

“Директор, недавно сотрудники отдела разработки игр нашей компании узнали много хороших идей по разработке игр от разработчика благодаря Zombie Apocalypse”.

“Возможности нашей компании по разработке игр значительно улучшились!”

Подчиненный пришел в кабинет директора и с гордостью сообщил о результатах недавней работы компании.

Однако режиссер думал о чем-то другом.

“Режиссер? В чем дело? У вас возникли какие-либо проблемы? ”

Сказал режиссер, качая головой.

“Это не что-то неприятное. Мне интересно, стоит ли нам попросить кого-нибудь из технического отдела расшифровать базовый код игры и физический движок! ”

“Я считаю, что причина, по которой игра может быть такой реалистичной, и заставляет людей чувствовать, что они живут в игре”.

“Это потому, что в игре использовался лучший физический движок!”

Глаза подчиненного загорелись, когда он услышал слова директора. Он знал, что у него появилась возможность заработать кредит.

Поэтому он сразу же сказал: “В этом что-то не так? Поскольку создатель выпустил свою игру в Steam, на нашей платформе, тот факт, что игра популярна, связан с рекламой, которую ему дала наша платформа ”.

“Мы не собираемся копировать его код. Наши сотрудники просто используют его для справки ”.

“Директор, если вы согласны, я поговорю с техническим отделом и попрошу их прислать нескольких ведущих разработчиков игр компании, чтобы взломать код игры!”

Подумав немного, директор не смог устоять перед искушением такой хорошей возможности и кивнул в знак согласия.

В течение двух дней старшие руководители Steam были шокированы новостями из технического отдела.

Джон был главным исследователем технического отдела, и многие игры, разработанные Steam, были частью усилий Джона.

Тем временем Джон пришел в конференц-зал компании с несколькими техниками.

“Всем привет. Я Джон. Я здесь, чтобы сообщить важную информацию, которую мы только что узнали ”.

Когда он говорил, Джон казался подавленным, а темные круги под его глазами были очевидны, как будто он не спал несколько дней.

“Переходите прямо к делу”.

Равнодушно сказал руководитель.

“Наше недавнее исследование показало, что в популярной игре Zombie Apocalypse использовался новый физический движок, но есть более важные вещи!”

“Если дело только в физическом движке, я уверен, что наш технический отдел сможет легко взломать логику программирования физического движка и использовать ее в нашей разработке игр”.

“Однако дело в том, что вскоре мы обнаружили, что программная логика, используемая в физическом движке, - это то, чего раньше никогда не было!”

“Проще говоря, код, используемый в игре, представляет собой новый компьютерный язык!”

“Например, мы используем двоичный язык, но в игре может использоваться другая система счисления. Ключ в том, что мы не можем подтвердить его систему счисления! ”

Джон огляделся и виновато сказал.

“Итак, мне очень жаль, все. Я и мои технические специалисты усердно работали весь день и ночь, но мы все еще не разгадали логику, лежащую в основе физического движка игры ”.

“Следовательно, мы можем использовать физический движок только для разработки нашей собственной игры под руководством разработчика!”

Как только Джон закончил свои слова, в конференц-зале воцарилась полная тишина.

Хотя Steam не была так хороша, как Storm Gaming Company, с точки зрения технологий разработки игр и возможностей, она по-прежнему была одной из ведущих игровых компаний в мире.

Это была компания, которая собрала гениев в разработке игр по всему миру.

Даже эти гении не смогли расшифровать физический движок Zombie Apocalypse. Кто был разработчиком игры?

После ухода Джона атмосфера в конференц-зале постепенно разрядилась.

“Главный технический директор, что нам теперь делать? Мы не можем использовать физический движок игры прямо сейчас. Наша компания определенно будет уступать Storm Gaming Company, если они освоят технологию раньше нас! ”

“Президент, я считаю, что создатель “Зомби-апокалипсиса” является сотрудником компании! Он сделал это анонимно, чтобы вызвать хаос в игровой индустрии ”.

“Это верно. Текущая ситуация крайне неблагоприятна для нашей компании! Если создатель является сотрудником компании, а у компании есть новый и более продвинутый физический движок, наша компания будет в опасности! ”

“Господин президент, я предлагаю немедленно любой ценой найти производителя игры. Или, по крайней мере, мы должны попытаться связаться с ним и узнать о нем больше! ”

“Давайте посмотрим, кто он и является ли он сотрудником какой-либо компании по разработке игр! Лучшая ситуация - пригласить его присоединиться к Steam! ”

“В этой ситуации мы определенно сможем стать преемниками компании Storm Gaming в игровой индустрии в будущем!”

После бурной дискуссии на собрании нынешний президент Steam издал директиву, оценив преимущества и недостатки ситуации.

Его директива заключалась в том, чтобы сделать все возможное, чтобы выследить разработчика Zombie Apocalypse и узнать, кто он такой!

Даже если создатель был сотрудником компании, они должны были сделать все возможное, чтобы завоевать его!

Такая же ситуация произошла во многих других компаниях-разработчиках игр.

Что касается небольших компаний, они не могли напрямую связаться с производителем игры.

В результате в Steam недавно поступило много заявок, все из которых были отправлены компаниями-разработчиками игр в поисках информации о производителе.

Однако все запросы этих компаний-разработчиков игр были отклонены!

Steam уже решила нанять разработчика в свою компанию!

Такое же решение было принято не только Steam.

Компания Storm Gaming, которая недавно понесла значительные убытки от Apocalypse Tomorrow, также пыталась связаться с производителем игры, используя свое богатство.

В новостях от компании Storm Gaming говорилось, что ведущая компания по разработке игр провела внутреннее совещание.

Компания Storm Gaming даже решила, что независимо от того, насколько велика производственная команда Zombie Apocalypse или цена, которую они предложат,

Компания Storm Gaming любой ценой наймет всю команду разработчиков игр, чтобы работать на них!

Конкуренция между крупнейшими компаниями-разработчиками игр была в самом разгаре. Однако Су Пин, член крупных компаний-разработчиков игр, не знал об этих обстоятельствах.

Он был в хорошем настроении, так как скачивания Zombie Apocalypse снова побили рекорд!

<http://tl.rulate.ru/book/82942/2641646>