

Прямая трансляция официально началась и в комнате стало еще более оживленно, плотный поток пулевых комментариев проплывал мимо, почти перекрывая экран.

Но на сотрудников Misty Asgard, а также на Сюнь Цзе и Цао Гу, это не оказало особого влияния.

— Геймдизайнеры, мы начинаем рандомизацию темы. Сначала мы покажем вам код программы, чтобы убедиться, что нет никаких проблем.

Сотрудник не был профессиональным ведущим, поэтому он обошелся без вычурных вступительных слов и сразу перешел к делу.

Немного манипуляций - и страница кода появилась перед толпой.

Небольшая программа типа случайного выбора могла быть сделана любым квалифицированным программистом, поэтому было легко проверить, есть ли в ней что-то подозрительное и не была ли она подделана.

— Вау! Я не программист, но выглядит он довольно впечатляюще.

— Я программист, с кодом все в порядке.

— Можем ли мы избавиться от жанра ужасов, пожалуйста? Я не хочу, чтобы Собачий Вор прикасался к ужастикам.

Пока зрители обсуждали код, Цао Гу сказал:

— Нет проблем.

Сюнь Цзе посмотрел на Дин Фаньсиня, чьи навыки программирования были лучше его, и хотя он видел, что с кодом не было проблем, он сначала выслушал мнение Дин Фаньсиня, чтобы подстраховаться.

Очки Дин Фаньсиня отражали свет монитора, и только через мгновение он кивнул и сказал:

— Брат Сюнь, я проверил код несколько раз, и он в порядке.

— Хорошо, спасибо за твою тяжелую работу.

Только после этого Сюнь Цзе сказал сотруднику:

— На моей стороне тоже нет проблем.

После того как обе стороны подтвердили, что с кодом нет проблем, сотрудник нажал на небольшую программу случайного выбора и сказал:

— Для этого конкурса будут выбраны три ключевых слова, и вам двоим нужно объединить эти три ключевых слова, чтобы создать игру.

— Без проблем, — сказал Цао Гу.

— Хорошо.

— Итак, начнем!

После того как сотрудники запустили программы, бесчисленные слова начинали быстро прокручиваться в минималистичном текстовом поле, и невооруженным глазом невозможно было определить, какие слова будут.

— Пожалуйста! Я не против от санься.

— Даже если это не санься, VR-игра подойдет!

— Цао Да также хорош в бизнес-симуляторах!

Поклонники Цао Гу продолжали молиться за него, надеясь вытянуть благоприятный для него жанр.

С другой стороны, со стороны поклонников Сюнь Цзена картина была совершенно иной.

— Пожалуйста! Пожалуйста, только не игру ужасов! Мое сердце не выдержит!

— Не шутер! Моих навыков не хватит!

— И не ролевую игру! Я не хочу опять рыдать!

— Также не нужно игры-головоломки! Я хочу посмотреть, какие новые трюки придумает Вор!

Видя такой удивительно большой разрыв между фанатами, Сюнь Цзе тоже был немного беспомощен.

Он тихо возмутился:

— Почему игроки не могут ждать от меня чего-то хорошего? Это потому, что игры, которые я делаю, недостаточно веселые? Судя по продажам и оценкам... это не так!.

Услышав причитания Сюнь Цзе, собравшиеся рядом сотрудника не знали, как правильно воспринять эти слова, и могли лишь судорожно выплевывать их внутрь:

"Сюнь, игроки тебе "ненавидят" тебя так сильно, но неужели у тебя нет ни одной мысли, почему так получилось?"

В то же время в простом текстовом поле было окончательно выбрано первое ключевое слово — мобильная игра.

Увидев это ключевое слово, многие поклонники Цао Гу вскочили на ноги.

— Да! Мобильная игра! Эта волна стабильна для Цао Гу.

— Никто не знает мобильные игры лучше, чем Penguin Games, никто!

— Как только появилось это ключевое слово, Цао Гу уже выиграл половину битвы, ясно?

С другой стороны, поклонники Сюнь Цзе были гораздо спокойнее.

— Мобильная игра! Кажется, все в порядке, Собачий вор еще не делал такие игры.

— Но соперник — это Penguin Games! Сюнь Цзе проиграет?

— Ну и что, что это Penguin Games? Растения против Зомби все еще побеждает их.

— Проблема в том, что - это мобильная игра! У Собачего вора нет опыта.

— А нельзя ли сделать мобильную версию игры "Растения против зомби"?

— Нет! Могут быть ключевые слова, которые необязательно подойдут к зомби!

Ма Чэнъе, который следовал сбоку, не смог удержаться от улыбки, когда увидел мобильную игру. Что у Penguin Games получалось лучше всего, так это мобильные игры. Со всем накопленным за годы опытом, ресурсами и т. д., не говоря уже о Сюнь Цзе, даже если включить платформу Стимпанк, она все равно не сравнится.

— Рандомизация второго ключевого слова, — сотрудник был так же спокоен и снова нажал на кнопку запуска.

— Брат Сюнь, ты знаешь, как разрабатывать мобильные игры? — не мог не спросить Дин Фаньсинь.

— Есть довольно много идей, но я чувствовал, что время еще не пришло, поэтому никогда не использовал их. Я не ожидал, что мобильные игры выпадут, — пожал плечами Сюнь Цзе.

В своей предыдущей жизни он познакомился со слишком большим количеством мобильных игр, просто нынешняя студия Original Spark все еще развивается, поэтому он не собирался переносить эти мобильные игры слишком рано.

— Какие небольшие, но сложные мобильные игры могут увеличить процент победы в этом соревновании?

Как раз когда Сюнь Цзе думал об этом, внезапное "черт" от Дин Фаньсиня донеслось до его ушей!

Он отвлекся от своих мыслей и посмотрел на трансляцию, только чтобы увидеть, что вторым ключевым словом было "национальный стиль".

Так называемый национальный стиль — это добавление в игру китайских культурных элементов.

Например, чтобы восстановить архитектуру определенной династии, пережить кусочек истории или пропагандировать национальную сущность и нематериальную культуру страны.

Говоря прямо, есть одна отличительная черта игр национального стиля — продвижение культуры Китая.

"Мир Цзяньху" Цао Гу — это не совсем национальный стиль, но он очень близок к нему.

Поэтому, в принципе, не было никакой сложности для него в разработке игры в национальном стиле, и можно даже сказать, что у него это очень хорошо получалось.

— Хахахаха! Национальный стиль, Цао Гу слишком везет?

— Сюнь Цзе жалок! Из-за этих двух ключевых слов уже можно объявить его проигравшим.

— Удача — это тоже часть силы.

По сравнению с волнением поклонников Цао Гу, поклонники Сюнь Цзе были немного

беспокойны.

— Как так получилось, что Цяо Гу опять повезло?

— Хотя мы хотим, чтобы Собачий вор разработал больше игр, но не хотим, чтобы он проиграл.

— Братья, не слишком расстраивайтесь! Легенду о мече и фее Собачего вора также можно считать национальным стилем, поэтому он должен быть довольно хорош в нем.

— Легенду о мече и фее можно считать лишь слегка национальным стилем!

— Все зависит только от того, какое последнее ключевое слово!

Второе ключевое слово заставило Ма Чэнъе улыбнуться еще шире, и если бы не его образ и не тот факт, что в прямом эфире за ним наблюдало так много людей, ему бы захотелось победно станцевать.

Среди всех трехзвездочных геймдизайнеров в Penguin Games лучше всех разбирается в играх в национальном стиле — Цао Гу!

Кажется, что даже госпожа Удача на их стороне в этом соревновании.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2560296>