

Чэнь Мо решил подождать до ночи и пока что не проверять резюме. Он решил сосредоточиться на планировании следующего обновления «Растений против зомби».

В его предыдущей жизни у «Растений против зомби» было продолжение. И хоть ее создатели заработали приличную сумму денег, отзывы игроков были в основном отрицательными.

Из-за этого Чэнь Мо не хотел делать «Растения против зомби 2».

Так что предстоящее обновление, вероятно, будет первым и последним обновлением для игры, поэтому Чэнь Мо хотел порадовать фанатов.

Поскольку Чэнь Мо собирался начать разработку новой игры, он знал, что у него не останется ни времени ни сил для поддержания «Растений против зомби».

Поразмыслив, Чэнь Мо понял, что ему нужно добавить в этом обновлении.

Во-первых, ему нужно будет добавить режим разработчика. Тогда любой желающий сможет использовать инструменты разработчика для тестирования чего-либо в игре.

Игроки смогут вносить коррективы в растения, зомби, окружающую среду и в сами карты. Они также смогут загружать разные модельки для создания новых типов растений и зомби, а также использовать существующие модельки для создания новых карт, зомби и новых растений.

Такие модификации можно будет опубликовать, а другие игроки смогут просмотреть их и установить в том случае, если им они понравятся. Игроки также смогут оценивать и комментировать моды. Так же он добавит алгоритм ранжирования модов в соответствии с загрузками, рейтингом и количеством времени, которые игроки провели с ним, так что этот алгоритм будет рекомендовать только проверенные и популярные моды игрокам.

Во-вторых, он добавит в игру больше возможностей для взаимодействия.

Сейчас его игра имела простую таблицу лидеров и простой чат, и этого было достаточно только для удовлетворения потребностей «хвастовства» игроков, но этого было недостаточно для более глубоких социальных взаимодействий.

Благодаря новым социальным возможностям игроки смогут добавить друг друга в друзья или присоединяться к разным сообществам. Друзья или же случайные игроки, которые состоят в одном сообществе, смогут смотреть за геймплеем других игроков, загружать свои собственные записи игр и рекомендовать те или иные моды.

И последнее - многопользовательский режим.

В теории, с помощью инструментов разработчика, появление мультиплеера было только вопросом времени. Чэнь Мо же просто хотел ускорить этот процесс.

У Чэнь Мо на данный момент было на уме всего два простых режима.

Первый - кооператив, в котором каждый игрок будет контролировать от трех до пяти полос, и в таком режиме можно будет начать играть только тогда, когда наберется минимум три игрока, максимум же в кооперативе может одновременно находиться пять игроков.

У каждого игрока будут свои индивидуальные солнышки, и они смогут помочь друг другу в случае чего.

Второй режим будет обычным пвп режимом: 1 на 1, 2 на 2 или 3 на 3. У каждого игрока так же будут свои солнышки и луны; солнышки для посадки растений, луны для зомби.

Игрокам придется защищаться от зомби и создавать зомби, чтобы те атаковали других игроков.

Если бы он оставил только солнышки и не ввел бы луновые очки для создания зомби, то игроки, скорее всего, просто бы начали застраиваться по максимуму, а потом уже только слать зомби.

Да и если бы один сажал только растения, а другой только слал зомби, в таком случае о балансе можно будет забыть. Вот из-за чего он решил ввести еще и очки луны.

Чэнь Мо не был уверен, что такие многопользовательские режимы будут успешны, но он не стал думать о плохом. Да и если бы его режимы не выстрелили, скорее всего, преданные фанаты сделали бы свое дело, создав режимы получше.

Чэнь Мо прикинул, что создание такого обновления займет примерно две недели.

-----

К тому времени, как наступила ночь, Чэнь Мо в основном уже успел закончить проектную документацию.

Закрыв двери, Чэнь Мо вернулся на второй этаж и начал проверять свой почтовый ящик.

Большинство людей метили на должность помощника, и только четыре хотели стать администратором.

Чэнь Мо нахмурился и тяжело вздохнул, когда просмотрел заявки на должность администратора. Первая почти ничего не знала об играх, вторая не имела опыта работы, а оставшиеся двое не приложили особых усилий к написанию мнения об его игре и будущего игровой индустрии.

Но главной проблемой была их внешность, которую Чэнь Мо не находил привлекательной.

Конечно Чэнь Мо не был тем человеком, который общался только с красивыми людьми, и у него не было никаких скрытых мотивов, когда он писал о найме администратора.

Он думал только об игроках. Милая секретарша улучшит настроение игроков, которые придут в магазин, поэтому будет лучше, если он выберет кого-нибудь красивого...

Чэнь Мо перешел к заявкам на роль помощника.

Резюме было довольно много, но Чэнь Мо на данный момент нуждался только в одном помощнике. Поэтому всякий раз, когда он находил кого-то, кто не соответствовал его требованиям, он сразу же удалял их резюме.

Например, сейчас он сразу же откидывал резюме пожилых людей.

Они, как правило, были более консервативны, недостаточно активны, не столь креативны и не обладали большим потенциалом. Кроме того, ему было бы неловко, если бы его помощник был старше его самого.

Он также не рассматривал тех, кто уже поработал в других компаниях.

Те, кто уже поработал в других компаниях, скорее всего уже имеют определенные идеи и наработки. А это значит, что ему придется потратить время на перевод данного человека на свою волну.

Он также сразу же отметал резюме тех, кто только и делал, что играл всю свою жизнь.

Играть и создавать игры - это совершенно разные вещи. Для того, чтобы играть, нужно быть достаточно ловким, чтобы успевать отреагировать на те или иные события, знать об игре что-нибудь, что может помочь в той или иной ситуации, в то время как разработка игр требовала наличия логического мышления, внимания к деталям, твердой рабочей этики и некоторого вдохновения.

Человеку, который является обычным геймером, будет трудно устроиться на работу, которая будет непосредственно связана с созданием игр.

---

После того, как он удалил все резюме, которые его не устраивали, он начал просматривать мнения.

Мнение всегда отражает компетентность человека в той или иной сфере. Чэнь Мо не мог нанять кого-то, кто не понимал такую простую истину.

Что касается мнений о «Растений против зомби», то Чэнь Мо просто хотел узнать, как много разных аспектов претендент смог рассмотреть в этой игре. Если во мнении было хотя бы что-то о инновациях, стиле игры, системе, уровнях или о графике, резюме проходило проверку.

Что касается мнений о других играх, то Чэнь Мо просто хотел посмотреть, какие игры нравятся соискателю. Если он выберет игру, которая была относительно успешной, и расскажет, почему эта игра хороша, то данный человек будет приглашен на собеседование.

Мнение о будущем игровой индустрии он не стал даже читать, так как в этом не было смысла...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1203428>