

Госпожа Чжао говорила. У Су Ли больше не было причин отказываться, так же как и от того, что это было больше, чем приличная зарплата. Су Ли также много выиграла от этой работы, так как не было возможности, чтобы только один человек отвечал за иллюстрации для такой масштабной игры. До прихода Су Ли уже было много известных иллюстраторов, и именно поэтому игра все еще развивалась.

Эта игровая компания обратилась к Су Ли с просьбой о сотрудничестве, в основном из-за ошеломляющей красоты ее иллюстраций. Только она смогла придумать безымянную девичью игру на мечях, особенно мастерство - "Полет экстра-целевской феи"....

Конечно, они также учли тот факт, что весь дизайн персонажей Su Shi не вписывался в такой темный и холодный фон мира. Резкий контраст действительно выделил бы ее.

Все предыдущие основные иллюстраторы, работающие в этой игре, хорошо разбирались в депрессивных, гнетущих, темных иллюстрациях, которые очень хорошо взаимодействовали с персонажами парней, придавая им икеменское настроение. Тем не менее, это не очень хорошо работало с женскими персонажами, что делало их еще более оторванными от игроков, отнимая у них их обаяние. Кроме того, из игровых тенденций, игроки никогда не проявляли особого интереса к женским персонажам. Вместо того, чтобы улучшить свои отношения с самками, они предпочитают ходить вокруг да около и убивать.

Грязный богатый создатель Чжа Фен пошевелил руками, соблазнив Су Ли. Он рассказал ей об основных героях игры и факторах, которые необходимо было изменить, в основном, о смене стиля главной героини-женщины.

На самом деле, все это требовало длительного размышления, так как дизайнеры и иллюстраторы игр были практически с разных планет и были представителями разных культур. На самом деле, это была проверка того, сможет ли Су Ли адаптироваться к команде.

Вступление Су Ли в команду послужило бы отличной рекламой. Однако старик Чжа Фэн ни разу не подумал об использовании этого способа рекламы. Он намеревался разливать бобы только после того, как DLC будет выпущен.

В конце концов, когда игра закончится, их имена будут прокручиваться в привычных титрах. Имя Су Ли обязательно всплывало жирным шрифтом, когда они попадали в команду дизайнеров.

Сама Су Ли не была рекламным материалом, но ее иллюстрации имели практическое применение, особенно ее иллюстрация Янь ЦинМэн, которая превратила ее в фею.

Было бы неразумно использовать Су Ли в качестве рекламы до того, как пыль уляжется.

Чжао Юйюэ доверяла Су Ли, как обычно. Она верила, что Су Ли поступит так же хорошо, как и всегда. Су Ли могла бы служить надежным источником информации, если бы работала там.

Чтобы изобразить сущность человека тушью, необходимо было знать все о персонаже, включая его личность, опыт, привычки, мелкие причуды и т.д., чтобы создать и проиллюстрировать наилучшую визуализацию персонажа.

Благодаря этому Су Ли смогла бы выяснить, была ли эта безымянная дева жалким побочным персонажем, или же главным персонажем в маскировке.

Однако на этот раз планы Чжао Юэ были сорваны. Из-за того, что компания держала все в секрете, она не смогла войти в компанию и узнать все изнутри. В результате, она так и не узнала о темном, садистском разуме, которым на самом деле был Чжао Фэн.

Чжао Юйюэ вмешивалась в работу Чжа Фэн в полной мере. Теперь он мог показать игрокам масштабы темного мира Вуксии.

Чжао Ю Юэ была настоящим, опытным геймером, и ничто не могло подготовить ее к злым умыслам и уловкам Чжа Фэн.

Тем не менее, все ее трудолюбие в роли безымянной девы в конце концов было усыновлено.

Она не знала, что Чжа Фэн даже добавила несколько дополнительных сцен для девицы, в основном в виде флэшбэков. "Нутромные, душераздирающие чувства" и т.п. Чжа Фэн уже относился к деве, как к родной дочери.

Так как Чжао Юйюэ утверждала, что ее сценой является вымышленный мир, она сделала все, чтобы стать девочкой, которая выросла без детства, израненной трагическим прошлым. Тем не менее, Чжа Фэн так мало изменила свои характеристики, что она может дать много грустных, драгоценных воспоминаний, которые могут быть использованы, чтобы стимулировать слезы игроков.

На сайте игровой компании FengHuo было размещено интервью с Tencent Gaming Platform. Это интервью также можно было посмотреть на платформе Tencent. Игроки, которые следовали за игровой компанией FengHuo через эту платформу, на самом деле могли быть больше, чем можно было ожидать. Игровая платформа Tencent была как-то похожа на Steam. Просто посещение ее привело бы к рекламе интервью с игровой компанией FengHuo.

На видео мужчина лет тридцати с небольшим лишним весом, который носил черные очки, был замечен с теплой улыбкой и отвечал на несколько вопросов подряд. Его откровенное отношение прижимало чувства игроков в его руках, балуя их любовью.

"В этом новом DLC будет представлен женский персонаж по имени Ян Цинмэн. Этот персонаж был создан нашей трудолюбивой командой. Мы заметили, что Йе Хуолиан из последнего DLC не получал особого внимания, а вместо этого интересовался новыми навыками и одеждой. Это оставило меня немного опечаленным... Нашей команде пришлось нелегко, так как мы

приложили много усилий к персонажам - при внедрении новых функций, таких как функция "Моя комната", увеличение разнообразия оружия и т.д.. Я знаю, что многие игроки видят в этой игре "Герой смены снаряжения", но...".

Когда Чжа Фэн бесконечно говорил о новом DLC, стало появляться много комментариев.

"Какой Герой Меняет Оборудование??? Скорее - Герой боли!!!"

"История ведьмы Е Хуолиан, может, и лишена чувств, но по сравнению с самой ранней главной девушкой, Чэн Шань или Ло Шицзи, произошло значительное улучшение. Будем надеяться, что Ян Цинмэн станет сюрпризом для игроков".

"Кого-нибудь действительно волнует эта история? Все, что происходит в этой игре, это: выбрать себе вайфу и нарядить ее. Вот где настоящая игра!"

"У меня такое чувство, что у Воронки Чжи Фэн что-то есть в рукавах. Но как верный последователь, я бы получил любой DLC, который придет мне навстречу, чтобы испытать это из первых рук. Так как игры господина Сифа не такие уж и дорогие и всегда полезные".

"Мне очень нравятся работы игровой компании Fenghuo, и я определенно чувствую усилия, приложенные командой для создания игры."

"Умело создали игру? Больше похоже на тщательный дизайн CGs [1]!"

...

В конце ролика была показана 3D-иллюстрация Янь Цинмэнь и ее внутриигровая 3D-модель. На ней была изображена Янь Цинмэнь - сидящая рядом с пиком императорского шага как заходящее солнце - наполовину затуманенная облаками, светившаяся на заднем плане. Это было поистине божественно.

Не подвергая сомнению, Су Ли взялся за эту работу. Она начала с того, что отвечала за Янь Цинмэнь. Чего она не знала, так это того, что Янь Цинмэн был всего лишь приманкой; дымовой завесой для настоящего главного героя, за которой можно было спрятаться.

Божественные навыки Су Ли позволили создать "простую - по ее меркам" иллюстрацию Янь Цинмэнь. Это привело зрителей в бешенство. В своем основном простом халате она уже обладала такой красотой. Если бы ее благосклонность была максимальной, а вы разблокировали все костюмы, к какому царству подошла бы ее красота?

TL Notes:

[1] КГИ: Компьютерная генерация изображений. Относится к компьютерному искусству. В основном, нарисованные вручную, а затем обработанные в пиксели с помощью планшета для рисования или что-то в этом роде.

<http://tl.rulate.ru/book/13216/1018422>