

К этому времени количество продаж предыдущего дополнения превысило 2 800 копий, и доход Линь Шу уже перевалил за 40 000 юаней. Линь Шу, подсчитав количество покупателей, решил в день запуска торговой платформы и официального сайта бесплатно обновить движок для всех ранее оплативших игроков.

Его планы были обширными, и он совершенно не обращал внимания на происходящее в сети, однако многие группы взломщиков уже всю спорили из-за Линь Шу.

Когда Ян Цзыци получил сообщение от друга, он был весьма удивлён.

— Оригинальная игра, созданная группой в интернете? Отличное шифрование? Хочешь, чтобы я помог взломать?

Он рассмеялся, с ноткой пренебрежения ответил:

— Ецзы, ты же знаешь, что я уже давно «на берегу»? Я давно говорил, что взломом игр заниматься больше не буду. Не говоря уже о том, что сейчас я сам занимаюсь созданием игр и больше всего ненавижу пиратство. Даже если бы это было не так, ты действительно хочешь и дальше давить на отечественную игровую индустрию? Мы уже потеряли множество отличных специалистов. Продолжая в том же духе, однажды мы дойдем до того, что взломанные версии не оставят нам шансов увидеть сколько-нибудь приличную игру. И тогда, Ецзы, ты правда не почувствуешь сожаления?

Ецзы ответил:

— Z-да, я понимаю, о чём ты беспокоишься. На самом деле мы уже проводили собрание и договорились. Независимо от того, как относятся к этому другие, наш сайт больше не будет взламывать отечественные игры. Мы все — любители игр и не хотим, чтобы отечественная индустрия окончательно разорилась из-за отсутствия прибыли.

Услышав это, Ян Цзыци набрал:

— Если так, то зачем ты просишь меня взломать?

Ецзы ответил:

— Потому что эта игра особенная. Ролевая игра с высокой степенью свободы и очень трогательным сюжетом... Z-да, ты же знаешь, двадцать лет назад самые классические игры в Китае шли именно по этому пути, но из-за повального пиратства... тех, кто дожил до сегодняшнего дня, осталось очень мало.

— Эта игра словно собрала в себе всё лучшее, что было в этом жанре за двадцать лет совершенствования и развития.

Ян Цзыци сразу же заинтересовался и произнёс:

— Такая высокая оценка? Эй, скинь адресок, я поиграю.

Ецзы спросил:

— А насчёт взлома...

Ян Цзыци ответил:

— Об этом позже. Если игра хорошая, её нужно защищать, а не взламывать. Если ты не будешь её взламывать, разработчик заработает и, возможно, выпустит продолжение или другие качественные игры. А если ты взломаешь, и вдруг у автора финансовые трудности, или он изначально не был готов посвятить всю жизнь играм, не собираясь отдавать все силы этому делу до конца... возможно, он просто решит сменить профессию.

Ецзы сказал:

— Нет-нет-нет! Z-да, ты неправильно понял. Я говорю о взломе, но не собираюсь публиковать взломанную версию. На самом деле многие хотят взломать эту игру, но меня интересует только метод шифрования. Похоже, там использован совершенно новый алгоритм... Мне не нужно взламывать всю игру, мне достаточно просто понять, какой именно способ шифрования используется.

Ян Цзыци не выразил особого энтузиазма, водя мышкой по странице и читая описание игры:

— Посмотрим, когда я поиграю.

На следующее утро Ян Цзыци, растрепанный и с красными от недосыпа глазами, поднялся из-за компьютера, потянулся, и в его взгляде загорелись искры. Он вставил флешку, скачал игру и, схватив её, большими шагами вышел из дома, направляясь в компанию.

В этот день молодой технический директор компании «Полярная звезда» поставил перед тестовой группой странную задачу.

Он приказал всем сотрудникам группы прекратить тестирование нового дополнения к их игре и вместо этого начать играть в какую-то неизвестную однопользовательскую игру.

Эта игра под названием «Идеал Троецарствия» недавно активно обсуждалась в сети, и небольшая часть тестовой группы слышала о ней, но только два-три человека действительно играли в неё.

Те, кто играл, услышав требование Ян Цзыци, начали строить догадки, считая, что Ян Цзыци, возможно, заинтересовался разработчиком игры и хочет его пригласить. По мнению большинства, в «Идеале Троецарствия» был как минимум хороший художник, отличный сценарист и выдающийся специалист по данным и программированию... Учитывая, что команда разработчиков, скорее всего, была небольшой, эти роли могли пересекаться.

Для игры, которая ожидала получить прибыль, важнее всего были креативность, работа с данными и понимание психологии рынка, а художник и сценарист были второстепенны. В этом плане создатели «Идеала Троецарствия» справились блестяще. Для крупной игры специалисты по данным и пониманию рынка никогда не бывают лишними, а «Идеал Троецарствия» был небольшой оригинальной игрой, выпущенной в интернете, и, судя по всему, не имел серьёзной финансовой поддержки, что делало его подходящим объектом.

Хотя некоторые в тестовой группе сомневались в приказе Ян Цзыци, но раз это было задание, его нужно было выполнять, не вникая в причины — они ведь не были теми, кто принимает решения.

Сыграв в новую игру всё утро, многие чувствовали себя довольно приятно. Во-первых, жанр игры был новым и отличался от большинства современных однопользовательских или сетевых игр, что давало сотрудникам, ежедневно тестирующим функции собственной сетевой игры, ощущение отдыха и развлечения. Во-вторых, игра действительно была сделана отлично, с

идеально подобранным уровнем сложности и содержанием, позволяя игрокам легко освоиться, сохраняя приятное настроение, и предлагая множество интересных вызовов, которые затягивали.

После утренней игры многие были поражены.

В стране уже много лет не выпускали игр такого уровня. Хотя техническая сложность игры не была слишком высокой, а графика не могла считаться особенно красивой, она была приятной и стильной, но главным достоинством была креативность системы и её плавность.

Днём Ян Цзыци собрал несколько отделов для совещания по поводу этой игры. Сотрудники отдела планирования и технического отдела были вызваны, и те, кто тестировал «Идеал Троецарствия», по очереди высказали свои впечатления.

— Работа с данными и плавность сюжета выполнены превосходно. Как стратегические, так и сюжетные элементы подобраны идеально, не вызывая ни раздражения, ни ощущения пустоты.

— Я думаю, что геймдизайнер — либо опытный профи, либо человек с большим стажем, кто отлично чувствует рынок и руководит процессом.

Другая тестирующая добавила:

— Мне очень понравился сюжет. Персонажи очень харизматичные, с яркими и забавными чертами, но при этом их характеры меняются очень естественно. У автора отличный стиль, но возраст у него, похоже, небольшой. Такую лёгкую и свободную манеру написания сложно встретить у людей в возрасте.

Ян Цзыци кивнул и сказал:

— Значит, можно предположить, что в команде разработчиков есть как минимум два человека: один с опытом разработки игр более десяти лет, отлично знающий все нюансы и хорошо понимающий рынок. Второй — молодой, но с великолепным писательским даром, возможно, занимающий должность главного сценариста или текстового дизайнера.

— Но есть одна странность. Обычно для такой игры достаточно одного из нескольких ключевых элементов, чтобы привлечь внимание. Для бесплатной оригинальной игры делать её слишком уж изысканной... это как-то расточительно. Если бы это был новичок, он, скорее всего, запихнул бы всё, что считает интересным, но судя по структуре игры, это явно не рука новичка.

В этом Ян Цзыци тоже был согласен.

<http://bllate.org/book/16614/1519647>