Peak Unlimited, чтобы помешать ему. Он определенно не мог позволить другой стороне слишком рано заметить, чтобы они не смогли избежать ловушки.

Сюнь Цзе без перерыва работа, и наконец разработка Arknights подошла к концу. Теперь осталось только провести всевозможные тесты, и ожидается, что первого сентября игра она будет доступна для скачивания.

Поэтому сейчас самое время выпустить демоверсию Arknights на выставке, чтобы разогреть игру.

— Эта мобильная игра — важная часть моего плана дальнейших действий, и показать ее здесь полезнее, чем демоверсию новой игры, — сказал Сюнь Цзе с улыбкой.

— Хм... Я понимаю. Я буду сотрудничать с вами в продвижении игры, когда придет время, — сказал Линь Сонг.

Как только прозвучало объявление, 2-я Международная игровая выставка Шанхая официально началась, и на этот раз поклонники Сюнь Цзе не стали ходить вокруг да около, а направились по четкому маршруту прямо к его стенду.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2781618>