

Понедельник, 22 ноября.

Original Spark Game Development Studio

Сюнь Цзе снова созвал всех в конференц-зал на небольшое совещание.

— Брат Сюнь, ты расскажешь о новой игре? — взволнованно спросил Дин Фаньсинь с предвкушением.

— Не все так быстро — Сюнь Цзе пошутил и продолжил: — сегодня я расскажу, что будет дальше с "Легендой о мече и фее".

Пятеро из них достали свои маленькие блокноты и ручки, как школьники в классе, и выглядели так, будто внимательно слушают урок.

Видя, что пятеро людей хорошо настроены, Сюнь Цзе удовлетворенно кивнул и сказал:

— С нынешними результатами "Легенды о мече и фее", это, несомненно, успех, который не может быть достигнут без тяжелой работы каждого...

Услышав это, все пятеро не смогли удержаться от улыбок.

Хотя Сюнь Цзе уже дал им толстый красный конверт, им все равно было приятно, что Сюнь Цзе похвалил лично.

— Игроки также оказали нам большую поддержку, поэтому, чтобы поблагодарить их, я решил выпустить бесплатное дополнение Легенды о мече и фее, добавляющее озвучку для каждого персонажа, а также скрытые сюжетные линии.

— Брат Сюнь, не будет ли это дороговато? — спросила Лу Цюле.

В Шэндине было не так много великих актеров озвучки, поэтому их расценки, естественно, были высокими.

Учитывая объем текста в Легенде о мече и фее и количество персонажей, в сумме должно были стоить немало. Также дополнение бесплатное, что означает, что деньги нельзя получить обратно сразу после их траты.

— Это не так дорого. Для главных героев, таких как Ли Сяояо, Чжао Линггер, Линь Юэру и Ану, мы можем найти известных актеров озвучки, а для остальных персонажей, просто найдите новичков. За эту дело будет отвечать Лу Цюле, — сказал Сюнь Цзе.

Лу Цюле была звукорежиссером студии, и именно она выполняла все работы, связанные со звуком, такие как звуковые эффекты и т. д.

Передача задачи об озвучке в ее руки также была профессионально уместна.

— Хорошо, брат Сюнь. Я позже дам бюджет на озвучку, — сразу согласилась Лу Цюле.

Она действительно знала некоторых актеров озвучивания, поэтому вполне могла обратиться к ним за помощью напрямую, без необходимости проходить через чужие знакомства и избегать посредника, зарабатывающего на разнице.

— Хм, одного персонажа я сам озвучу, — сказал с улыбкой Сюнь Цзе.

После короткого мгновения удивления Лу Цюле сказала:

— Брат Сюнь, а какого персонажа ты хочешь? Ли Сяояо?

Она не думала, что будет что-то плохое, если Сюнь Цзе лично озвучит персонажа.

Игра принадлежала Сюнь Цзе, боссом был Сюнь Цзе, так что как она могла отказать?

Кроме того, озвучка от Сюнь Цзена — это просто уловка, и игроки, вероятно, рады этому.

Сюнь Цзе покачал головой и сказал:

— Я понимаю свои способности, и для меня было бы слишком тяжело озвучить Ли Сяояо. Я выберу второстепенного персонажа с несколькими строками.

Даже несмотря на то, что он участвовал в озвучке по прихоти.

Но Сюнь Цзе все еще был очень самосознательным, и он никак не мог потратить много времени на этот вопрос. Лучше оставить профессиональные вопросы профессионалам.

Ему было достаточно появиться в роли NPC и произнести несколько фраз, чтобы немного разбавить сюжет, одновременно мобилизуя эмоции игроков.

— О. Жаль, что это не босс, — прошептал Дин Фаньсинь.

Он подумал, что если Сюнь Цзе озвучит босса, то это определенно вызовет восторг у многих игроков.

Не слыша шепот Дин Фаньсиня, Сюнь Цзе продолжил:

— Что касается скрытых линий сюжета, мы собираемся спрятать подсказки в некоторых закоулках игры, чтобы игроки могли их искать.

Собрав все подсказки и победив скрытых боссов, игрок получит древний секретный рецепт, с помощью которого он сможет воскресить Линь Юэру. Или, в конце концов, воскресить Чжао Линьэр.

Конечно, это лишь общая идея, детали еще предстоит обсудить.

В оригинальной Легенде о мече и фее", хотя скрытые линии сюжеты тоже были, сколько игроков смогли бы их пройти, если бы хотели выполнить требования без читов?

Таким образом, Сюнь Цзе снизил сложность достижения скрытого сюжета, и игроки могли собрать достаточно подсказок, чтобы построить прочную основу для достижения скрытого сюжета, если они были осторожны.

Услышав, что они могут оживить Линь Юэру, все пятеро обрадовались, решив, что Сюнь Цзе наконец-то нашел свою совесть и идет на уступки игрокам

Но одно "или" заставило их замереть на месте.

— Брат Сюнь, разве их обоих нельзя оживить? — спросила Ни Сяоди.

— Нет. Игроки могут воскресить только одного человека с помощью собранных материалов,

даже если они перевернут игру. Более того, где в мире есть столько счастья для всех, всегда приходится идти на компромисс.

Увидев достойный взгляд Сюнь Цзе, пятеро вздохнули в своих сердцах: Брат Сюнь — это все еще брат Сюнь, даже если он сделал скрытую концовку, он все равно не забыл принести страдания игроку.

С учетом этого, не следует ли им нанять несколько охранников, желательно отставных солдат. Иначе они очень переживали, что однажды найдутся взволнованные игроки, которые бросятся к ним в студию и будут дарить "подарки" в лицо.

— Фаньсинь, ты не забудь добавить античит на скрытые концовки, чтобы избежать использования игроками читов и трейнеров, — добавил Сюнь Цзе.

— О ... хорошо, — беспомощно ответил Дин Фаньсинь.

Ну! Это полностью перекрыло игрокам путь для обхода.

Легендой о мече и фее была однопользовательской игрой без таблицы лидеров, поэтому игроки имели полную возможность использовать модификаторы, чтобы сделать игру еще проще.

Помимо наиболее распространенных читов на деньги и уровни, игрокам также нравится изменять количество предметов.

Согласно настройкам игры, игроки, продолжающие принимать "Золотого шелкопряда Гу" после того, как их персонаж достигнет полного уровня, смогут увеличить атрибуты своего персонажа.

Трудность получения "Золотого шелкопряда Гу" не низкая, поэтому игрокам придется потратить много времени и сил. Но с читом у игрока может быть неограниченное количество "Золотого шелкопряда Гу", и можно обычной атакой убить любого босса.

Читы могут изменять данные игры, но они не смогут взломать античит, что требует более высокого уровня технических навыков. И самое главное, за взлом античита есть юридическая ответственность.

Попасть в неприятности с судебным иском из-за игры, думаю, не так много игроков, которые пошли бы на такую жертву.

— Окей. На этом сегодняшняя встреча закончена, я отправил вам все общее содержание DLC, так что работайте усердно и постарайтесь сделать DLC поскорее, чтобы порадовать игроков!

О! Порадовать игроков? Ты просто опять хочешь увидеть страдания игроков!

Задумывался ли ты о чувствах игроков, которым трудно сделать выбор?

Все пятеро фыркали в душе, но все же с серьезным лицом сказали:

— Хорошо, брат Сюнь, мы сделаем все!