Отослав дуэт отца и дочери, Чэнь Мо вернулся в свой магазин видеоигр.

Внезапно он осознал проблему, которую раньше не замечал.

Зачем он все это время создавал игры?

Для разных групп людей и в глазах каждого человека одна и та же игра выглядела по-разному.

Она может являться произведением искусства, культурным продуктом, который включает в себя множество уникальных дизайнерских и художественных идей.

Игра может являться хорошим источником развлечения и хорошим способом по уменьшению стресса.

Игра может дать человеку путь в светлое будущее из-за киберспорта.

Любой человек знает, что игра может растрогать человека, подарить ему счастье, а так же дать ему отрицательные эмоции.

Конечно, игры также могут опустошить кошелек игрока ради блага разработчика.

Но только сейчас Чэнь Мо понял, что из-за постоянной спешки, он, казалось, игнорировал основную концепцию игр — она должна приносить играющим удовольствие.

С самого начала путешествия до настоящего времени, в глазах посторонних у Чэнь Мо все шло гладко, и все игры принесли ему много денег, и все видели, что он еще не столкнулся ни с одной серьезной проблемой.

После того, как Чэнь Мо появился в этом мире, он разрабатывал новые игры почти безостановочно.

Кроме того, он никогда не создавал таких игр, которые показали бы другим геймдизайнерам, в какую сторону можно было двигаться и как можно было улучшить свои игры буквально задаром. И он не делал этого из-за того, что хотел заработать как можно больше денег.

И из-за этого он каждый день работал.

Перед разработкой игры он проводил маркетинговые исследования, анализировал предпочтения игроков и составлял планы по разработке игр; в процессе разработки координировал прогресс и полностью контролировал все аспекты игрового контента, включая геймплей, графику и музыку; перед запуском игры использовал различные методы рекламы;

после выхода игры в интернет собирал отзывы игроков, чтобы внести необходимые изменения, а затем быстро приступал к разработке следующей игры.

Можно было сказать, что во всей компании Чэнь Мо мог заменить любого сотрудника, но никто не мог заменить Чэнь Мо.

И хотя у Чэнь Мо было много классных идей, в игровом кругу идеи не считали чем-то ценным.

По сравнению с мощностью каналов распространения и капитала, креативность была ничем.

Из-за этого Чэнь Мо всегда был очень осторожен, потому что он мог упустить множество возможностей, которыми потом не сможет воспользоваться.

Но увидев, как Нини играет в «Minecraft», Чэнь Мо вдруг наконец-то понял простую истину.

Теперь его компания «Удар молнии» являлась влиятельной игровой компанией, а он больше не был неизвестным геймдизайнером.

Теперь он мог наконец-то немного замедлиться, ему больше не нужно будет продумывать каждый свой шаг, как раньше.

К каждому игроку нужно относиться как к живому человеку, а не как к маленькой части огромной базы данных.

Пришло время подумать и о других вещах, кроме зарабатывания денег.

Второй этаж магазина видеоигр Чэнь Мо.

Линь Сяо передала Чэнь Мо документ: - Управляющий, преобразование нового магазина в основном завершено, все было сделано в соответствии с твоим планом. В этом документе содержится вся информация.

Чэнь Мо протянул руку и взял его. - Хорошо, спасибо тебе за твою тяжелую работу.

Линь Сяо спросила: - Управляющий, а когда ты собираешься переехать?

Чэнь Мо немного подумал и сказал: - На следующей неделе, чуть позже сообщу точную дату.

Линь Сяо кивнула и сказала: - Хорошо.

После того как Линь Сяо ушла, Чэнь Мо начал читать отчет.

Проблема размещения нового магазина видеоигр начала рассматриваться еще в ноябре прошлого года, то есть еще до разработки игры «Minecraft». За это время Линь Сяо объездила почти всю столицу и нашла много хороших мест.

В конце концов, Чэнь Мо выбрал офисное четырехэтажное здание.

Здание было расположено в северо-восточной части столицы, между третьим и четвертым кольцом, прямо у входа в метро.

Все здания в той области были достроены только в марте этого года. Чэнь Мо был доволен структурой и расположением здания, так что он решил просто купить его.

Квадратный метр этого здания стоил двадцать шесть тысяч юаней, и покупка этого помещения обошлась ему в кругленькую сумму - 29 100 000 юаней. Цена была немного выше рыночной, но она была оправдана множеством преимуществ. Во-первых, расположение. Во-вторых, этот новый магазин видеоигр будет близко находиться к офису. Ну и это здание было действительно огромным и обладало достаточным количеством места.

В марте он так же нашел специальную отделочную компанию для проектирования и мелкого ремонта, которая также немного изменила структуру здания. Вскоре внутри и снаружи здания были поставлены различные декорации.

В общей сложности, если складывать различные расходы на мелкие вещи, а также расходы на приобретение оборудования для своего нового магазина видеоигр, Чэнь Мо потратил около семи миллионов юаней. И наконец-то его новый магазин видеоигр был готов.

Структура всего магазина была спланирована самим Чэнь Мо.

Самое главное, что до его магазина идти было всего ничего - выйдите из метро и пройдите пешком примерно минут пять, и вот, вы уже стоите около главного входа магазина видеоигр Чэнь Мо. В вестибюле на первом этаже находилась стойка регистрации и лаундж-зона. Рядом со стойкой регистрации стояло множество диванов вместе со специальными кофеварками и автоматами с разными напитками и закусками.

Пройдя чуть дальше, можно было увидеть два лифта, на которых можно было подняться на любой этаж.

На первом этаже, помимо вестибюля и зоны отдыха, так же находилась игровая компьютерная зона. Всего их было две - слева и справа от стойки регистрации. В общей сложности там

находилось сто двадцать компьютеров.

На втором этаже было установлено все для комфортной игры на мобильных телефонах и планшетах, а так же находилось оборудование для просмотра голографических проекций.

В этом мире голографические проекции особо не пользовались популярностью, потому что достойное оборудование было чрезвычайно дорогим и не очень практичным. Чэнь Мо купил его с учетом того, что в дальнейшем обязательно будет проводить серьезные турниры.

На третьем этаже находилась зона виртуальных игровых модулей. Цена за каждый проведенный в них час естественно будет чуть выше, чем если бы человек купил час для работы за ПК, плюс каждый человек мог провести в них определенное количество времени, но все же цена была намного ниже, чем в любом интернет-кафе.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1294594>