

Сериал "Звездный путь"!

Серию фильмов можно назвать классической в памяти нескольких поколений, и она считалась лучшей среди космических научно-фантастических фильмов.

У серии фильмов была большая фанатская база по всему миру.

Даже в 21 веке были переделаны три новые работы, которые стали воспоминаниями молодого поколения.

Су Пин не мог не вспомнить три фильма, которые он смотрел, наблюдая за звездами.

"Почему бы мне не начать выпуск серии "Звездный путь" после того, как я выпущу все серии "Матрицы""

Сердце Су Пина забилось быстрее при этой мысли.

Су Пин в настоящее время находился в мире, где использовалась технология погружения. Несмотря на то, что технология интерфейса мозг-компьютер была превосходной, эффект погружения был близок.

Су Пин не мог представить, что почувствуют игроки, когда войдут в игру и окажутся на звездолете.

От одной мысли об этом у Су Пина онемела голова.

Однако Су Пин пока сосредоточится на работе над серией Matrix.

Что касается того, когда начинать серию Star Trek, у Су Пин не было времени сделать это сейчас.

Су Пин был человеком, который детально планировал свою работу и жизнь. Поскольку он решил сделать серию "Матрица", он планировал другие работы после завершения серии.

Су Пин считал, что две серии игр, "Матрица" и "Звездный путь", шокируют игроков по всему миру. В то время он мог стать лучшим в мире создателем игр.

Су Пин предположил, что, возможно, найдется режиссер, который переделает его игру в фильм. Таким образом, люди этого мира смогут стать свидетелями очарования сериалов "Матрица" и "Звездный путь".

Когда ночь стала темнее, Су Пин, наконец, не смог удержаться и заснул.

Су Пин не знал, когда он заснул, но во сне он, казалось, попал на USS Enterprise и стал капитаном корабля.

Су Пин направил космические корабли к краю человеческого мира, чтобы они могли исследовать неизведанный космос и увеличить размер владений человеческого мира.

В полдень следующего дня Су Пин проснулся.

Су Пин проверил время и был шокирован.

Он не ожидал, что будет спать так долго.

Однако для Су Пина не было проблемой просыпаться в любое время. В конце концов, он был независимым создателем игр. Никто не мог ограничить рабочий прогресс Су Пина.

Никто не мог приказать Су Пину что-либо сделать. Су Пин, в частности, имел большую творческую свободу в своей работе.

Кроме того, на счету Су Пина были миллиарды юаней. Даже если Су Пин растратил их, потребуются тысячи лет, чтобы израсходовать его деньги.

Более того, он иногда зарабатывал деньги на серии "Зомби-апокалипсис" и "Мировая война Z".

Деньги Су Пина превратились в цепочку бессмысленных чисел. Он понятия не имел, как потратить все это.

В тот же день Су Пин получил звонок из Steam.

После нескольких простых предложений другая сторона изложила цель своего звонка. Оказалось, что Steam позвонил Су Пину, чтобы спросить его, когда он будет готов выпустить Матрицу I.

На этот раз Су Пину все еще звонил менеджер отдела продуктов. Менеджер и Су Пин теперь были старыми знакомыми.

Поэтому они не обменялись многими любезностями. Они сразу перешли к делу и начали говорить о сотрудничестве и условиях.

“Мистер Су Пин, Матрица я, что первый релиз, который вы сделали вчера, удивил отдел продуктов Steam”.

“Согласно анализу профессионалов нашей компании, ваша новая игра определенно имеет потенциал стать мировым хитом!”

“Более того, реклама в Steam позволит все большему количеству людей узнать о вашей игре и погрузиться в мир The Matrix I!”

“Мы искренне надеемся, что на этот раз Matrix I можно будет запустить исключительно в Steam, поскольку в прошлом у нас было так много успешных совместных проектов”.

“Steam будет работать с вами по очень низкой ставке комиссии, чтобы убедиться, что вы заработаете достаточно денег, чтобы быть довольным”.

Менеджер отдела продуктов был искренним. В конце концов, он работал с Су Пином не один раз.

Несмотря на то, что комиссия Steam была чрезвычайно низкой, и казалось, что совместная работа будет очень дорогостоящей...

Однако следует учитывать высокую производительность Су Пина. Время от времени он выпускал популярный продукт.

Даже если Steam не сможет заработать много денег на каждом продукте, пока продуктов будет достаточно, Су Пин все равно сможет принести Steam много пользы.

Многие игровые платформы по всему миру изо всех сил пытались найти возможность

поработать с Су Пином. Небольшая компания могла бы взлететь на вершину, если бы у нее была такая возможность!

Это может даже стать влиятельной игровой платформой в игровой индустрии. Это было ужасное влияние, которое Су Пин оказал на игровую индустрию.

Теперь, когда Steam несколько раз работал с Су Пином и заработал много денег, они не будут бросать свою работу и толкать Су Пина к своим конкурентам.

Именно поэтому менеджер отдела продуктов всегда держался в тени, когда говорил с Су Пин о сотрудничестве. Он никогда бы не отдал Су Пиню никаких приказов.

Казалось, что Су Пин одержал верх в сотрудничестве, и это было правдой.

Поскольку Су Пин обладал ужасающей способностью зарабатывать деньги своей игрой и сильными всеобъемлющими способностями, он, очевидно, одержал верх в сотрудничестве.

Даже такой крупной игровой платформе, как Steam, пришлось понизить свой профиль перед Су Пином.

Обычно, когда крупные игровые платформы, такие как Steam, работают с другими производителями игр, они занимают доминирующее положение и устанавливают ужасающе высокий коэффициент комиссионных.

Су Пин был единственным человеком во всем мире, получившим пользу от лечения.

Су Пин и менеджер по продуктам немного поболтали. Они вдвоем быстро завершили тщательный анализ продукта на основе данных и производительности матрицы I.

Проконсультировавшись с мнением Су Пина, менеджер по продуктам вскоре установил цену, которая устроила обе стороны.

“Отлично! Тогда все решено. Цена выкупа матрицы I составит 230 юаней. Если мы включим событие запуска, игроки смогут купить игру менее чем за 200 юаней ”.

“Я верю, что как только Матрица I будет официально выпущена, она станет хитом, как и ваши предыдущие игры!”

<http://tl.rulate.ru/book/82942/2791700>