

Понедельник, 13 сентября.

Конференц-зал в Original Spark был не очень большой, наверное, всего около тридцати квадратных метров, но в нем находилось всего шесть человек, включая Сюнь Цзе, поэтому он не казался тесным.

Пятеро молодых людей, сидевших за круглым столом, были полны нервозности, кроме того, что были слегка взволнованы, и даже сидя выглядели немного торопливыми.

Все пятеро играли в Phasmophobia и Cup Head, и все они принесли очки эмоций.

Тем не менее Сюнь Цзе произвел на них большое впечатление.

Они тоже были молодыми людьми, и пока они еще бегали в поисках работы, Сюнь Цзе уже создал две популярные игры и стал геймдизайнером с одной звездой.

По сравнению с Сюнь Цзеном, разрыв между ними был существенный.

Кроме того, они прошли сложный отбор в Original Spark, поэтому они очень гордились своей нынешней работой и очень дорожили ею.

— Не нервничайте, я не дьявол, это обычная встреча для обсуждения будущих игр, которые будут разрабатываться, и соответствующего разделения труда, так что расслабьтесь, — Сюнь Цзе улыбнулся и успокоил пятерых молодых людей.

Оба парня были в порядке, и после нескольких глубоких вдохов заметно расслабились. Все три девушки были почти настроены, но как только они увидели улыбку Сюнь Цзена, их лица сразу покраснели.

Казалось, они нервничали еще больше, чем раньше.

Сюнь Цзе был немного беспомощен, в конце концов, три девушки не были виноваты, единственная вина заключалась в том, что он был слишком красив.

— Ну, отныне мы все коллеги, для начала вы должны представиться! — предложил Сюнь Цзе.

Первым встал парень в очках и сказал:

— Привет всем, меня зовут Дин Фаньсинь, я программист.

— Привет всем, меня зовут Чэнь Сюэшу, я занимаюсь числовым балансом, — сказал другой парень.

Тихая на вид девушка в белом платье представилась чуть более низким голосом: — Привет всем ... , меня зовут Ни Сяоди, я сценарист.

— Привет всем, меня зовут Мо Даньцин, я художник.

У говорившей девушки были длинные волосы до пояса и элегантный характер, как будто она была из тех талантливых девушек, которые получили образование и воспитание в семье ученых.

— Привет всем, меня зовут Лу Цюле, я звукорежиссер.

У последней девушки были короткие, до ушей, волосы, и хотя она тоже носила очки, вид у нее был галантный.

Сюнь Цзе легонько хлопнул в ладоши и сказал:

— Мне не нужно особо представляться, я Сюнь Цзе, мы все примерно одного возраста, можешь звать меня просто брат Сюнь.

— Хорошо, брат Сюнь.

— Хм. Далее мы поговорим о новой игре, — сказал Сюнь Цзе, записав на доске слова "Легенда о мече и фее".

Увидев название игры, все пятеро были слегка ошеломлены, а Дин Фаньсинь первым спросил:

— Брат Сюнь, что это за игра?

— РПГ.

— А это ... , — на этот раз все пятеро удивленно переглянулись.

— Что? Что-то не так? Говорите и мы все обсудим, — сказал с улыбкой Сюнь Цзе.

— Брат Сюнь, среди отечественных ролевых игр уже почти десять лет нет хорошей работы, даже некогда бестселлер "Shending Blade & Sword ", его продолжение лишь едва приемлемое, независимо от продаж или рейтинга, — Чэнь Сюэшу сказал.

Shending Blade & Sword, отечественная ролевая игра, разработанная компанией Yiwang Game Company десять лет назад, положила начало волне игр о боевых искусствах того времени. За это время, по крайней мере, семь или восемь из десяти отечественных игр были как-то связаны с боевыми искусствами.

Но до сих пор не было игры, которая могла бы пошатнуть статус Shending Blade & Sword. После того как Yiwang вошел во вкус, он выпускал продолжение "Shending Blade & Sword" почти каждый второй год.

К сожалению, каждое последующее продолжения все хуже и хуже, и в прошлом году, когда Yiwang Game выпустила "Shending Blade & Sword - IX", она продалась в половину меньше, чем первая часть, а оценка составила всего шесть из десяти.

В настоящее время игроки более или менее устойчивы к отечественным RPG и считают, что хороших игр больше не будет.

Это и стало причиной удивления пятерки, поскольку, по их мнению, единственный результат разработки отечественной RPG сейчас — это потерпеть неудачу.

Сюнь Цзе предвидел опасения пятерых. Однако он не собирался менять свои планы, так как он также тщательно изучил Shending Blade & Sword.

В целом, сюжет первой части Shending Blade & Sword, хотя и была о святом протагонисте, спасающим мир, по крайней мере, сюжет сносный.

Это, а также тот факт, что в то время практически не существовало отечественных ролевых игр, объясняет, почему появление Shending Blade & Sword было так востребовано геймерами.

К сожалению, Yiwang, похоже, не понимал этого и считал, что именно качество их игр определяет успех.

Это, а также тот факт, что "Shending Blade & Sword - II" добавлял сентиментальности, а продажи и рейтинги, хотя и снизились, но в целом были хорошими, заставило Yiwang еще больше укрепиться в своем мнении.

Настолько, что Yiwang потратил все свои силы на разработку продолжения "Shending Blade & Sword", без малейшего намека на инновации.

Если бы это было так, то все было бы в порядке, вы отшлифовали бы сюжет, и с таким настроением игроки все равно бы покупали ее.

Но сценаристы Yiwang, словно выпив лишнего, продолжали распускать себя, до такой степени, что сюжет становился все более и более нелепым.

Как игроки могут не прийти в ярость, когда герой необъяснимым образом отправляет героиню прочь?

Без чувств прошлых частей, Сюнь Цзе уверен, что "Shending Blade & Sword - IX" провалилась бы.

Так что дело не в том, что не было рынка для отечественных RPG, а скорее в том, что геймдизайнеры разрабатывают плохие отечественные RPG.

— Не волнуйтесь, я обо всем подумал, вам всем просто нужно выполнять свою работу, "Легенда о мече и фее" точно не подведет.

— Хорошо, брат Сюнь.

Хотя Сюнь Цзе был очень доступным от начала и до конца, он все равно был сам себе хозяин.

Босс решил устроить домашнюю ролевую игру, поэтому они должны просто хорошо выполнять свою работу. Более того, две игры Сюнь Цзе, обе из которых имели огромный успех, заставили их не просто пессимистично относиться к "Легенда о мече и фее".

— Отлично. Вот ваши соответствующие задания, прочитайте их сначала и задавайте любые вопросы напрямую.

Сюнь Цзе передал план игры, разделение труда и т. д. пяти людям, сила в количестве.

Пока каждый из них занимается своим делом, если не будет проблем, то они смогли бы сделать игру почти за 2-3 месяца.

Это даже после того, как Сюнь Цзе учел время, необходимое команде для обустройства, устранения ошибок и других проблем.

Когда Сюнь Цзе самостоятельно разрабатывал "Cup Head", на это ушел почти месяц, в то время как Цай Дэхэн последовал тенденции и сделал "Robot Adventure" всего за несколько дней.

Причина этого в том, что Цай Дэхэн нанял людей, которые помогали ему: одни рисовали персонажей, другие — уровни, третьи — занимались музыкой и звуковыми эффектами.

Затем он собрал эти ресурсы вместе, и на свет появилась игра Robot Adventure.

Объем работы, вложенный в "Легенда о мече и фее", ничуть не меньше, чем в "Cup Head", если не больше.

Ведь в игре сотни персонажей, монстров, боссов и т. д. , и еще бесчисленное множество обычных NPC. Вам также нужно написать сюжет, нарисовать сцены, добавить музыку, звуковые эффекты и т. д.

Навыки персонажей и предметов также требуют различных спецэффектов.

Существуют также числовые значения для различного оборудования, предметов, лекарств и других вещей, которые не могут быть случайными, чтобы в конечном итоге игра не потерпела крах из-за дисбаланса. В некоторых уровнях также нужно добавить синематики.

Если бы Сюнь Цзе занимался этим в одиночку, боюсь, на это ушло бы больше года, и это при условии, что в промежутке не произойдет ничего непредвиденного.

Почти полчаса спустя все пятеро почти закончили рассматривать свои задания, за которую они отвечали.

Мо Даньцин думала о том, как нарисовать фею Чжао Линьэр, когда она случайно взглянула на Ни Сяоди и заметила, что она покраснела.

— Ух... Сяоди, что с тобой? — спросила Мо Даньцин.

Хотя они только что познакомились, но, в конце концов, они собирались работать вместе в будущем, и все они были девушками, Мо Даньцин чувствовала, что лучше проявить заботу.

Слегка покачав головой, Ни Сяоди посмотрела на Сюнь Цзе и спросила:

— Брат Сюнь, неужели все должно закончиться именно так? Разве ты не можешь изменить концовку?

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2443351>