

Сюнь Цзе действительно уверен, что сможет разработать мобильную игру в национальном стиле на тему "Троецарствие" за месяц.

И месяц также будет хорошим способом выжать преимущество из Penguin Games и дать ему больше шансов на победу.

В противном случае, давая Penguin Games слишком много времени, всего за два месяца они смогли бы выпустить мобильную игру, которая поражает по всем параметрам, от графики до музыки.

— Хорошо, один месяц, — Цао Гу не стал возражать и сразу же согласился.

Соревнуясь с Сюнь Цзе, он не искал никаких наград или выгод, он просто хотел посмотреть, на что способен Сюнь Цзе, и сможет ли он сам чему-нибудь научиться в ходе соревнования.

Поэтому, хотя он и видел, что Сюнь Цзе намеренно сокращает время и ужимает его преимущество, Цао Гу было все равно. Вместо того чтобы полагаться на ресурсы для победы в этом соревновании, что выставило бы его проигравшим, Цао Гу хотел использовать свои способности геймдизайнера, чтобы победить Сюнь Цзе.

Ма Ченгье сбоку открыл рот, он собирался возразить, он не был геймдизайнером, все, что он ценил - это прибыль. Поскольку его сторона имела преимущество в ресурсах и финансовых средствах, зачем было так напрягаться?

Но потом он подумал об этом, ведь не только у них был месяц на разработку мобильной игры, у Сюнь Цзе тоже был всего месяц. При одинаковом количестве времени у них все еще есть преимущество, просто оно не слишком выражено. К тому же на этот раз им повезло с темой, и шансы все равно были намного выше, чем у Сюнь Цзе. Поэтому в итоге он ничего не сказал и согласился на такой срок.

— Поскольку это мобильная игра, победителя будем определять комплексной оценкой: объем загрузки игры, количество ежедневно активных игроков и оценка самой игры. Есть ли у обеих сторон возражение?

Сегодня многие мобильные игры в Китае — это онлайн игры, которые игроки могут бесплатно скачать и играть, хотя они часто выходят в итоге дороже.

Количество доната, необходимое для достижения вершины игры, определенно не маленькое.

Поэтому нельзя сказать, кто победил в конкурсе только по продажам, ведь есть еще много игроков, которые скачивают игру и забывают о ней, практически не играя, и это не приносит никаких денег.

— Нет возражений, — ответили Сюнь Цзе и Цао Гу.

— Тогда соревнование начнется завтра в 00:00 и продлится месяц. На этом сегодняшняя трансляция окончена, и я с нетерпением жду, когда два геймдизайнера подарят игрокам игру, полную сюрпризов, — сказал сотрудник и закрыл прямую трансляцию.

После окончания трансляции Дин Фаньсинь не мог удержаться, чтобы не хлопнуть по столу и сказал:

— Удача Penguin Games слишком хороша, не так ли?

Он только что несколько раз проверил код программы рандомизации, чтобы убедиться, что все в порядке. Он знал, что Penguin Games не сговорилась с Misty Asgard, а им просто повезло. Кроме того, даже если Penguin Games был очень богатым, но он не смог бы подкупить Misty Asgard.

С таким количеством зрителей, наблюдающих за прямой трансляцией, Misty Asgard не смог бы сделать что-то вопиющее, что могло бы оскорбить публику.

Сюнь Цзе воспринял это спокойно и радостно улыбался, вспоминая сцену, когда его поклонники были в ярости, потому что думали, что он пострадал от обмана.

— Ничего не поделаешь, другой стороне повезло, но благодаря этой трансляции я узнал, что игроки по-прежнему очень любят меня!

Товарищи по студии не знали, как к этому отнестись, когда услышали это.

Они сказали себе: "Хотя это немного неуместно, в глазах игроков ваша игра действительно веселая, а это лучшая похвала для игры, не так ли?"

Говорить, что игроки считают игру неинтересной, потому что не могут угнаться за видением геймдизайнера — это просто хамство. Поэтому, когда они увидели, что Сюнь Цзе, возможно, подвергся обману, гнев поклонников Сюнь Цзе был ощутимым.

Они могли ругать Сюнь Цзе за то, что он вор, но не позволяли обращаться с ним несправедливо.

— Брат Сюнь, ты уже решил, какую игру ты хочешь сделать? Тебе нужна наша помощь? — спросила Мо Даньцин.

— Хм, на этот раз мне нужна ваша помощь, Даньцин, помоги мне нарисовать персонажей в игре, а Цюле помоги мне связаться с госпожой Чжоу из "Miao Sae Dubbing", чтобы узнать, сможем ли мы снова поработать вместе, — сказал Сюнь Цзе.

— Хорошо, брат Сюнь, есть ли какие-нибудь требования к озвучке на этот раз? — спросила Лу Цюле.

— Поскольку игра о Троецарствие, конечно же, речь идет об озвучке воинов и красавиц, я дам реплики, которые нужно озвучить, а с госпожой Чжоу и ее профессионализмом все получится.

— Хорошо, я свяжусь с ней и узнаю, свободна ли она, или найду кого-нибудь другого для озвучки как можно скорее, если нет.

Сюнь Цзе кивнул, а затем сказал Мо Даньцин:

— Я собираюсь использовать стиль живописи тушью для воинов и красавиц в игре, а также маунтов и т. д. Мы обсудим это позже и посмотрим, как мы можем сделать так, чтобы игроки чувствовали себя ярче и одновременно продвигать культуру рисования тушью Китая.

— Хорошо, брат Сюнь.

Сбоку Дин Фаньсинь заговорил и спросил:

— Брат Сюнь, какую игру ты планируешь сделать?

— Карточную игру, а называться она будет... "Legends of the Three Kingdoms".

Сюнь Цзе подумал и решил, что эта игра была самой подходящей для этого турнира.

Разработать Legends of the Three Kingdoms было несложно, и у него было более чем достаточно времени, чтобы сделать это за месяц с помощью подчиненных.

Но он не собирался разрабатывать оригинальный "Legends of the Three Kingdoms".

Причина в том, что оригинальная версия "Legends of the Three Kingdoms" имеет много недостатков.

Первый недостаток — это графика. Графика оригинального "Legends of the Three Kingdoms" была беспорядочна, и причина этого в том, что люди, которые рисовали персонажи, совсем не те же самые люди.

Некоторые персонажи мастера боевых искусств в оригинальном "Legends of the Three Kingdoms" были заимствованы из других произведений, а некоторые были отданы на аутсорс.

В сочетании с различными причудливыми модельками игроки будут только визуально чувствовать себя очень запутанными во время игры, что снизит игровой опыт игрока, поэтому необходимо унифицировать стиль графики.

Так получилось, что для турнира нужно использовать национальный стиль, а Мо Даньцин имеет высокий уровень достижений в живописи тушью, поэтому хорошей идеей будет склониться к стилю живописи тушью.

Разве Троецарствие с живописью тушью не хорошо сочетаются?

В моделях персонажей также есть маленькие пасхалки, которые можно спрятать в биографиях персонажей.

Характеристики персонажа можно превратить в его навыки, а с помощью реплик, подходящих персонажу, и проникновенного голоса за кадром можно увлечь игрока в понимание персонажа и, соответственно, истории. Такая мягкая популяризация часто может оказать гораздо лучший эффект, чем жесткая.

Есть и базовые карты, такие как Убийство, Уклонение и Персик, а есть и те, что взяты из других произведений, которые, по мнению Сюнь Цзе, не нужно копировать, а можно сделать самому.

Существует также проблема баланса генералов. Даже среди первоначальных генералов в оригинальном "Legends of the Three Kingdoms" существует четкое разделение силы и слабости, не говоря уже о различных генералах, появившихся позже.

Сюнь Цзе намерен сократить всех количество генералов, оставив только первоначальных ветра, леса и вулкана, а затем сбалансировать их. Что касается того, вводить ли новых генералов, пока не нужно!