

Снаружи стенда Сюнь Цзе висят плакаты нескольких важных персонажей "Arknights", помимо Амии, там были также Сидж, СильверЭш, Эксус, Эйяфьялла и Иврит.

Несмотря на то, что это всего лишь плакаты без представления, кроме имен, каждый персонаж имеет свои отличительные черты, и благодаря сильной атмосфере, они сразу же привлекли внимание многих любителей 2D.

В то время как игроки собрались вокруг плакатов, чтобы сделать фотографии, они также побежали опробовать мобильную игру, но фанаты Сюнь Цзе остались равнодушными. Они собрались вокруг Сюнь Цзе с видом праведного негодования.

— Собачий вор, когда ты собираешься изменить сюжет To the Moon? — стример, который ранее подвергался издевательствам Сюнь Цзе и плакал, во время разговора поднял надувную гантель в руке, как будто собирался ударить Сюнь Цзе по голове, если тот не согласится.

Сюнь Цзе пожал плечами и сказал:

— Так не пойдет, если мы изменим сюжет, что будет с игроками, которым нравится оригинальный сюжет? Я не могу просто изменить его, когда вы так говорите!

— Тогда всегда хорошо, если ты придумаешь новое DLC?

— Извините, "To the Moon" уже законченная история, нет необходимости изменять что-то. Моя студия все еще работает над новой игрой в последнее время, я также отвечаю за новую игру "Arknights", я просто не могу выделить людей.

Прежде чем стример успел что-то сказать, другой игрок в стороне сказал:

— Собачий вор, почему бы тебе не принести нам свою последнюю новую игру, чтобы мы ее опробовали? Прошло столько времени, даже в демоверсии должно быть больше контента, верно?

— Новая игра сейчас находится на последней стадии разработки, поэтому, чтобы сохранить сюрприз для всех, я не буду приносить демоверсию в этот раз, — с улыбкой сказал Сюнь Цзе.

— Ой! Не будь слишком двуличным! Что это за аниме мобильная игра, пожалуйста, откажитесь от двумерности! Лучше сконцетрируйся на новой игре.

Сюнь Цзе развел руками и невинно сказал:

— Я потратил много времени на разработку этой мобильной игры, просто чтобы предложить новый игровой опыт игрокам, любящим аниме.

Увидев реакцию Сюнь Цзе, все присутствующие игроки слегка сузили глаза с выражением "ты, блин, издеваешься".

— Собачий вор! Твои игры действительно все очень душевные, но не мог бы ты быть менее жестоким? — стример выступил вперед и сказал.

— Эй, это аниме-игра, как я могу все еще быть оскорбительным? — с улыбкой сказал Сюнь Цзе.

В настоящее время сюжет игр ACG [1] в стране и за рубежом все еще в основном легкий и теплый, даже если есть сражения между лагерями.

Также очень мало ситуаций, когда персонажи умирают. Поэтому, когда Сюнь Цзе сказал это, многие игроки в комнате поверили.

Но некоторые игроки отреагировали сразу же после краткого убеждения, а некоторые игроки вообще не поверили словам Сюнь Цзе.

— Собачий вор, нельзя верить ни твоему одному слову. Урок с Легендой о мече и фее мы не забыли, — сказал игрок.

— Вот почему я сказал тебе оставить аниме-игры в покое! Будет ужасно, если ты заставишь их плакать.

— Если анимешник станет черным и захочет умереть вместе с тобой, мы не сможем тебя защитить.

— Собачий вор, послушай моего совета и береги себя.

Пока игроки пытались убедить Сюнь Цзе не заниматься Arknights и сосредоточиться на новой игре, один из игроков в кабинке вдруг выкрикнул "ах".

— Собачий вор, ты все еще говоришь, что не будешь жестоким.

— Смотри! Тебя разоблачили! К счастью, я не попался на твою уловку!

— Еще не поздно выпустить демоверсию новой игры.

Сюнь Цзе сказал, указав на анимешник:

— Ребята, вы думаете, что над ним издеваются?

Остальные игроки повернули головы, чтобы посмотреть, и увидели, как анимешник положил телефон и сказал:

— Упс! Почти прошел этот уровень!

— Это довольно хорошая игра! Это тоже игра в жанре tower defence, но здесь больше пространства для действий!

— Потому что у персонажей есть навыки! У шестизвездочного оператора есть три навыка, и ты можешь играть с разными комбинациями с одним и тем же персонажем с разными навыками на поле.

— И все персонажи выглядят великолепно! Я объявляю Эксус своей новой женой!.

— Чушь! Эксус — только моя жена!"

Видя, что несколько игроков, опробовавших игру, сначала говорили о геймплее, а через мгновение уже спорили о принадлежности персонажей, игроки, собравшиеся вокруг Сюнь Цзе, заинтересовались Arknights.

— Как насчет того, чтобы сначала попробовать игру?

— Попробуй! Почему бы не попробовать? В конце концов, мобильная игра от Собачего вора не может быть плохой.

— Еще не поздно поругать его после того, как попробуешь, это может быть похоже на Legends of the Three Kingdoms!

— Хм! Ты прав.

— Черт! Ты остановись прямо здесь! Куда ты без очереди?

Пока игроки выстраивались в длинные очереди, чтобы опробовать Arknights, конкуренты, наблюдавшие за всем процессом, были немного озадачены.

— Разве они не говорили, что Сюнь Цзе разрабатывает спортивную игру? Почему есть еще одна целая мобильная аниме-игра? — спросил один геймдизайнер.

— Я слышал, что он даже ездил в Германию в прошлом месяце, чтобы принять участие в Gamescom. Разве он не должен думать об открытии зарубежного рынка?

— В лучшем случае, аниме-игры могут открыть только рынок маленьких стран! Для европейской и американской стороны это все еще очень сложно.

— В Европе и Америке тоже есть анимешники, но их количество, вероятно, меньше.

— Так что же именно пытается сделать здесь Сюнь Цзе?

— Возможно, он хочет получить часть рынка аниме. Разве рынок аниме не становится все больше и больше в наши дни?"

— Если это так, тогда новая игра Сюнь Цзе не будет достаточным поводом для беспокойства для нас.

Не то чтобы геймдизайнер смотрел на Сюнь Цзе свысока, но он знал, что текущий ежемесячный онлайн "Legends of the Three Kingdoms" был ниже, чем "Ten Thousand Heroes Kill Online" Penguin Games.

По его мнению, в мобильных играх все еще нужно равняться на старших братьев, таких как Penguin Games. Сюнь Цзе, возможно, и умеет делать забавные мобильные игры, но в сборе кошельков игроков он отстает.

— Это не обязательно правда! Посмотрите на его рисунок персонажа для этой портативной игры, это не копия существующих, а его собственный оригинальный рисунок, так что он должен быть довольно амбициозным!

— Ну и что? Не похоже, что игроки будут донатить только потому, что есть несколько симпатичных персонажей.

— Согласен. Я думаю, что Сюнь Цзе должен сосредоточиться на спортивной игре, а что касается Arknights, то срок жизни игры будет недолгим, и игроки забудут о ней.

— Тогда нет необходимости уделять слишком много внимания Arknights, вместо того, чтобы сосредоточиться на игре Сюнь Цзе, мы должны взглянуть на тех трех геймдизайнеров на его платформе. В последнее время они неплохо справляются

— В этом есть смысл, давай вместе отправимся туда и разведем противника.

— Хорошо.

Пока конкуренты считали, что Arknights не сможет сделать никаких волнений, они не заметили, что игроки, игравшие в Arknights, не проявляли особого волнения, но выражения лиц были особенно серьезными. Те, кто не знал, думали, что они проходят какой-то учебный тест на своих телефонах!

1. ACG («Анимация, комиксы и игры») — термин, используемый в некоторых субкультурах материкового Китая и Юго-Восточной Азии. Поскольку между аниме, мангой и играми на японском рынке существует сильная экономическая и культурная связь, ACG используется для описания этого явления в соответствующих областях.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2781679>