

- Ах, я так устал, а написал всего окончание одной сюжетной ветви и историю двух персонажей, - сказал Чжэн Хунси.

- Уже? Как тогда ты писал сюжет «Варкрафта»? - спросил Цзя Пэн.

Чжэн Хунси покачал головой: - Это другое, хоть у «Варкрафта» более невероятная история, там была всего лишь одна ветвь, и я просто должен был идти по течению. Но эта игра отличается, в ней есть так много сюжетных ветвей, которые влияют друг на друга... Она намного сложнее, чем «Линия жизни», и из-за этого у меня болит голова.

- Тебе лучше поторопиться, тебе еще нужно прописать историю кучи вещей, - сказал Цянь Кун.

Чжэн Хунси приложил руку ко лбу: - О боже!

- Можешь показать мне сценарий? Я могла бы помочь тебе, - предложила Вэнь Линвэй.

Чжэн Хунси энергично покачал головой. - Я не могу этого сделать, разве это не будет считаться утечкой? Кроме того, босс уже просмотрел его, мне не нужна помощь.

Вэнь Линвэй нахмурилась и сказала: - Эгоист, такой же, как и управляющий.

- Это не эгоизм, а профессионализм, ясно? - заявил Чжэн Хунси.

Вэнь Линвэй закатила глаза с выражением «Да, да, ты прав».

- И не забудь прописать историю некоторых особых Вуконгов. Босс специально попросил особую историю для специального Вуконга и навыка «Шесть мечей Меридиана», которые можно получить только после завершения квеста из пещеры «Вилиан».

Чжэн Хунси кивнул: - Я помню, я планирую также поместить туда дополнительный квест.

- Вау, из вашего разговора становится ясно, что управляющий довольно сильно постарался с названиями! Они звучат просто потрясающе! - заявил Цзя Пэн.

Вэнь Линвэй сказала: - Ты действительно удивлен названиями и именами, которые были придуманы скрягой?

- Я думал, что управляющий никогда не оставит миры западного фэнтези, поскольку «Варкрафт» стал настолько популярным, что он, вероятно, мог бы жить за счет клепания продолжений. Почему он вдруг захотел сделать игру в китайском стиле? - спросил Цзя Пэн.

- Ты не слышал? Это из-за конкурса. Отдел, который контролирует игры, разослал уведомление с просьбой создания китайской тематической игры. И такие игры будут судить жюри, - объяснила Су Цзинью.

Цзя Пэн был потрясен: - Вау. А я думал, что управляющего такие вещи не волнуют...

Су Цзинью сказала: - На самом деле он уже планировал создать китайскую тематическую игру, так что это объявление вышло в нужное время.

- Сможет ли управляющий занять первое место? - спросил Цзя Пэн.

Вэнь Линвэй ответила: - Разве скряга хоть раз до этого проигрывал?

Су Цзинью быстро вмешалась: - Не будь такой самонадеянной на этот раз. Компания «Дзен» уже начала создавать одиночную сянься-подобную игру. Они начали на месяц или около того раньше, чем мы, так что я не думаю, что на этот раз первое место будет нашим.

- А? Компания «Дзен» тоже участвует в этом конкурсе? - спросил Цзя Пэн.

Су Цзинью кивнула: - Конечно, компания «Дзен» и компания «Императорская династия» будут бороться друг с другом за первое место. На самом деле в этом конкурсе будет гораздо больше конкурентов, чем вы думаете, ребята. Вот почему я сказала, что на этот раз мы, скорее всего, не выиграем.

Цзя Пэн, казалось, все понял: - Верно. Если будут судить жюри, то у «Императорской династии» нет никаких шансов на победу, так как компания «Дзен» выпускает превосходные сянься-подобные игры. «Легенда о мече» очень успешная РПГ-игра, так что они определенно выпустят что-то хорошее.

Чжэн Хунси сказал: - Но преимущество компании «Дзен» не так уж и велико.

- Я просмотрел игры, которые занимали первое место до этого, и большинство из них просто соответствовали требованиям игрового комитета. Жюри из этого комитета не любят онлайн-игры, хоть онлайн-игры и были более прибыльными, обычно такие игры не могли нормально рассказать какую-нибудь историю.

- Жюри делали особый акцент на истории и на новаторских идеях. Лучший тип игры - это одиночная игра, и чем выше будет качество этой игры, тем будет лучше.

- И все же у компании «Дзен» есть преимущество. В «Легенде о мече» есть много хорошо прописанных квестов, а это означает, что компания «Дзен» имеет опыт в этом деле. Если они создадут одиночную игру, она как минимум будет средней, - сказала Су Цзинью.

Чжэн Хунси сказал: - Даже если она будет средней, сюжет нашей игры все равно будет намного лучше.

Все промолчали, когда услышали, что он похвалил себя.

Чжэн Хунси кивнул: - Что? Разве вы не согласны?

Цянь Кун махнул рукой: - Ладно, хватит терять время. Давайте вернемся к работе, у нас есть не так уж и много времени.

—

В то же время в магазине видеоигр под названием «Магазин компании Дзен» усердно работал геймдизайнер класса «А».

Яо Юй, геймдизайнер класса «А», один из главных геймдизайнеров «Легенды о мече». Он был ответственен за сюжет и был хорошо известным писателем рассказов и романистом сянся.

- Несколько историй персонажей, которые ты написал сегодня утром, недостаточно хороши, перепиши их.

- Я внес небольшое изменение в подземный склеп. Необходимо внести изменения в соответствующие диалоги и сценарики.

- Удели больше внимания боевой системе. Иначе это плохо скажется на развитии игры.

- Уровень слишком сложный, внеси некоторые изменения. Он так же не может быть слишком простым.

- Помни, что эта игра создается не для игроков, а для судей. Наша цель - позволить судьям почувствовать, что наша игра является очень традиционной китайской игрой, которая позволит им прочувствовать наши чувства и искренность, понял?

- Да, наша игра будет похожа на игру «Легенда о мече», но не слишком сильно. Иначе судьи подумают, что мы недостаточно изобретательны.

Яо Юй отдавал приказы направо и налево своим четырём помощникам, пока они усердно работали над игрой.

По правде говоря, геймдизайнер класса «А», возможно, был лишним для создания такой игры.

Геймдизайнеры «S»-класса могли разрабатывать виртуальные игры самостоятельно, а геймдизайнеры «A»-класса могли работать над большой онлайн-игрой для ПК или помогать с разработкой виртуальной игры...

Создание обычной одиночной игры было растратой ценного кадра в никуда.

Однако Яо Юй понимал причину, по которой высшие чины компании «Дзен» поручили ему эту работу. Все из-за того, что он работал над игрой «Легенда о мече» и создал все те превосходные навыки и написал сюжет с нуля.

Иными словами, это был политический ход. Занятие хорошего места в этом конкурсе означало бы улучшение позиции компании «Дзен» в китайской игровой индустрии, а также повышение репутации самого Яо Юя!

Поэтому Яо Юй не посмел отнестись к разработке этой игры легкомысленно, он отдал все силы на разработку одиночной игры с жанром сянься в главной роли ради занятия первого места!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1244022>