

Воскресенье, 1 января, Новый год.

Второй Новый год Сюнь Цзе на Аквамарине.

На том же месте снова проходила церемония вручения ежегодной премии "Игра года" Китая.

На этот раз Сюнь Цзе, Линь Сонг и сотрудники по-прежнему сидели в неприметном уголке, но по сравнению с прошлым годом к ним было приковано больше внимания.

За прошедший год и Сюнь Цзе, и платформа Стимпанк выросли намного больше, чем кто-либо ожидал. В прошлом году Сюнь Цзе был новичком, а в этом году он уже трехзвездочный геймдизайнер.

Под его влиянием игровая платформа Стимпанк становилась все лучше и лучше, и будь то количество геймдизайнеров на борту или качество игр, она уже оставила позади своих конкурентов того же размера.

Еще до начала церемонии награждения многие пришли, чтобы поближе познакомиться с Сюнь Цзе или Линь Сонгом, а другие с сотрудниками студии.

Прогнав очередного человека, который пришел "попросить тепла", Сюнь Цзе выдохнул и сказал:

— Похоже, этот год будет более утомительным, чем прошлый!

Линь Сонг улыбнулся и сказал:

— Это хорошо! Это доказывает, что вся работа, которую мы проделали в этом году, окупилась, причем сполна.

— Правда, — сказал Сюнь Цзе с улыбкой.

— Брат Сюнь, в этом году ты точно получишь "Лучшая игра года"! — сказал Линь Сонг.

— У Rise of the Tomb Raider нет особых проблем с получением "Игры года", а вот остальные награды непонятно, — сказал Сюнь Цзе.

К счастью, поскольку церемония награждения вот-вот должна была начаться, никто не подходил близко, в окружении были только его собственные люди, а Сюнь Цзе говорил не слишком громко, поэтому никто не услышал ванильную речь Сюнь Цзе, иначе у него, вероятно, даже хватило бы духу ударить кого-нибудь.

— Брат Сюнь, если мы получим лучшую игру, то я хочу прикоснуться к трофею, — Лу Цюэ сказала с улыбкой.

— Мы тоже хотим, — ответили другие сотрудники.

По сравнению с прошлым годом, они были намного спокойнее, разговаривали и смеялись с того момента, как вошли в зал, и до сих пор.

— Конечно, мы вместе добыли этот трофей, и я собираюсь поставить его на самое видное место в студии, — с улыбкой сказал Сюнь Цзе.

Свет в зале померк, и на сцену вышла та же ведущая, что и в прошлом году, и после краткого

вступительного слова и речи лидера церемония награждения официально началась.

В комнате прямой трансляции появились пулевые комментарии.

— О, началось! Интересно, сколько наград сможет получить Собачий вор в этом году?

— Не знаю, как остальные, но я знаю, что награда "Лучший новичок" для Вора точно недостижима.

— Есть еще награда "Лучший дебютная игра", которую, боюсь, Вор тоже не выиграет в этом году".

— Ребята, вы действительно умные!

— Собачий воров — трехзвездочный геймдизайнер, он не может выиграть ни одну из этих наград!

— Здесь есть честный человек, все подойдите и поиздевайтесь над ним.

Первой наградой, врученной на церемонии, была награда "Лучший новичок", которая действительно не досталась "старика" Сюнь Цзе.

Награда новичка досталась молодой девушке, создавшей сюжетную игру, которая по графике и игровому процессу немного напоминает "To the Moon".

Игра с душещипательной историей продана тиражом около 150 000 копий, что является хорошим результатом для новичка, за исключением, конечно, Сюнь Цзе.

Когда она вышла на сцену, чтобы получить награду, девушка была очень взволнована, а также милостиво призналась, что она вдохновилась от "To the Moon", и поскольку Сюнь Цзе не хотел давать игрокам "идеальную" историю, она сделала это сама!

Сюнь Цзе рассмеялся и поаплодировал новичку.

Награда "Лучшая дебютная игра года" досталась другой игре, в отличие от прошлогодней Сюнь Цзе, который забрал две самые престижные награды для новичков.

Следующей была награда "Игровая драма года", которая, неудивительно, досталась игре To the Moon.

Когда Сюнь Цзе вышел на сцену, чтобы получить награду, в зале зазвучала фортепианная пьеса "Ривер" из игры.

— Черт! Этот организатор прямо как Собачий вор, он тоже может раздавать ножи!.

— Хотя "To the Moon" заслуживает награды, но мне так жалко Ривер.

— Я не могу, у меня слезы наворачиваются, когда слышу эту песню.

Пока все грустили, Сюнь Цзе уже был на сцене и произносил свою речь, на этот раз он пришел подготовленным и с помощью Лю Идэ речь была отличной.

После того как Сюнь Цзе вернулся на свое место, следующую награду за "Лучший визуальный дизайн" получил Цао Гу с игрой "Мир Цзянху 2".

Когда Цао Гу поднялся на сцену, чтобы получить награду, он был все еще без выражения, но в этот момент он испытывал смешанные чувства.

Он приложил много усилий для создания "Мир Цзянху 2", и по сравнению с первой частью, графика и движения персонажей были не только улучшены, но и добавлены много новшеств в геймплей.

Одним из самых приятных аспектов игры является возможность найти человека для игры в карты в любом месте, где игроки могут заниматься бизнесом.

Хотя правила игры в карты в игре несложные и карт на выбор не так много, игра простая и понятная, поэтому игроки могут легко пристраститься к ней.

Многие игроки даже говорили, что хотели бы, чтобы Цао Гу отделил карты от игры и сделал ее отдельной игрой.

Некоторые игроки говорили, что их не волнует бизнес в игре, они просто хотят найти кого-то, с кем можно поиграть в карты.

Поскольку продажи и рейтинги "Мир Цзянху 2" отличные, Цао Гу думал, что сможет конкурировать с новой игрой Сюнь Цзе и, возможно, даже выиграть "Игру года"!

Чего он никак не ожидал, так это столкнуться с Rise of the Tomb Raider.

Будь то графика, сюжет, персонажи, геймплей и т.д., ничто в "Мир Цзянху 2" не могло сравниться с "Rise of the Tomb Raider".

Единственное, к счастью, заключается в том, что, хотя "Мир Цзянху 2" проиграла, но другие фракции игры "Penguin Games" сочли, что Цао Гу проиграл на этот раз несправедливо.

После того как Цао Гу вернулся на свое место, дальнейшая церемония была почти сольным выступлением Сюнь Цзе.

"Растения против Зомби" получила награду "Лучший дизайн уровней", а Legends of the Three Kingdoms - "Лучшая мобильная игра года", поскольку открыла новый тип игр.

Valiant Hearts: The Great War, помимо трогательного и заставляющего задуматься сюжета, также получила награду "Лучшая игровая музыка года" за музыку, которая была единодушно признана многими лидерами индустрии.

После сольного выступления Сюнь Цзе были вручены и другие награды. Хотя геймдизайнеры, получившие награды, были неплохими, они были немного менее шокирующими, чем награды Сюнь Цзе подряд.

После того как еще один награжденный геймдизайнер вернулся на свое место, церемония, наконец, подошла к главному событию дня — вручению премии "Лучшая игра года".

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2796781>