

В конференц-зале Сюнь Цзе продолжал объяснять подчинённым элементы игры, на которые необходимо обратить внимание в "Битве за выживание".

— В игре не должно быть низкоуровневых багов. Определенно не должно быть ситуации, когда зомби способен нанести урон игроку даже через стену...

Битва за выживание — это 3D-шутер от третьего лица, в котором игрок проходит игру в относительно трехмерном окружении, а не в плоском, как в Cuphead.

Естественно, необходимо рассмотреть еще множество вопросов, таких как физические столкновения и так далее.

В оригинальном мире Сюнь Цзе играл в довольно много подобных игр, некоторые из которых были сделаны недостаточно хорошо. Монстры либо застревали в странных положениях в каких-то закоулках, либо могли ударить игрока через какое-то препятствие.

Баги, которые усложняют игру — это то, чего Сюнь Цзе никогда не допустит.

К счастью, у них был достаточно мощный игровой движок, поэтому, пока они следили за процессом разработки и провели еще несколько тестов, такая проблема практически не могла возникнуть.

— Также, чтобы уменьшить сложность игры, при возрождении зомби должны появляться в местах, которые не находятся слишком близко к игроку, помимо появления в слепой зоне обзора игрока, они также должны находиться как минимум в одной комнате от игрока.

— Избегайте того, чтобы игрок увидел особого зомби, как только он обернется, а затем внезапно жестоко умер. Хотя это увеличит случайность игры, но это также ухудшит игровой опыт игрока.

Наконец, из уст Сюнь Цзе сотрудники услышали установку, которая была полезна для игроков, поэтому все отнеслись к ней внимательно.

— В игре игроки также могут брать оружие ближнего боя и сражаться с зомби на близком расстоянии, поэтому важно избежать любых задержек. Игрок должен сражаться в ближнем бою очень плавно, а не как в пошаговой системе, где игрок бьет зомби один раз, а зомби в ответ бьет один раз.

— Брат Сюнь, эту проблему можно решить, купив лучший сервер, сказал Дин Фаньсинь.

— Хорошо. Я займусь сервером, — кивнул и сказал Сюнь Цзе.

Технологический прогресс на Аквамарине был более развитым, чем на Земле, а самые дешевые серверы имели хорошую производительность.

Вспоминая то время, когда Сюнь Цзе разрабатывал "Phasmophobia", у него было с собой всего восемьсот юаней. Он смог арендовать для игры самый дешевый сервер, который стоил триста юаней в месяц.

Однако именно такой сервер был способен поддерживать нормальную работу "Phasmophobia" в первые дни ее существования. Даже когда игроков становилось все больше и больше, явных проблем не возникало.

Позже, когда он заработал больше денег, Сюнь Цзе также купил более производительный сервер, и теперь, если серверная комната не подвергается факторами, такими как отключение электричества, вероятность возникновения проблем еще меньше.

Совещание закончилось только ближе к полудню, что показывает, как высоко Сюнь Цзе ценит "Битву за выживание".

По сравнению с предыдущими тремя играми, Битва на выживание явно на ступень выше по уровню сложности разработки, и здесь нет места небрежности.

А на ежегодной церемонии награждения Сюнь Цзе в одиночку завоевал еще несколько наград, плюс стал вице-президентом игровой платформы Стимпанк. Это заставило еще больше людей обратить на него внимание.

Как только новая игра Сюнь Цзена потерпит неудачу, то это, несомненно, приведет к новой волне критики, причем гораздо более жестокой, чем предыдущие.

Пятница, 7 января.

Лю Инси со своим оператором снова пришла в студию разработки игр Original, чтобы взять очередное интервью у Сюнь Цзена.

На самом деле, еще до приезда Лю Инси, многие игровые СМИ хотели взять интервью у Сюнь Цзе, ведь Сюнь Цзе уже давно в центре внимания, так как они могли упустить возможность попиариться?

Кто бы мог подумать, что Сюнь Цзе будет использовать различные причины для отказа от интервью, оставив многие игровые СМИ в глубокой депрессии.

Сюнь Цзе все еще помнил о своем соглашении с Лю Инси, которое заключалось в том, чтобы позволить ей получать информацию из первых рук о его играх.

Хотя Сюнь Цзе не упоминал об этом, Лю Инси все равно помнила об этом.

Она была очень благодарна, но в то же время ей было интересно, заинтересован ли в ней Сюнь Цзе, иначе зачем бы он так беспокоился об устном соглашении между ними?

Но, несмотря ни на что, после завершения накопившихся дел после новогодних праздников Лю Инси при первой же возможности попросила интервью у Сюнь Цзе.

Когда они встретились снова, не было той неловкости, как в прошлый раз, а были похожи на друзей, обмениваясь случайными любезностями, прежде чем перейти непосредственно к делу и начать сегодняшнее интервью.

— Геймдизайнер Сюнь, прежде всего, поздравляю вас с победой в номинации "Лучший начинающий геймдизайнер года" и другими наградами на ежегодной церемонии награждения, — поздравила Лю Инси от всего сердца.

Сюнь Цзе улыбнулся и сказал:

— Я также должен поблагодарить игроков за их поддержку и организаторов за их благосклонность.

— Геймдизайнер Сюнь скромничает. Могу я спросить, какие эмоций у вас были, когда

получали награду? — спросила Лю Инси.

— Конечно, я был счастлив. Это было всеобщее признание меня и доказательство, что я делал все эти дни, того стоило.

— Кстати, вы все еще являетесь вице-президентом игровой платформы Стимпанк, так что мне следует называть вас вице-президент Сюнь?

— Быть вице-президентом игровой платформы Стимпанк — это знак уважения от старшего брата Линя. Независимо от того, как меняется название, я никогда не изменю свое стремление разрабатывать отличные игры для игроков.

— Вы так молоды, к вам прибавилось столько славы, но вы так скромны. Это действительно редкость!

Эта похвала исходила из сердца Лю Инси.

Несмотря на то, что Сюнь Цзе получил несколько наград, а также его статус значительно вырос, он оставался таким же, каким был в самом начале. Он нисколько не высокомерничал и казался таким же скромным и сдержанным.

Откуда она знала, что Сюнь Цзе хотел бы поважничать, но когда он увидел цепочку нулей на ценниках хороших вещей в системной торговом центре, сразу поник.

Зачем быть высокомерным? Лучше тихо разрабатывать игры и копить очки эмоций.

Но Сюнь Цзе не мог сказать то, что было на уме, поэтому он мог только вежливо сказать:

— Все не так! На церемонии награждения, кроме меня, было много других прекрасных геймдизайнеров, получивших чрезвычайно значимые награды, что заставило меня в полной мере оценить, что всегда есть люди за пределами неба.

Эти слова попали в уши Лю Инси, отчего образ Сюнь Цзе в ее сознании снова засиял другим светом.

После мгновенного стабилизации своего состояния Лю Инси улыбнулась и спросила:

— Геймдизайнер Сюнь, не могли бы вы немного рассказать о вашей следующей игре? Я считаю, что много игроков ждут ее выхода.

— Конечно. В моей следующей игре, 3D-шутере от третьего лица, игроки будут использовать разнообразное оружие, чтобы защититься от страшных зомби и выживать в постапокалиптическом мире.

Услышав жанр новой игры, Лю Инси мгновенно насторожилась.

Она слышала, что после церемонии награждения Сюнь Цзе обменялся парой словами с Сяо Мэн, и было сказано, что они хорошо пообщались.

Поэтому она немного беспокоилась, что Сюнь Цзе мог попасть под влияние Сяо Мэн или что между ними была какая-то неизвестная сделка, и поэтому Сюнь Цзе затеял такую игру.

В конце концов, когда речь заходит о шутерах в Китае, первым, о ком думают многие игроки, является Сяо Мэн. Она подумала, что перед Сяо Мэн, Сюнь Цзе был невинен, как маленькая

овечка. Лю Инси, как его подруга, обязана спасти Сюнь Цзе из лап Сяо Мэн!

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2537205>