

Передав работу над Titanfall своим сотрудникам, Сюнь Цзе снова остался не у дел, но на этот раз он не стал лазить по БилиБили, вместо этого кое-что пришло ему в голову по собственной инициативе.

После преобразования студии в компанию стало больше людей и больше помощников, но и количество дел, которые требовали одобрения Сюнь Цзе, тоже увеличилось, и он не мог лениться. В конце концов, компания принадлежала ему, и он ни на кого не работал, но должен был отвечать и за себя, и за своих сотрудников.

— Господин Сюнь, вот информация об игровых студиях, которые хотят присоединиться к нашей компании в последнее время, я отобрала несколько наиболее надежных из них.

В кабинет Сюнь Цзе вошла высокая девушка, ее звали Юй Чжаоя, она была одноклассницей Линь Цинъюа и только что вернулась из-за границы в поисках работы.

У Линь Цинъюа были с ней хорошие отношения, поэтому она порекомендовала ее Сюнь Цзе, которому как раз нужен был помощник, чем Юй Чжаоя и занималась раньше.

И на письменном экзамене, и на собеседовании Юй Чжаоя показала отличные результаты, поэтому она стала помощницей Сюнь Цзе, как само собой разумеющееся.

Основная работа Юй Чжаоя заключалась в том, чтобы помогать Сюнь Цзе в решении рутинных вопросов, а время от времени Сюнь Цзе давал ей задания.

Помимо обобщения ключевой информации, Юй Чжаоя также должна была проводить исследования и изучение бизнеса. Таким образом, когда Сюнь Цзе будет задавать вопросы, она сможет дать профессиональные ответы и актуальные советы.

Юй Чжаоя также должна решать проблемы внутри компании, чтобы не тратить время и энергию Сюнь Цзе, обращаясь к нему с разными пустяками.

Можно сказать, что Юй Чжаоя — не только помощник Сюнь Цзе, но и его советник, и, сталкиваясь с различными внутренними и внешними проблемами, Юй Чжаоя должен уметь давать советы.

Положив синюю папку на стол Сюнь Цзе, Юй Чжаоя достала другую черную папку и сказала:

— Мистер Сюнь, это информация об ненадежных игровых студиях, здесь собрана вся информация, сильные и слабые стороны. Вы также можете прочитать это, если вам интересно.

— Хорошо, спасибо за вашу тяжелую работу.

Сюнь Цзе взял две папки и спросил: Сегодня много работы?

— Нет, все уже было подготовлено заранее. Я также выделила время для решения чрезвычайных ситуаций, — сказала Юй Чжаоя, поправляя очки в серебряной оправе.

Надо сказать, что даже если очки мешали, было видно, что глаза Юй Чжаои особенно яркие, как будто в них был какой-то блеск.

— Хм, тогда отдохни, а я посмотрю информацию об этих игровых студиях, — сказал Сюнь Цзе с улыбкой.

— Хорошо, босс Сюнь.

После того как Юй Чжаоя села на диван, она не стала тупо ждать, а достала свой телефон и начала решать некоторые рабочие вопросы.

"Действительно профессиональная и преданная своему делу!" — в уме похвалил Сюнь Цзе, прежде чем его взгляд упал на папку в его руках.

По мере роста масштабов и известности Original Spark многие игровые студии хотели присоединиться и стать частью компании.

Некоторые из этих игровых студий нуждаются в золотой ноге, потому что у них нет денег, иначе им грозит распад. Некоторые игровые студии столкнулись с узкими местами в разработке своих игр и хотят, чтобы Сюнь Цзе направил их в нужное русло, присоединившись к Original Spark.

Сюнь Цзе понимает проблемы, с которыми сталкиваются эти игровые студии.

Если бы не система, которую он нес, и не мудрость многих игровых геймдизайнеров в прошлом мире, Original Spark, вероятно, была бы сейчас в такой же ситуации, как и они.

После ознакомления с первой игровой студией, они разрабатывают 3D-головоломку, потому что контент, который они сделали, немного превосходит их ожидания, что приводит к недостаточному бюджету, поэтому надеются получить финансовую поддержку, присоединившись к Original Spark.

Согласно ссылке, оставленной выше, Сюнь Цзе взглянул на демоверсию игры-головоломки, у студии действительно есть некоторые хорошие идеи, но их игре не так уж нужно 3D, было бы лучше сделать ее в 2D и немного отполировать сюжет.

Из вежливости и признания заслуг студии, Сюнь Цзе оставил сообщение на своем электронном адресе, сказав, что если они готовы последовать его совету, то могут сделать игру с Original Spark или без него.

Оставив сообщение, Сюнь Цзе прочитал информацию о двух игровых студиях и еще раз вздохнул, что способности Юй Чжаоя оказались лучше, чем он ожидал.

У всех отобранных игровых студий были свои особенности в разработке игр, но проблемы возникали только по таким причинам, как неправильное направление или недостаток финансирования. Если эти проблемы удавалось решить, они могли создать отличную игру.

Из любопытства Сюнь Цзе снова взял в руки черную папку, желая посмотреть, какие аспекты этих бедных игровых студий были хуже.

Однако одна лишь информация о первой игровой студии заставила Сюнь Цзе с горькой улыбкой покачать головой. Юй Чжаоя просто дала им понять, что это не так, и сказала все в лучшем виде.

Эта первая игровая студия заявила, что собирается создать приключенческую экшен-игру класса 3A в древнем стиле, чтобы дополнить игры класса 3A Китая, и использовала всевозможные профессиональные термины, раздувая из мухи слона.

Но это не настолько плохо, чтобы одурачить обычного обывателя, но одурачить Сюнь Цзе — это немного нахально. Даже без помощи системы он может увидеть, что эта так называемая игра 3A - просто "конфета без начинки".

Она выглядит как игра ЗА, но на самом деле это просто иностранная игра ЗА с новой оболочкой. Это нормально использовать ее как мод для той игры, но продавать ее как самостоятельную игру ЗА. Вы думаете, что мы слепые?

Если этой игровой студии будет позволено присоединиться к Original Spark, их игра определенно повлияет на репутацию и престиж Original Spark, независимо от того, смогут они сделать ее или нет, и даже понизит авторитет Original Spark в глазах игроков.

Поэтому, несмотря ни на что, мы не можем принять эту игровую студию, и быть как-то связанными.

Подумав об этом, Сюнь Цзе сказал:

— Вычерните эту студию Mordecai Game Studio!

— Хорошо, — ответила Юй Чжаоя, и ее десять пальцев летали, когда она работала на своем телефоне.

После сегодняшнего дня, любое сотрудничество и запросы от этой игровой студии и т.д. будут решительно отвергнуты.

Посмотрев еще на две игровые студии в черной папке, Сюнь Цзе внутренне вздохнул: "Глаза Чжаоя все еще остры! Эти игровые студии более или менее проблемные в принципе, либо слишком амбициозные, либо просто обманывают."

Конечно, Сюнь Цзе также знал, что Юй Чжаой помогала с проверкой, не переходя черту, насколько это было возможно, в конце концов, Сюнь Цзе был боссом компании и имел последнее слово в принятии решений.

Даже если Юй Чжаоя не нравились игровые студии в черной папке, она не выбрасывала их в мусорное ведро, просто на случай, если одна из них попала на глаза Сюнь Цзе.

Другое дело, что Юй Чжаоя только что стала помощницей Сюнь Цзе, поэтому ей еще нужно выработать молчаливое понимание и доверие, и она еще далека от того, чтобы решать некоторые вопросы от имени Сюнь Цзе.

Сюнь Цзе полностью потерял интерес к игровым студиям в черной папке, а когда его взгляд вернулся к синей папке, игры одной игровой студии вызвали у него большой интерес.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2848841>