

“Император не волнуется, а евнух волнуется” — хорошая иллюстрация эмоциональных переживаний Хан Мэй.

Сюнь Цзе был совершенно спокоен, когда узнал, что Penguin Games разработал "Ten Thousand Heroes Kill Online", но Хан Мэй, напротив, была встревожена и выглядела так, будто жаждала встретиться с Penguin Games в смертельном поединке.

— Почему я должен волноваться? — риторически спросил Сюнь Цзе.

— Потому что если так пойдет и дальше, то ежемесячный онлайн "Ten Thousand Heroes Kill Online", вероятно, превысит "Legends of the Three Kingdoms"! Разве не стоит беспокоиться об этом?

Сюнь Цзе улыбнулся и сказал:

— Хан Мэй, все в порядке. Я не полагаюсь на Three Kingdoms Kill Online, чтобы зарабатывать деньги, дохода хватает поддерживать нормальную работу сервера и этого достаточно. А что касается Penguin Games... , если они хотят зарабатывать деньги, пусть зарабатывают, и...

Текущие действия Penguin Games напомнили Сюнь Цзе о "Legends of the Three Kingdoms" на Земле, где именно появление божественных мастеров боевых искусств привело к тому, что баланс игры был полностью нарушен, в сочетании с бесконечным разнообразием платных вещей, что в итоге привело к потере большого количества игроков.

Хотя "Legends of the Three Kingdoms" все еще процветала в то время, когда он перенесся, но игра была уже не настолько популярной, как во время выхода.

Система внутриигровых покупок Ten Thousand Heroes Kill Online, и то, что она позволяет игрокам создавать своих персонажей, повторяет провал оригинальной Three Kingdoms Kill Online, поэтому Сюнь Цзе не стоит беспокоиться.

Если Penguin Games сможет хорошо сбалансировать персонажей, то возможно все будет по-другому.

Но если новые персонажи недостаточно сильны, как они собираются привлечь игроков к донату? А Ten Thousand Heroes Kill Online явно была разработана для того, чтобы заработать деньги.

Поэтому, даже зная, что баланс персонажей сократит срок жизни игры, они все равно решили ввести более сильных персонажей, чтобы заставить игроков платить ради краткосрочной прибыли, иначе они не смогут доминировать над другими игроками.

И когда игроки так надоеют, что в гневе уйдут, а единственным местом, где их примут, останется Legends of the Three Kingdoms.

Что касается других аналогичных игр, их художественный стиль никогда не сможет привлечь игроков "Ten Thousand Hungry Kill Online", поэтому чем лучше будет она сейчас, тем больше игроков отправит в "Legends of the Three Kingdoms", когда придет время.

Сюнь Цзе не объяснил причину, и Хан Мэй, естественно, ничего не понимала, но в одном она была уверена: Сюнь Цзе выглядел очень красивым, когда был уверен в себе!

Первый день выставки закончился без заминок, и Сюнь Цзе провел весь день, бродя по окрестностям, не увидев ни одного аниме, подходящего для адаптации в игру, или подходящего к определенной игре, которая была у него на примете.

Напротив, у трех других геймдизайнеров была своя радость.

В конце концов, все находились на одном стенде, и при таком количестве игроков, стоящих в очереди, чтобы поиграть в новую игру Сюнь Цзе, всегда находились те, кто не мог устоять и убежал пробовать другие игры.

Зона трех геймдизайнеров была совсем рядом, поэтому игроки играли в их игры, чтобы скоротать время.

Кроме того, игры от этих троих можно считать качественными, и многие сочли их хорошими, а некоторые сделали предварительный заказ прямо на месте.

Поскольку игроков, стоящих в очереди, было больше, а игроков, сделавших предварительный заказ, еще больше, несколько сторонников аниме IP обратились к этой троице и предварительно договорились о сотрудничестве.

Новость только что была опубликована, и будь то игроки или фанаты этих нескольких аниме IP, все они выразили большое предвкушение, и реакция была очень хорошей.

Можно сказать, что всего лишь в первый день урожай, собранный тремя геймдизайнерами, превзошел все их прежние ожидания и заставил понять, что значит быть под большим деревом.

Это придало им еще больше решимости поддерживать Сюнь Цзе.

Пока они могли оставаться в тени этого большого дерева, они могли следовать за ним и есть понемногу супа.

На самом деле, к Сюнь Цзе также обратилась известная иностранная анимационная компания, которая хотела купить права на адаптацию "Битвы на выживание".

Хотя эта зарубежная анимационная компания довольно известна и имеет много хороших работ, но после полного понимания их стиля работы, Сюнь Цзе решительно отказался от сотрудничества.

Причина заключалась в том, что в анимации этой компании американцы в основном играют роли героев и спасителей, а люди других цветов кожи были лишь персонажами второго плана. -
-

Чернокожие обычно умирают эффектно, а люди азиатского происхождения — либо злодеи в конце, либо уродливые персонажи, но будь то первое или второе, они умрут некрасиво.

Хотя, как разработчик игры "Битва за выживание", Сюнь Цзе имеет право попросить их изменить личности персонажей, но когда придет время, обе стороны будут разделены тысячами километров, что не только неудобно для общения и контроля, но и вызовет кучу проблем.

Если Сюнь Цзе не возьмет все в свои руки, то анимация закончится вышеупомянутыми проблемами, а если он будет обо всем заботиться, то потратит много своего времени и энергии.

Хотя аниме и повысит авторитет "Битвы за выживание" и его репутацию за рубежом, но если это будет стоить чести его нации, то лучше отказаться от такой рекламы.

Сюнь Цзе также слышал, что анимационная компания после его отказа пошла к Penguin Games, у которых, в конце концов, было больше всего игр в Китае.

Могут ли эти две стороны работать вместе? Сюнь Цзе не знал, и это его мало интересовало.

Понедельник, 9 мая.

Несмотря на то, что бесчисленным работникам было грустно уходить, праздник 1 мая наконец-то закончилось.

Сюнь Цзе и его товарищи по студии тоже вернулись к работе.

Благодаря информации, собранной на выставке, и отзывам игроков, Сюнь Цзе решил сделать игру из серии Tomb Raider - Rise of the Tomb Raider, ведь кому не понравится красивая и дерзкая Лара Крофт?

Сюнь Цзе выбрал "Rise of the Tomb Raider" потому, что играл в нее, хотя он не прошел игру полностью, но основную сюжетную линию прошел до конца, поэтому было ее легче переносить на Аквамарин.

В любом случае игроки в этом мире не знают сюжет Tomb Raider, так что не имеет значения, какую игру делать в первую очередь.

Но даже так, эта игра — самая большая из всех, которую когда-либо разрабатывала студия, поэтому есть проблема в рабочей силы. Нужно набрать больше людей.

Снова в ход пошли тестовые вопросы системы, и на этот раз тест проходили также сотрудники студии.

Он хотел, чтобы те несколько приятелей, которые следовали за ним с самого начала, выросли и не выступали в роли простого инструмента, поэтому, воспользовавшись расширением, он решил позволить нескольким постепенно перейти на уровень руководства.

С увеличением количества людей в студии стало не хватать места. К счастью, в офисном здании было еще много места, поэтому он легко нашел новое помещение, занимающее почти половину этажа, так что, несмотря на то, что количество людей в студии увеличилось почти на двадцать человек, она совсем не выглядела тесной.

После подписания договора аренды, покупки оргтехники, несложного ремонта и приглашения мастера, который провел пуджу, студия [1] по разработке игр "Original Spark Studio" начала свой новый путь.

В просторной комнате для совещаний, кроме Сюнь Цзе, сидели несколько членов первоначальной команды.

Сюнь Цзе хотел развить их лидерские и управленческие навыки, поэтому он планировал во время собрания уточнить, за что они отвечают, а затем дать им возможность распределить задачи между подчиненными.

Он не беспокоился о каких-либо проблемах, поскольку в любом случае он контролировал ситуацию, так что игра не сойдет с рельсов.

Прочистив горло, Сюнь Цзе официально начал собрание.

1. Пуджа — ритуал почитания в буддизме.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2771447>