

Overwatch не только принес Сюнь Цзе хороший доход, но и прибавил дел, из-за чего рабочей силы в студии стало не хватать.

Вместо того чтобы медленно расширяться, Сюнь Цзе договорился с руководством офисного здания об аренде всего верхнего этажа.

После подбора персонала, над игрой работало более 200 человек, не считая пиарщиков, кадровиков, финансистов и других административных работников.

Такой масштаб уже превосходил некоторые игровые компании, поэтому "Original Spark" больше не могла быть студией, а была преобразована в "Original Spark Company".

Хотя налог увеличился, многие вещи стали более удобными, поэтому можно сказать, что усилия пропорциональны доходам.

С достаточным количеством людей многие игры уже не так спешно обновляются, и Сюнь Цзе может выделить группу людей для последующего обновления "Overwatch", ему просто нужно время от времени присматривать за ней.

Что касается других игр, у него также есть люди, ответственные за их обновление, например, "Legends of the Three Kingdoms" и "Arknights", эти две мобильные игры также являются важными источниками дохода для компании, поэтому нельзя относиться небрежно.

Одиночные игры, с другой стороны, обновляются DLC разного размера, чтобы преподнести игрокам небольшой сюрприз после сбора комментариев и предложений от игроков.

Например, новая карта и новые призраки в Phasmophobia, оптимизация моделирования предметов в игре и поведенческие модели призраков привносят немного свежести для игроков.

В Битве на выживание новые DLC, добавляющие новые кампании, оружие, новые профессии и т.д. Оно необязательно должно быть дорогим, копия DLC будет стоить 20-30 юаней, в основном для того, чтобы немного отплатить игрокам.

Пока все дела компании шли своим чередом, Overwatch начала заявлять о себе во всем мире.

С помощью Фрикера весь процесс выхода Overwatch в США и Европе прошел гладко. Согласно данным только в первый день количество скачиваний Overwatch достигло восьми миллионов.

Как и в Китае, количество скачиваний Overwatch в Европе и Америке росло с каждым днем, а число ежедневно активных игроков постоянно держалось на уровне около пяти миллионов.

Эта цифра может показаться гораздо меньшей, чем у Titan, но с таким большим количеством игроков Overwatch уже закрепились в Европе и Америке.

Если Overwatch будет поддерживать такой темп, то сможет и дальше поглощать игроков Titan и в конечном итоге обогнать.

Не то чтобы Фрикерс капризничал, но почти половина из этих восьми миллионов игроков были из Titan, и им действительно надоела плохая игровая среда.

Теперь, когда есть лучшая Overwatch, зачем им оставаться в Titan? Неужели D.VA недостаточно мила? Или Черная Вдова недостаточно соблазнительна?

Но даже несмотря на это, Blizzard все еще не поменяли свое отношение к Overwatch. По их мнению, Overwatch может привлечь игроков только на выходе.

Как только чувство новизны пройдет, игроки поймут, что Titan намного лучше.

Какой смысл привлекать больше игроков, если Overwatch так и останется free-to-play? Игра, которая не приносит денег, не представляет для них никакой угрозы, и они не могут дать бесплатной игре шанс на успех.

Поэтому Blizzard продолжает делать то, что делала, игнорируя пожелания и жалобы игроков.

Это привело к тому, что еще больше игроков Titan переходят в Overwatch и тратят свои деньги в отместку.

Если вам наплевать на нас, то почему мы должны играть в вашу игру? Разве вы не говорили, что "Overwatch" не зарабатывает деньги? Тогда мы будем тратить деньги в Overwatch!

Благодаря усилиям этих игроков, оборот Overwatch в Европе и США также достиг более 300 миллионов долларов, что в пересчете на юани составляет более миллиарда.

И в дополнение к европейскому и американскому региону, "Overwatch" также вышла в других регионах. Условия сотрудничества как с Фрикерсом.

Все они не могут изменять содержание игры без разрешения, перевод, озвучивание и т.д. только с одобрением Сюнь Цзе, а также могут получить только 20% от дохода.

В прошлом, чтобы наладить партнерство на таких условиях, пришлось бы много трудиться, но с Фрикерсом в качестве примера, весь процесс переговоров прошел гладко.

Два игровых агентства в Корее даже подрались, чтобы получить права на распространение Overwatch.

В итоге поскольку обе стороны совершили преступление, ответственное лицо было арестовано, что, в свою очередь, обошлось дешевле для компании другого игрового агентства.

Сюнь Цзе интересовало только то, готова ли другая сторона сотрудничать с ним, как он того хотел, но не имело большого значения, какая именно компания.

В своем старом кабинете Сюнь Цзе смотрел на финансовые отчеты и с облегчением улыбнулся.

Арендовав целый этаж на последнем этаже, Сюнь Цзе не переехал туда, а остался на прежнем месте, как и его приятели, и теперь эта половина этажа, в свою очередь, стала ядром компании.

Сотрудники на верхнем этаже занимаются всеми повседневными делами, такими как обновление, поддержка и разработка DLC для каждой игры, в то время как этот этаж занимается разработкой новых игр и других крупных проектов.

Если сотрудники на верхнем этаже хорошо справляются со своей работой, их могут перевести сюда, и тогда они получают значительное повышение зарплаты и других льгот.

Если плохо работают здесь, их "понижают" в этаже, что равносильно понижению в должности.

При таком уровне конкуренции, сотрудники здесь, и те, кто находится на высшем уровне,

очень добросовестно и ответственно относятся к своей работе.

С точки зрения дохода, "Overwatch", несомненно, имеет большой успех. Только ежемесячный оборот в Китае достигает около миллиарда, не говоря уже о доходах за рубежом.

Можно сказать, что даже если Сюнь Цзе сейчас не будет делать никаких новых игр, если он просто будет хорошо поддерживать "Overwatch", можно лечь и зарабатывать деньги в течение нескольких лет.

Однако он не забывал, что тот, который хочет стать геймдизайнером божественного уровня. Недостаточно, если только один "Overwatch" популярен во всем мире.

Но, как и в случае с Tomb Raider - Rise of the Tomb Raider, все старые сотрудники немного устали, им нужно время, чтобы адаптироваться, освоиться с новыми коллегами и т. д.

Поэтому Сюнь Цзе не планирует сейчас начинать разработку новой крупной игры, а подумывает о маленькой игре. Что касается типа игры, он все еще раздумывает над этим, но поскольку Overwatch уже является ММО, следующая игра будет одиночной.

Но прежде чем решить, какую новую игру сделать, Сюнь Цзе решил, что пришло время выпустить еще один CG-трейлер, один из его любимых - Honor and Glory. [1]

1. Короткометражка «Честь и слава» | Overwatch — https://youtu.be/Na_KE3dEOZU

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2844215>