

Когда имя Сюнь Цзе появилось в списке участников, обсуждения в интернете загорелись.

— Черт! Как получилось, что Собачий вор снова стал участником?

— Последняя игра, которую он сделал, была о зомби, верно?

— Игра ужасов! Интересно, что за потусторонние штуки придумает Собачий вор?

— Это неправда! Почему Вор до сих пор является трехзвездочным геймдизайнером?

— Если ты так говоришь, то я понимаю, что с результатами Overwatch, Вор должен быть 5-звездочным геймдизайнером!

— Не то чтобы его сразу повысили до пяти звезд, ему придется подождать, пока Misty Asgard оценит его!

— Значит, Собачий вор все еще трехзвездочный геймдизайнер.

— Если он будет участвовать, у кого-нибудь еще есть шанс?

— Хай-левел отправился в деревню новичков и безжалостно раздавил их.

— Это действительно то, что может сделать Собачий вор.

— Разве вы все не читали описание турнира? Сюнь Цзе — всего лишь специально приглашенный участник, даже если он займет первое место, он не получит награды.

— Так вот оно как! Тогда все в порядке.

Игроки яростно обсуждали участие Сюнь Цзе, и геймдизайнеры игр, которые участвовали в турнире, делали то же самое.

Во многих группах геймдизайнеров сообщения обновлялись как сумасшедшие, почти за минуту было 99+ непрочитанных сообщений.

— Что делает Сюнь Цзе?

— Хорошо, что Сюнь Цзе не соревнуется с нами за приз турнира, а просто участвует.

— Ребята, это хорошо!

— Как это понимать?

— Сюнь Цзе не делал никаких хоррор-игр! Это значит, что мы можем победить его в этом турнире.

— Разве Phasmophobia не игра Сюнь Цзе?

— Но Phasmophobia была относительно страшной только сначала, сейчас она совсем не страшная!

— И есть так много хороших игр в жанре ужасов, разве все они не соперники Сюнь Цзе?

— Хорошая мысль! Я слышал, что Сюнь Цзе скоро повысят до пятизвездочного геймдизайнера, это отличное время, чтобы победить его!

— Пока мы побеждаем Сюнь Цзе, даже если мы с ним в равных условиях, это путь славы для нас, чтобы сделать имя!

— Судя по играм Сюнь Цзе после "Phasmophobia", Сюнь Цзе не очень хорош в играх ужасов.

— Поскольку нас так много, преимущество за нами!

Многие из участвующих геймдизайнеров обсудили и пришли к выводу, что хотя Сюнь Цзе и участвует, это не значит, что он обязательно победит.

Более того, если они смогут победить Сюнь Цзе, то прославятся одним махом. От одной мысли об этом многие из участвующих геймдизайнеров взволновались.

Как и предсказывал Misty Asgard, из-за появления "сома" Сюнь Цзе многие участники, которые не очень-то стремились к победе, не спали всю ночь и работали над игрой, как будто им ввели куриную кровь, из-за чего общее количество волос у китайских геймдизайнеров значительно уменьшилось.

В отличие от волнений участвующих в турнире геймдизайнеров, Сюнь Цзе был расслаблен и думал о том, какую игру ужасов он хотел бы сделать!

Хорошо, что в этот раз было меньше игр ужасов, а турнир длится всего три месяца, поэтому выбор было меньше, так как не было крупных игр ужасов, таких как "Обитель зла".

После долгих раздумий Сюнь Цзе решил сделать Silent Hill P.T. Одной из причин выбора этой игры было то, что Silent Hill P.T. была не игрой, а просто интерактивным тизером для Silent Hill.

Игрок может передвигаться очень ограниченно, просто петляя по коридору. Это позволяет сэкономить много ресурсов и времени за счет отсутствия необходимости создавать слишком много сцен, а также дает игроку ощущение "призраков, бьющихся о стену".

Лучшие японские игры ужасов, как правило, создают психологическое давление за счет депрессивного сюжета и использования жуткого окружения и атмосферы.

Европейские и американские игры ужасов, как правило, немного более простые и жестокие, сюжет может быть недостаточно захватывающим, но уровень ужаса от призраков и монстров часто способен сильно стимулировать чувства игрока.

И P.T. представляет собой идеальное сочетание обоих типов игр ужасов, принося игрокам праздник страха, который они никогда не забудут.

В то время многие геймеры, попробовав P.T., были напуганы до смерти, но все равно с нетерпением ждали выхода игры.

К сожалению, Хидэо Кодзіма поссорился с Konami и в итоге покинул Konami, а P.T. была снята с продажи.

Это всего лишь демо, но она достаточно хороша для турнира.

Пятница, 11 августа.

Поскольку многие ресурсы в P.T. можно использовать повторно, Сюнь Цзе понадобилось меньше месяца, чтобы довести игру до ума.

Быстроте Сюнь Цзе были несколько удивлены как игроки, так и другие геймдизайнеры.

Большинство игроков все же были удивлены, но многие геймдизайнеры увидели в этом "способ", и, по их мнению, Сюнь Цзе иногда был демоном при создании игр.

Когда они разрабатывают игру, у них сначала появляется идея, а затем они спешат записать ее на черновике, после чего продолжают ее дорабатывать.

В процессе разработки игры они сталкиваются со всевозможными проблемами и ошибками, или у них появляются новые идеи, которые нужно добавить в игру, а иногда им даже приходится откладывать то, что они уже сделали, чтобы реализовать новую идею.

Но у Сюнь Цзе, похоже, никогда не было таких проблем, они слышали, что дизайн-проект Сюнь Цзе каждый раз идеален, в нем не только прописаны геймплей, основные моменты, настройки и т.д., но даже возможные проблемы были учтены.

Пока люди под его началом следуют этому проекту дизайна, создавая игру шаг за шагом, даже если им не повезет и они столкнутся с проблемами, Сюнь Цзе может решить их по своему желанию.

Возвращаясь к Р.Т., Сюнь Цзе учел, что это всего лишь демо, и полная версия не будет разработана позже, к тому же он не испытывал недостатка в деньгах, поэтому цена была низкой, всего 10 юаней.

Но что смущало игроков и разработчиков игры, так это то, что после выхода игра продавалась, так сказать, миллионными тиражом, но оценок было слишком мало.

Некоторые из них сначала подумали, что Р.Т. от Сюнь Цзе продается в таком количестве копий только благодаря его известности, но, если подумать, это было неправильно.

Если бы Р.Т. действительно была дерьмовой игрой, игроки бы возмущались низкими оценками и плохими отзывами, а не молчали.

В интернете даже не ведется активного обсуждения Р.Т., как будто сама игра Р.Т. - это необъяснимое паранормальное явление, которое заставляет людей чувствовать себя невероятно странно.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2849298>