Перевод: Vzhiiikkk

Чат Черных Технологий Десяти Тысяч Миров (The Black Technology Chat Group of the Ten Thousand Realms), глава 291 – Душа Трёх Королевств

————

Планы по виртуальным проекциям и играм тут же получили наивысший приоритет.

Спустя два года огромных вложений в инвестиции у Красного Письма открылось больше десяти исследовательских центров и сотни лабораторий, а ещё огромный резерв по исследовательскому персоналу, поэтому с каждым месяцем они развивались всё быстрее.

Департамент разработки игр сразу же принялся работать над первой в истории Земли игрой в виртуальной проекции.

— Для первой игры важнее всего показать игрокам возможности такого подхода, — предложил один сотрудник. — Она должна быть захватывающей как в графической составляющей, так и в геймплее. Поэтому я считаю, что лучше всего подходит файтинг: если будешь видеть персонажей перед собой, то получишь совершенно новый опыт!

— Это хорошая идея, — согласился другой. — Игра точно должна быть динамична, чтобы люди чувствовали себя словно бы частью фильма, а не просто игры.

Люди продолжали обсуждение и в итоге подошли к концепту похожему на военные события Трёх Королевств, но на новый лад и с новыми возможностями.

На это время Цзысинь решил остаться в Цзянчэне и заодно заехал в Программное Обеспечение Красного Письма, чтобы проверить как дела у них. Оказалось, что в разы лучше, чем у Игр Красного Письма.

С того момента как платформа Красного Письма стала открытой, их дела не пошли, но полетели в гору и теперь треть всего дохода компании приносила именно мобильная система.

Ещё через две недели Чжан Цянь сообщил, что первые испытания виртуальных проекций прошли успешно и началось производство коммерческих образцов.

На самом деле в мире уже был определённый уровень технологий виртуальной проекции, но у всех были большие ограничения или недостатки. Только Красное Письмо создало небольшие устройства полностью избавленные от всех проблем и работающие даже при ярком солнечном свете.

Но Цзысинь не был сильно поражён, потому что он уже видел проекционные шарики Тони Старка и в сравнении с ними их проект оказался довольно сырым.

С другой стороны, остальные в Красном Письме едва стояли на ногах от изумления. Технические специалисты тут же созвонились с исследователями в Пэнчэне, чтобы получить всю необходимую документацию для создания первых проекционных игр.

В офисе Десяти Центов, мужчина смотрел в окно, словно наблюдая за всем городом.

Это был старший вице-президент компании, Нин Шаочжэнь, когда-то боровшийся с Красным Письмом, чьи «Поля Боя: Пустоши» фактически захватили рынок мобильных игр на некоторое

время.

Вспоминая тот год, Нин Шаочжэнь до сих пор с трудом верил, что это произошло на самом деле. Маленькая игровая компания, что в оппоненты им просто не годилась, вдруг восстала под всеобщим давлением и стала одной из пяти лидеров на китайском рынке.

И ладно игры, но затем они потянулись в остальные сферы и вот уже готовятся стать монополистом связи шестого поколения. Это не чудо, это фантастика!

Президент Десяти Центов далеко не раз делал ему высказывания на их счёт, но, к счастью, компания не только выдержала момент славы Красного Письма на рынке игр, но и вновь захватила достойное себя первое место по скачиваниям.

Потом они выпустили мощный ускоритель игр и повторили многие другие успешные технологии Красного Письма, так что с тех пор эта маленькая, но наглая компания медленно ослабевала, особенно после падения популярности жанра батл рояль.

«Мы всё ещё лучшие!» — радостно подумал он про себя.

Красное Письмо часто появлялось в новостях из других сфер, но в играх никто не мог переплюнуть Десять Центов!

В дверь его кабинета постучали.

— Входите, — сказал Нин Шаочжэнь и вошёл его ассистент с папкой.

— Вице-президент Нин, мы получили информацию за последний месяц. Три лучшие мобильные игры месяца за нами. Дух Луны, игра Красного Письма, выпал из десятки лучших, а их онлайн игра Воин Будущего выпала даже из двадцатки лучших. Больше Красное Письмо нам не соперник! — радостно заключил ассистент.

— Нет, — встряхнул головой Нин Шаочжэнь. — Мы уже однажды недооценили их, больше эту ошибку повторять нельзя. И не забывай, что Красное Письмо теперь гигант, а не просто маленькая компания.

— Но вице-президент, наши аналитики считают, что Красное Письмо выйдет из сектора игр, — сказал ассистент. — За прошлый год Игры Красного Письма стабильно теряют популярность. Если бы не поддержка платформ Программного Обеспечения Красного Письма, они бы давно закрылись! Даже их основатель полностью сосредоточился на Электронике Красного Письма, игры теперь для них второсортны.

— Всего лишь второсортны, а Красное Письмо и третьесортными продуктами удивить успело, — решительно сказал Нин Шаочжэнь. — Но в эти шесть месяцев мы должны раздавить их полностью.

Десять Центов процветали, они выпустили несколько взорвавшихся игр и уже на подходе была долгожданная «Тень Меча». Как только они её выпустят, о Красном Письме точно забудут!

— А, ещё кое-что, — вспомнил ассистент. — Организатор Счастья Китая прислал приглашение в этом году.

— Отлично! — улыбнулся Нин Шаочжэнь. — Тогда анонсируем Тень Меча именно там!

Счастье Китая или «Китайская Международная Цифровая Интерактивная Выставка Развлечений» приглашал исключительно лучшие игровые компании и была самой популярной игровой выставкой в Китае.

С каждым годом количество посетителей этой выставки увеличивалось, как со стороны потенциальных игроков, так и со стороны новостных компаний.

Как и Десять Центов, Красное Письмо тоже было приглашено. В прошлом году они показали себя не очень хорошо, тогда Лига Легенд и Слава Короля Десяти Центов привлекли больше пятидесяти процентов всех участников выставки.

А они тогда запустили ещё несколько проектов, каждый из которых превосходил Красное Письмо хоть в чём-нибудь.

Но в этом году Красное Письмо тоже пригласит популярных звёзд для рекламы своих продуктов и хотя об этом никто ещё не знал, но у них было чем привлечь людей и без помощи эстрады.

«Душа Трёх Королевств» пока находилась в разработке, но это будет первый проект голографической игры в мире.

— В основном это файтинг, — объяснил Цзысиню главный разработчик. — На виртуальной карте будут гражданские и военные с различным снаряжением и способностями. Жанр игр ничего нового не привносит, но именно он раскроет трёхмерное изображение лучше любых других. Мы уже сделали концептуальное видео того, как именно это будет выглядеть.

http://tl.rulate.ru/book/16314/1043153