

После того как все сотрудники студии прибыли и процедуры вступления в должность были завершены, была проведена простая церемония, чтобы поприветствовать Линь Цинъюо в качестве члена студии.

Линь Цинъюо была полна энергии и сказала:

— Спасибо всем, я буду усердно работать!

— Очень хорошо, — сказал Сюнь Цзе, слегка приподняв уголки рта, и продолжил: — тогда я расскажу о работе, которую ты будешь выполнять дальше.

— Брат Сюнь, просто отдай мне приказ!

— Далее я планирую сделать 3D-шутер от третьего лица на зомби-тематику, ваша задача — хорошо поработать с Дэн Цин и перевести в 3D персонажей, NPC и зомби, которые она нарисовала.

Услышав это, лицо Линь Цинъюо изменилось, и она спросила:

— Брат Сюнь, а как же Легенда о мече и фее? Разве в интернете не говорили, что следующая новая игра, скорее всего, будет 3D-ремейком или продолжением.

— Как можно верить слухам из интернета? — сказал Сюнь Цзе с улыбкой.

— А... — Линь Цинъюо в этот момент захотелось повернуться и убежать.

Она пришла в Star Plain Game Development Studio с намерением участвовать в разработке Легенды о мече и фее, а теперь ей не только не удалось осуществить свою мечту, но и пришлось моделировать зомби.

Из всех существующих игр больше всего она не могла играть в игры на тему зомби. Не потому, что игра была страшной, ей просто не нравились ходячие трупы.

Но когда она подумала об этом, она прошла письменный тест и собеседование и успешно поступила на работу в студию.

То, что она не может участвовать в разработке "Легенды о мече и фее" сейчас, не означает, что у нее не будет такой возможности в будущем!

И самое главное, зарплата была гораздо лучше, чем она себе представляла, и ей не приходилось работать сверхурочно - такой хорошей работы не найдешь нигде.

Поэтому после секундного колебания Линь Цинъюо несколько слабо кивнула и сказала:

— Брат Сюнь, хорошо.

Как и ожидалось, давать больше обещаний было не так хорошо, как давать ощутимые преимущества.

Он немного беспокоился, что Линь Цинъюо не захочет делать модели зомби, а позже сбежит.

В конце концов, она девушка! Очень немногим понравится моделировать зомби.

Поэтому, пользуясь тем, что к команде присоединились новый человек, а также успехом

Легенды о мече и фее, Сюнь Цзе немного повысил всем зарплату.

Хотя каждый получал всего на несколько сотен юаней больше в месяц, но это все равно было гораздо щедрее, чем у многих игровых компаний. Все присутствующие были молодыми людьми, они не были изолированы от мира, и они знали среднюю зарплату и отношение к своим должностям. Поэтому им не нужно было сравнивать, они все знали, что эта работа редкая и ценная.

— Хорошо. Пойдем в конференц-зал! — сказал Сюнь Цзе с улыбкой.

В конференц-зале Сюнь Цзе взял на себя инициативу и спросил:

— Цюле, как продвигается озвучка?

— Брат Сюнь, все идет хорошо.

Говоря об этом, Лу Цюле все еще была немного расстроена, хотя не было посредника, но озвучка все равно обошлась в 300 000 юаней.

Сколько копий "Легенды о мече и фее" должно быть продано, чтобы вернуть эти деньги!

— Хорошо. Потом я приду в студию звукозаписи позже и озвучу свою часть, без проблем?

— Без проблем. Я просто поговорю с ними.

— Отлично, — кивнул Сюнь Цзе, а затем посмотрел на Дин Фаньсинь:

— Как продвигается твое задание?

— Брат Сюнь не волнуйся, все идет гладко, античит также был протестирован, и теперь большинство модификаторов не смогут его обойти.

— Хорошо. Давайте постараемся выпустить DLC в ближайшее время. А с приходом Цинъяо, я думаю, мы сможем добавить немного CG-анимации в скрытую концовку, чтобы немного удивить игроков.

Не будет ли расточительством не использовать специалиста, поскольку он уже на месте?

Это увеличит нагрузку на Линь Цинъяо, но ей это понравится!

Как и ожидалось, услышав слова Сюнь Цзе. Линь Цинъяо, которая все еще выглядела безжизненной, внезапно ожила.

Что она слышала, DLC, озвучка! Скрытая концовка! CG-анимация!

Давай! Я буду работать сверхурочно, чтобы выполнить эту работу!

Внутренне она кричала, но внешне Линь Цинъяо оставалась относительно спокойной и сказала:

— Брат Сюнь, я буду усердно работать.

— Хорошо, а дальше поговорим о новой игре.

Сказав это, Сюнь Цзе написал на доске слова "World War Z".

— Брат Сюнь, у новой игры есть ли какие-нибудь особенности? — спросил Дин Фаньсинь.

— Особенностью является орды зомби. В некоторых местах игроку придется столкнуться уже не с группами из трех или пяти зомби, а с тысячами!.

— А это... игрок сможет их пройти? — спросил Чэнь Сюэшу.

— Конечно. Эта игра, по сути, является игрой-косилкой, в которой все направлено на то, чтобы игрок чувствовал себя хорошо после убийства множество врагов, — ответил Сюнь Цзе. [1]

— Ну на одном экране так много зомби, что оптимизация должна быть сделана хорошо, иначе будет лагать, — сказал Дин Фаньсинь.

— Это зависит от твоих способностей, есть ли проблемы?

— Нет проблем, просто немного более утомительно, но не до такой степени, чтобы быть сложным.

Что касается оптимизации, Дин Фаньсинь все еще был немного уверен в себе.

— Хорошо, тогда поговорим о другой изюминке этой игры — "Особый зомби".

— Брат Сюнь, что такое особый зомби? — спросила Лу Цюлэ.

Первое, что вам нужно сделать, это получить максимум удовольствия от игры.

Добавление в игру особых зараженных усложнит игру и одновременно даст игроку большее чувство достижения.

Сюнь Цзе записал на доске слова "Особые зараженные" и сказал:

— Сейчас на рынке в зомби-играх слишком мало типов зомби. Игроки убивают их вообще без каких-либо проблем, и, естественно, они не почувствуют радости от победы.

— Добавление особых типов зомби, одновременно увеличит сложность для игрока, но также позволит ему получить удовольствие и чувство достижения от убийства сложных врагов.

— О! Это просто довольно странно выглядящие зомби! — Мо Даньцин знакома с подобной игрой.

— Это не просто изменение внешности.

Говоря об этом, Сюнь Цзе достал листок эскиза и прикрепил его магнитом к металлической рамке доски.

На этом листе бумаги был изображен уродливый зомби с длинной шеей и венами, которые светились красным.

— "Крикун" - особый зомби, который стоит на возвышенностях и громко кричит. Его усиленный крик призывает обычных зомби. Волны зомби продолжают прибывать, пока Крикун не будет убит. Если игрок сосредоточится только на борьбе с волнами зомби и не убьет Крикун, зомби будут продолжать наступать.

— В конце концов, игроки, у которых закончатся патроны, будут окружены и убиты зомби. Крикун не будет лично вступать в атаки, но он подвижен и будет активно уклоняться от атак игроков.

Особая способность Крикуна ошеломила всех шестерых. Зомби так могут играть?

Если игрок не знает механизма, то он не будет косить зомби, а подвергаться избиению зомби!

Кто веселится - игроки или зомби?

Затем они увидели, что Сюнь Цзе достал еще один эскиз и наклеил его на доску.

Удивительно, но их было больше!

1. В играх-косилках игрок быстро убивает обычных мобов, а одна атака может убить множество врагов на большом расстоянии. Она похожа на жанр Hack and slash («режь и руби»). Типичные игры-косилки: Dynasty Warriors, Samurai Warriors и One Piece: Pirate Warriors.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2458869>