

Церемония награждения наконец-то подошла к своему финальному моменту.

Почетным гостем был все тот же Гун Ченси, главный программист Misty Asgard. Видимо, потому что было слишком мало ожиданий, получив конверт, Гун Ченси не стал ничего нагнетать и сказал прямо:

— Победителем номинация “Лучшая игра года” стала игра Tomb Raider - Rise of the Tomb Raider от геймдизайнера Сюнь Цзе!

Хотя Сюнь Цзе и ожидал этого, он не мог не сжать кулак, услышав свое имя.

Под горячие аплодисменты зрителей Сюнь Цзе поднялся на сцену, чтобы получить награду.

Вручая награду Сюнь Цзе, Гун Ченси прошептал:

— Не обращай внимания на общественное мнение в интернете, Rise of the Tomb Raider - хорошая игра, постарайся и продолжай в том же духе.

Сюнь Цзе был слегка ошеломлен, затем улыбнулся и сказал:

— Спасибо, мистер Гун, я буду усердно работать.

Передав слово Сюнь Цзе, он за короткий промежуток времени привел в порядок свои мысли после первоначального волнения.

— Спасибо всем за поддержку, благодаря которой я смог получить лучшую игру года в этом году. Tomb Raider - Rise of the Tomb Raider - это не только моя работа, мои коллеги по студии также приложили много усилий. Я также хотел бы поблагодарить моих друзей в студии за их самоотверженность...

Когда Сюнь Цзе говорил это, камера случайно показала сотрудников студии, и можно было увидеть, что несколько из них покраснели, как будто они выпили вина.

У Ни Сяоди, которая была более эмоциональной, и у застенчивой Линь Цинъяо, на глазах навернулись слезы. Они не ожидали, что Сюнь Цзе поблагодарит их на сцене.

Поблагодарив своих товарищей по студии, Сюнь Цзе также поблагодарил игроков, СМИ, судьей.

Наконец, Сюнь Цзе также "поблагодарил" тех, кто всегда был против него, конечно, не так прямо и агрессивно.

— Благодаря нашим конкурентам мы постоянно смотрим на себя, благодаря им мы лучше понимаем себя, благодаря им мы становимся сильнее. Спасибо вам!

С этими словами Сюнь Цзе поднял трофей и провозгласил свою победу перед соперниками, а зал снова разразился громом аплодисментов.

Но сколько из них были искренними поздравлениями, а сколько — нет, неизвестно.

Он вернулся на свое место, коллеги еще не оправились от волнения и были готовы наброситься на Сюнь Цзе, но в конце концов сдержались. Сюнь Цзе также передал им в руки приз "Игра года".

После того как лидеры на сцене выступили с заключительным словом, ежегодная церемония награждения в этом году была официально завершена.

Новость, что Сюнь Цзе выиграл "Лучшую игру года", также распространилась с огромной скоростью.

— Собачий вор — бык!

— Разве не нормально? Какая из игр этого года может побить - Rise of the Tomb Raider?

— Это просто домашнее шоу, она все равно не выиграла "Лучшую игру года" на Game Awards.

— О, а какую ты награду получил? Уууу! Даже не являясь геймдизайнером, ты что-то говоришь.

— Неужели вам так трудно признать, что другие люди хороши?

— Видимо, они не так хорошо живут в реальной жизни и могут только выпрыгивать в интернете.

Забрав домой "Лучшую игру года" Китая, общественное мнение о Rise of the Tomb Raider улучшилось

Хотя она не так престижна, как Game Awards, это все равно награда, которую не стоит недооценивать, не говоря уже, что Китай известный как справедливый, беспристрастный и строгий в своей оценке лучших игр года. - _

Если вы продолжите привносить ритм "Tomb Raider: Rise", вам будет немного сложно ужиться с the Misty Asgard и даже с огромной группой игроков.

Только те спамеры и хейтеры привыкли оскорблять и ругать Сюнь Цзе, они уже никак не могут повлиять на общественное мнение.

После того как ритм ослаб, люди с удивлением обнаружили еще кое-что.

Сюнь Цзе стал лучшим новичком в свой первый год в индустрии и победителем в номинации "Лучшая игра года" в свой второй год, снова побив рекорд китайской игровой индустрии.

Если тенденция продолжится, станет ли Сюнь Цзе самым молодым пятизвездочным геймдизайнером?

Многие подсознательно хотели возразить, говоря, что стать пятизвездочным геймдизайнером не так-то просто.

Но когда они вспомнили, что Сюнь Цзе работает в индустрии всего два года, он успел создать одну игру, которая стала хитом.

Например, в этот раз, если бы не Rise of the Tomb Raider, которая столкнулась с Titan, он мог бы сломать историю и стать первым китайским геймдизайнером, получившим лучшую игру года от Game Awards.

Не было ничего невозможного в том, чтобы такой человек стал самым молодым пятизвездочным геймдизайнером.

Пока все оживленно обсуждали различные "чудеса" Сюнь Цзе, на Вейбо Original Spark Studio появилось одно важное заявление.

"Мы работаем над совершенно новой FPS-игрой, которая, как мы надеемся, заставит всех почувствовать, что Titan — это определенно не предел шутеров!

В нижней части поста находится название Overwatch вместе с логотипом.

— Вот это да! Вот и новая игра от Собачего вора!

— И похоже, что она направлена на Titan!

— О, Сюнь Цзе зазнался! Как он посмел взяться за Titan?

— Это все равно, что бить яйцом по камню! Его лучшая игра, Rise of the Tomb Raider, была уничтожена Titan.

— Кроме всего прочего, студия Сюнь Цзе и платформа Стимпанк никак не могут сравниться с Blizzard!

— Не говоря уже о Blizzard, Сюнь Цзе даже не может победить Canopy Games, которая является издателем Titan в Китае.

— Я вижу, что Rise of the Tomb Raider исчерпал весь талант Сюнь Цзе.

— Действительно, раньше он еще мог создавать инновационные игры, но теперь он может только следовать трендам.

— Чем больше денег ты зарабатываешь, тем больше ты живешь ради них.

— Я подозреваю, что ты имеешь в виду Penguin Games.

— Нет! Нет! Не говори ерунды!

Не только игроки, но и фанаты Blizzard не были высокого мнения о Сюнь Цзе, но и вся игровая индустрия не испытывает оптимизма по поводу новой игры.

У коллег по отрасли было больше информации, и они знали, что даже новая игра Penguin Games просто пытается урвать кусочек шумихи Titan, и не пытается соревноваться.

Чем больше шума будет в интернете, тем больше ажиотажа получит Overwatch, а это именно то, что хочет видеть Сюнь Цзе.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2796799>