

□ Джон Чемберс был занят выходом на биржу, и банк послал вице-президента компании поговорить об этом.

□□ В настоящее время AOL очень смущена, но их альянс мертв на словах.

□□ Cisco активно отправляет людей связаться с MCI, надеясь достичь плана слияния!

В декабре 1989 года игра Lost Viking, разработанная компанией Blizzard, прошла проверку Nintendo и стала первой американской игрой, которую можно было портировать на Nintendo. Поэтому некоторые американские игровые журналы также специально сообщили об этом, заявив, что это Будущая звезда американских игр! Но это разозлило EA. Blizzard — будущая звезда американских игр. А как насчет EA?

□□ Как зарегистрированная компания, как EA может увидеть, как Blizzard опережает ее? В это время Sega пришла в США с 16-битной игровой приставкой Mega-Drive. Обладая собственными возможностями разработки игр, EA решила сотрудничать с компанией Sega, занимающейся электронными играми, для разработки спортивных игр на Mega-Drive и официально противостоять Nintendo!

□□ Разве Nintendo не смотрела свысока на мои игры EA? Я буду сотрудничать с вашим конкурентом и убью вас! ! Nintendo также может считаться большим врагом самой себе. EA слишком хороша, известна как быстрый стрелок в игровой индустрии, делает три игры в месяц, это просто против неба! ! !

□□ Однако, каким бы сильным ни был враг, Nintendo будет бесстрашна и уничтожит его! ! !

□□ Nintendo в 90-х открылась, абсолютно непобедима! Сотрудничество между EA и Sega определенно требует денег. Конечно, EA по-прежнему очень прибыльна, делая N игр, полагаясь на свою быструю скорость разработки! А еще это компания-издатель игр, и она живет за счет крови других!

□□ Компьютерная версия «Пропавшего викинга» может работать только в DOS, и продается она прохладно. Портирование на Nintendo аналогично.

□□ В конце концов, эта игра — первая игра Blizzard, прямо на практике. Генри хотел, чтобы они разработали «Варкрафт», но опасался, что они не смогут его разработать. «Дюна 2» — первооткрыватель стратегических игр в реальном времени. «Варкрафт» — последователь «Дюны 2». Однако, хотя он следует тренду, он чрезвычайно инновационный, создавая прецедент для сетевого режима!

□□ Да ладно, просто купите Westwood, игровую компанию, которая выпустила «Дюну 2», объедините их и разработайте «Варкрафт» вместе, а затем дайте пару указок со стороны. Это не большая проблема!

□□ Генри немного подумал и почувствовал, что он должен сделать это, чтобы быть в безопасности!

Поэтому я поспешил в Blizzard и сказал Майку Мохуайми, Алану Адхану и Фрэнку Пирсу: «Все. Я собираюсь приобрести еще одну игровую компанию, а затем они объединятся для разработки новой игры!»

«Мистер Уильямс, когда компания была основана, мы подписали соглашение, в котором особо подчеркивалось, что права на независимую разработку игр принадлежат нам, но теперь вы

хотите поручить нам разработку других игр?» Майк Мохуайми сказал немного недовольно. .

□□ Генрих тайно улыбнулся в душе, кажется, ты не переубедил!

Генри слегка улыбнулся, достал подготовленную им рукопись дизайна игры и вручил ее им, а затем легко сказал: «Это игра, которую я разработал. Название «Варкрафт». Если вам это не нравится игра, я найду, как это делают другие игровые компании!»

□□ Все трое внимательно просматривали рукопись и издавали восклицательные звуки, когда читали ее.

□□ Майк Моуими и все трое были ошеломлены игрой, разработанной Генри. Они скромно относятся и искренне умоляют: «Мистер Уильямс, пожалуйста, дайте нам эту игру!!!»

□□ «Почему, ребята, вы не сказали, что вам нужны права на независимую разработку игр?»

□□ «Мистер Уильямс, разве мы не ошибаемся?» — смущенно сказали трое.

□□ Генри какое-то время думал, что объединять Blizzard и Westwood — не лучшая идея. Я просто создал игровую группу. Blizzard и Westwood — лишь одна из дочерних компаний, что дает им больше независимости, сотрудничества и конкуренции.

□□ Как говорится, конкуренция может привести к успеху!

□□ Если вы сделаете команду Blizzard слишком толстой и сделаете семью доминирующей, я не знаю, сохранился ли у него дух новаторства? Невозможно все время направлять их на разработку игр...

□□ «Что ж, игру можно оставить вам, но ее нужно разрабатывать в сотрудничестве с другими компаниями. Кроме того, я создам компанию по созданию игровой группы, а Blizzard войдет в состав компании и станет ее дочерней компанией!»

Майк Мохуайми немного подумал и сказал: «Нет проблем!» На самом деле, нет никакой проблемы. Независимо от того, какой компании принадлежит Blizzard, доли трех человек в Blizzard не размываются. Имеют право разрабатывать игру самостоятельно, в основном так же, как и раньше. Целью создания группы компаний Генри является оптимизация ресурсов, обмен технологиями и борьба с другими игровыми компаниями с помощью группы!

□□ Это намного лучше, чем одна только Blizzard.

□□ Вскоре после этого Генри зарегистрировал в Калифорнии игровую компанию под названием Firefly Game Company!

□□ Хотя Prestige Capital Company является активом Генри, чтобы выделить капитал, Генри все же передал акции Prestige Capital Company в Blizzard на свое собственное имя. Впоследствии Blizzard была связана с баннером Firefly Game Company!

□□ Westwood была основана в 1985 году и до сих пор не выпустила ни одной приличной игры. Генри послал кого-то рассказать о приобретении и практически без особых усилий купил Westwood. Конечно, Генри по-прежнему передал двум основателям Westwood, Супер и Каслу, по 10% акций. Без основателей эта компания была бы эквивалентна Без души Генри мог бы нанимать сотрудников напрямую!

□□ Генри потратил три миллиона долларов США, чтобы завладеть 80% акций, а затем перевел Вествуд в Силиконовую долину, только отделившись от компании Blizzard!

□□ Теперь главная цель Westwood и Blizzard — делать «Варкрафт», и у Firefly Game Company тоже есть тяжелая задача, и ей нужно наладить собственный канал сбыта! ! ! На самом деле эта задача важнее, чем разработка "Варкрафта"!

□□ Это правда, что канал король!

□□ Почему EA может стать одним из мировых игровых гигантов, главным образом потому, что у нее есть идеальный канал распространения! Публикуйте чужие игры без потери денег. Чем больше игр вы публикуете, тем больше вы зарабатываете. Сколько игр я могу сделать, сорок игр в год? Не обязательно правда, что игры, разработанные вами, приносят деньги или нет ~www.mtlnovel.com~, но затраты на исследования и разработки немалые.

В мире десятки тысяч крупных и мелких игровых компаний, а количество выпущенных игр считается кратным. Если вы публикуете игры от других игровых компаний, не говоря уже о том, чтобы делать больше, каждая игра зарабатывает в среднем 100 000, а одна тысяча — это 100 миллионов. На самом деле, для некоторых самых продаваемых игр можно помочь издателю заработать сотни или даже десятки миллионов долларов. Если есть еще несколько самых продаваемых игр, молодой человек может легко заработать сотни миллионов долларов!

□□ Nintendo теперь такая классная, она действительно похожа на издательскую компанию! Опираясь на собственную платформу игровой приставки и используя систему роялти для публикации игр других компаний, вы можете заработать много денег!

□□ Шесть крупных голливудских студий также стали гигантами благодаря своим каналам сбыта!

□□ Чтобы компания Firefly Game Company стала повелителем игровой индустрии, в первую очередь у нее должен быть собственный канал сбыта! К счастью, существует много компаний и каналов под именем Генри. Среди них наиболее полезными для Firefly Game Company являются каналы западногерманского издательства. Многие магазины выставляют на продажу книги, музыкальные компакт-диски, видеокассеты и игровые карты. С помощью западногерманского издательства Firefly Game Company быстро освоила эту часть канала.

□□ Конечно, одного этого канала недостаточно. Супермаркеты, электронные торговые центры и игровые приставки — все это цели компании Firefly Game.

□□ Создать идеальный канал, долгий путь!

□□ Но Генри полностью уверен, что сможет создать глобальный канал сбыта с самым широким и полным каналом! (

<http://tl.rulate.ru/book/84113/3132021>