

После окончания встречи Ни Сяоди и Мо Даньцин остались, оба они выразили одинаковое мнение, что работа над Back 4 Blood была слишком легкой для них, и они хотели, чтобы Сюнь Цзе дал им что-то более сложное и важное.

Выслушав их просьбу, Сюнь Цзе не только не расстроился, но и кивнул, снова усаживаясь в кресло:

— Вы правы, я пренебрег вами.

Раньше он попросил своих приятелей прийти на встречу и разделить между ними работу над "Back 4 Blood", потому что Сюнь Цзе привык к подобному, но теперь, когда он хорошенько подумал об этом, это было действительно немного неуместно.

Какой сюжет может быть в "Back 4 Blood"? Даже если фон каждого персонажа был обогащен, чтобы сделать диалог между персонажами и так далее более обоснованным, не было необходимости, чтобы Ни Сяоди сама бралась за эту работу.

Любой человек под руководством Ни Сяоди мог бы выполнить эту работу, так что возлагать на Ни Сяоди ответственность за нее излишнее.

То же самое относится и к Мо Данqing. Как 3D игра, или игра, которая была сделана раньше, Мо Данqing не так много нужно нарисовать в ней.

Даже если бы нам нужно было рисовать карты, значки и так далее, под руками Мо Данqingа было много людей, которые могли бы сделать эту работу.

— Как насчет этого! Я устрою для вас еще одну игру, а что за игра, я подумаю... — сказал Сюнь Цзе и погрузился в глубокие раздумья.

Ни Сяоди и Мо Данqing сидели тихо, не издавая ни звука, кроме зрительного контакта, Юй Чжаоя тоже молча сидела в стороне, работая на своем телефоне.

Весь конференц-зал внезапно погрузился в тишину, но эта тишина не только не угнетала, а наоборот, немного расслабляла.

"Поскольку мы хотим, чтобы они оба могли в полной мере реализовать свои способности, сюжет игры не должен быть грандиозным, но, по крайней мере, он должен быть логичным и плавным, а графика не обязательно должна быть 3D, но она должна быть изысканной...".

Пока Сюнь Цзе размышлял, в его голове мелькали название игры за игрой, и вдруг в его сознании возникла вспышка света, и в голове появилось название игры — Warcraft 3: The Frozen Throne!

Как RTS, или стратегия в реальном времени, Warcraft 3: The Frozen Throne, несомненно, является воспоминанием целого поколения и шедевром RTS-игр.

Не менее безупречен и сюжет, в котором рассказывается история двух героев, Артаса и Иллидана.

История двух героев, Артаса и Иллидана, тронула сердца многих игроков и являются популярным персонажем в Warcraft.

В прошлой жизни, когда он был студентом, он часто ходил с друзьями в интернет-кафе, чтобы

поиграть в Warcraft 3: The Frozen Throne, где одиннадцать человек толкали взбесившийся компьютер на землю и терли его как сумасшедшие, выплескивая свою злость на то, что над ними издеваются в одиночном бою.

Уголки рта Сюнь Цзе слегка приподнялись, когда он вспомнил те счастливые времена, к которым он уже не мог вернуться.

В глазах троих девушек показалось, что Сюнь Цзе никогда раньше так не улыбался. В отличие от теплой улыбки, которую он обычно дарил игрокам, эта улыбка Сюнь Цзе была более интимной.

— Может быть, брат Сюнь уже придумал какую-то новую игру? — спросила Ни Сяоди низким голосом.

Мо Даньцин кивнула и также негромко ответила:

— Должно быть Мы никогда раньше не видели, как брат Сюнь придумывает новую игру, поэтому, возможно, он будет улыбаться каждый раз!

Ни Сяоди энергично кивнула, а затем сказала:

— Чтобы придумать новую игру за такой короткий промежуток времени, брат Сюнь достоин быть самым талантливым геймдизайнером!

Воспоминания — это всего лишь воспоминания, в конце концов, Сюнь Цзе быстро отбросил свои мысли, медленно проговорив:

— Я, вероятно, знаю, какую игру сделать, но мне все еще нужно выяснить несколько вещей, кто-нибудь из вас знает, какова текущая среда RTS игр?

Ни Сяоди и Мо Даньцин, посмотрев друг на друга, покачали головами, ни один из них не занимался исследованием RTS-игр, и не потрудился узнать о них, поэтому они не смогли ответить на вопрос Сюнь Цзе.

С другой стороны, Юй Чжаоя заговорил:

— Господин Сюнь, нынешний лидер в RTS играх все еще из Blizzard, а игра называется World of Legion.

Будучи помощницей Сюнь Цзе, Юй Чжаоя каждый день изучала игры и была в курсе последних новостей об играх, хотя она и не могла знать все игры, но все же хорошо разбиралась в шедеврах определенного игрового жанра.

— Опять Blizzard! — Сюнь Цзе не мог не рассмеяться, это было действительно несправедливо, или, может быть, просто не повезло, что Blizzard снова столкнулся с ним.

Отсмеявшись, Сюнь Цзе продолжил говорить:

— Не могли бы вы рассказать нам об этой игре... Забудь, я должен сам поиграть в нее, чтобы узнать, насколько она качественная.

— Господин Сюнь, пожалуйста, подождите минутку, — сказала Юй Чжаоя и вышла из конференц-зала, а через несколько мгновений вернулась с ноутбуком.

Когда Сюнь Цзе открыл ноутбук, он обнаружил, что на рабочем столе компьютера было много ярлыков игр, и все они были RTS играми, с World of Legion на вершине списка.

Поблагодарив Юй Чжаоя, Сюнь Цзе открыл World of Legion.

Это была игра, основанная на современной войне, в которой различные лагеря воюют за ресурсы.

В игре был режим кампании и режим "против всех". Сюнь Цзе также заметил кое-что еще: хотя версия World of Legion на этом ноутбуке была последней, с момента последнего обновления прошло почти пять лет.

Однако, учитывая текущую ситуацию с Blizzard, можно было предположить, что на поддержание этой старой игры не было лишних сил.

Зайдя в игру, Сюнь Цзе выбрал режим "против всех" и играл против компьютера на самой высокой сложности. Вскоре после начала игры Сюнь Цзе обнаружил, что игра похожа на Red Alert.

Игра начинается с базовой машины для добычи ресурсов, затем строишь различные здания, войска, танки и т.д., но есть одна вещь, которая явно отличается от Red Alert, и это отсутствие тумана войны.

В начале игры карта полностью открыта, и ясно, какую сторону выбрал противник, где расположены его базы.

В World of Legion нет ни героев, ни механики населения, и если у вас достаточно хорошир, вы даже можете заполнить всю карту своими войсками.

Что касается ключа к победе, то дело не в том, у кого лучшая тактика или лучшая операция, а в том, у кого больше войск. Пока войска могут одолеть другую сторону, процент побед может достигать почти 90%.

На самом деле в разных лагерях есть множество различных типов солдат, которые просто меняют цвет, неважно, как они выглядят и как они атакуют, они все одинаковые.

Чего не может вынести Сюнь Цзе, так это того, что баланс в World of Legion настолько плох, что несколько обычных солдат с маленькими пистолетами могут взорвать танк.

Что это за высокотехнологичный пистолет?

Разобравшись с балансом World of Legion, Сюнь Цзе прямо собрал своих солдат, затем скомандовал атаковать и на одном дыхании сравнял с землей базу компьютера.

Хотя он и победил компьютер на самой высокой сложности, впервые играя в World of Legion, Сюнь Цзе не испытывал чувства достижения, а скорее чувствовал, что это была пустая трата времени.

Закрыв игру, Сюнь Цзе не мог не спросить:

— Это лучшая игра в жанре RTS?

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2867637>