

Юань Линг, стоявший в центре группы, был полон опасений, и на его лице было написано беспокойство. Yiwang послали его шпионить за врагом, потому что он был худым и имел безобидный вид.

Хотя он действительно был очень незаметен в команде, он все-таки пришел украсть информацию. Если его обнаружат, то неизвестно, будут ли его бить, а с его слабыми руками и ногами он точно не сможет защитить себя.

К счастью, другие люди в группе выглядели не лучше его, вероятно, потому что игры Сюнь Цзе были "печально известными", поэтому он был "незаметным".

Неподалеку Сюнь Цзе смотрел на длинную очередь, болтая с Линь Сонгом рядом с ним.

— Брат Сюнь, посмотри на тех нескольких людей в середине очереди, они какие-то подозрительные? — спросил Линь Сонг.

— Действительно. Вполне возможно, что их послал конкурент, чтобы шпионить за нами, — сказал Сюнь Цзе.

— Они что, глупые? Когда столько шпионов собрались вместе и выглядят так очевидно, разве их не раскрыли бы сразу?

— Думаю, это просто удача, что несколько человек собрались вместе, увидев, что другие выглядят такими же нервными, как и они сами. Они подумали, что обычные игроки такие же, как они, и поэтому совершенно не могут понять, что их раскрыли, — предположил Сюнь Цзе.

— Может, попросить кого-нибудь избавиться от них? — спросил Линь Сонг.

— В этом нет необходимости. Тестирование полностью открыто, даже если мы выгоним эту группу людей, они смогут попробовать еще раз с кем-нибудь, а среди тех, кто уже пробовал, могут быть конкуренты, и моя демоверсия также предназначена и для них! — сказал Сюнь Цзе и не смог удержаться от яркой улыбки.

Хотя улыбка красива, но Линь Сонг почувствовал, что в этой улыбке, кажется, спрятан нож, только не знаю, в конце концов, кто на него натолкнется?

Почти час спустя, Юань Линг и остальные шпионы опробовали VR-игру Сюнь Цзе и вернулись в свои стенды, чтобы доложить своим руководителям.

— Ты сказал, что новая игра Сюнь Цзе — это игра про альпинизм? — спросил человек, отвечающий за стенд Yiwang Games.

— Да. Сначала персонаж, которым я управлял, стоял на краю обрыва снежной горы, а затем, следуя подсказкам игры, взобрался на другую снежную гору, и так как это происходило в режиме VR, весь процесс был захватывающим, — сказал Юань Линг, все еще немного нетерпеливый.

Демонстрационная версия игры, выставленная на выставке для игроков, была немного улучшенной, где больше не было только одного маршрута для подъема на скалу, а было несколько маршрутов на выбор.

Хотя каждый маршрут ведет на вершину горы, опасности, с которыми приходится сталкиваться, и окружающая среда отличаются друг от друга, поэтому, несмотря на то, что

игроков было довольно много, они не потеряли удовольствия от знакомства с игрой, узнав о ней от других игроков.

— Есть ли какие-нибудь яркие моменты в его игре? — снова спросил руководитель.

— Основными моментами являются очень детально проработанные текстуры, почти идеально приближенные к реальности, плюс Сюнь Цзе приложил много усилий к движениям персонажей, поэтому управление очень плавное и комфортное, и у людей создается ощущение, что они действительно взбираются на снежную гору.

— А есть еще что-нибудь?

— Нет, в конце концов, это только демоверсия, содержание ограничено, нет никакого последующего содержания после восхождения на вершину горы. О, верно, в этой игре игрок управляет женским персонажем, неважно, внешность или тело, они особенно хороши! — сказал Юань Линг с горячей улыбкой.

Руководитель холодно фыркнул и сказал:

— Сюнь Цзе, похоже, тоже на пределе своих возможностей! Разве он не знает, что популярность игры зависит от геймплея? Если игра не приносит удовольствия, то какой смысл в красивых персонажах?

— Вы правы!

Внешне Юань Линг согласился с мнением собеседника, но в душе он подумал: "Разве не так было в прошлом с Shending Blade & Sword? Все персонажи были прекрасны, но не говоря уже о геймплее, даже сюжет не сильно изменился. Если бы не Сюнь Цзе, который заставил вас разработать новый IP, то, вероятно, все было бы по-прежнему. "

— Не беспокойтесь о новой игре Сюнь Цзе. Такую игру можно сделать, просто бросив на нее деньги, а сделать ее может более или менее крупная игровая компания. Если мы хотим сделать подобную игру, мы определенно сможем сделать лучше, чем Сюнь Цзе, — сказал руководитель с большой уверенностью.

— Вы правы! С небольшим капиталом Сюнь Цзе, он на пределе нынешних достижений, — сказал Юань Линг и пожаловался в уме:

"Это правда, что новую игру Сюнь Цзе можно делать с помощью денег, но кроме денег, нужно приложить много усилий, иначе как игра может дать людям чувство погружения в игру. Это правда, что у Yiwang есть деньги, но действительно ли вы готовы потратить их все на производство игры? "

Не то чтобы Юань Линг плохо думал о Yiwang, но дело было именно так. После фиаско "Shending Blade & Sword - X", Yiwang не только не заработал, но и потерял много денег.

Если бы не тот факт, что Yiwang заработала много денег за эти годы и могла позволить себе потери, а также то, что она смогла заманить инвесторов продолжать тратить деньги на новый IP, Yiwang была бы "повреждена".

Но даже несмотря на это, Yiwang Games все еще совершала некоторые старые ошибки при создании новой IP, например, привычно использовала ту же старую формулу в новой IP, внося лишь очевидные изменения без инноваций в сюжет, думая, что завоюет сердца игроков.

С другой стороны, после того, как Сюнь Цзе разработал "Легенду о мече и фее", несмотря на то, что игра была снята как телесериал, он все равно не воспользовался IP, чтобы продолжать резать лук-порей, но пошел делать другие типы игр.

Если они не одумаются и продолжают упрямяться, то, возможно, они еще смогут противостоять Сюнь Цзе, если начнут действовать серьезно, но в ближайшем будущем им будет трудно представлять угрозу.

Но, по-видимому, этот руководитель совсем не понимал этого, он продолжал красноречиво говорить:

— Сюнь Цзе делает игру про альпинизм, вероятно, потому что он хочет открыть зарубежный рынок, хотя его предыдущая игра также востребована многими иностранными игрокам, но, в конце концов, это лишь небольшая слава, совершенно неспособная сравниться с зарубежными игровыми гигантами.

— Так вот оно как, слушать твои слова лучше, чем читать книгу в течение десяти лет! — сказал Юань Линг, похлопывая по спине в шуточной манере.

— Хмф! Молодой человек, смотрите и учитесь хорошо, вода в этой отрасли глубока!

— Вы правы! Тогда как вы думаете, может ли Сюнь Цзе успешно открыть зарубежные рынки?
— спросил Юань Линг от всего сердца потому, что хотел узнать ответ на этот вопрос.

Руководитель покачал головой и сказал:

— Это невозможно! Зарубежные игровые компании имеют уникальное преимущество в создании спортивных игр. Если Сюнь Цзе хочет открыть зарубежный рынок с красивой игрой про восхождение на горы с красивой графикой и персонажами, это сложнее, чем человеку взлететь в небо.

— Значит, Сюнь Цзе на неправильном пути!

Пока Юань Линг разговаривал с руководителем, ответственным за стенд, о новой игре Сюнь Цзе, шпион от Penguin Games также докладывал о ситуации, а человеком, который слушал его доклад, был не кто иной, как Ма Чэнъе.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2768579>