

Среда...

зал заседаний...

Лу Минлян очень нервничал и был немного встревожен.

Двух хончо, которые могли бы уверенно поставить свои ноги на этот стол для совещаний... больше не было рядом!

Бао Сюй не выходил на работу со вчерашнего дня. Получив месячный оплачиваемый отпуск, босс Пей в принудительном порядке попросил его посетить все известные достопримечательности страны и поучиться у других крупных игровых компаний.

Хуан Сибо тоже не показывался в последнее время. Кто знает, на что он потратил миллион юаней вознаграждения босса Пэ?

Поскольку эти два босса больше не стояли у руля, Лу Минлян стал главным планировщиком; он внезапно почувствовал огромное давление!

Более того, после того как босс Пэй изложил на этой встрече ближайшие цели компании, Лу Минлян забеспокоился еще больше.

Босс Пэй сказал, что Призрачный генерал и океанская крепость не будут запускать никаких новых обновлений в последнее время. Вся рабочая сила будет сосредоточена на разработке следующей игры!

Это было немного неожиданно для Лу Минляна и довольно неприятно для него.

Логически говоря-с двумя успешными играми на руках, сейчас должно быть самое время лихорадочно зарабатывать на них деньги. Например, выпустить новое издание, сделать несколько новых карт или новое эпическое оружие...

Они могли буквально делать кучу денег легко; это было очень выгодно!

Лу Минлян мог бы также воспользоваться этой возможностью, чтобы закончить передачу своих текущих задач и взять на себя новые. Сначала он создаст новое издание для Ghost General и Ocean Stronghold, а затем медленно войдет в свою новую роль, прежде чем начать новую игру. Это был самый безопасный путь.

Однако босс пей на самом деле не планировал создавать новое издание для существующих игр и сразу же захотел приступить к новому проекту!

Это заставило Лу Минляна-новоиспеченного главного планировщика всего на два дня-очень растеряться и разволноваться.

Конечно, Лу Минлян было ясно, что у босса Пэ определенно были причины для такого решения. Босс пей был человеком, который постоянно продвигался вперед; он не был обычным боссом, который стоял бы на месте и подсчитывал свои прибыли. Не останавливаясь на некоторое время и зарабатывая деньги на новом издании, но сразу же принимая огромный риск с новым проектом; амбиции босса Пей, его дальновидность и пропускная способность были ясны!

“Что касается новой игры, то у меня уже есть кое-какие мысли. Пожалуйста, послушай.”

Сидя во главе стола для совещаний, Пэй Цянь был совершенно спокоен, когда привлек всеобщее внимание; Лу Минлян был более чем когда-либо уверен в Пэй Цяне.

Однако...

Пэй Цянь сделал это по совершенно противоположным причинам. Почему он не захотел выпустить новое издание? Чтобы выпустить новое издание, ему нужно было взять с него гонорар. Он должен был либо собирать деньги, продавая их как загружаемый контент, либо добавлять их в качестве платной услуги в игре.

Система не собиралась принимать совершенно бесплатное новое издание. Проблема была в том, что у Ghost General и Ocean Stronghold было слишком много игроков; они тоже были очень готовы платить! При таких обстоятельствах-если бы он выпустил новое издание сейчас, он мог бы на самом деле начать делать огромное количество продаж немедленно.

Поэтому Пэй Цянь решил, что безопаснее начать новый проект. В конце концов, разрушить новый проект было гораздо проще, чем возиться с уже существующим успешным проектом!

Многие новые игры сразу же провалились после выпуска. Даже если за ними стоял профессиональный, звездный продюсер, это тоже было трудно сделать так, чтобы все процветало. Более того, многие старые игры хоть и умудрялись там висеть, но висели на волоске.

Поэтому Пэй Цянь решил начать все сначала. Кроме того, он собирался извлечь уроки из предыдущего раунда.

В чем же тогда была его самая большая ошибка?

Он слишком доверял Хуан Сибо и Бао Сюю!

Пэй Цянь никогда не ожидал, что его три условия были превращены дуэтом в точку продажи игры! На этот раз Пэй Цянь решил усилить контроль над всем проектом. Он не мог допустить, чтобы была запущена еще одна Океанская Твердыня!

Он даже не осмеливался позволить Сяо Лу проявить творческий подход.

А что, если... Сяо Лу пошел посоветоваться с Бао Сюем в темноте или у него внезапно появилось вдохновение и ему пришла в голову хорошая идея?

Поэтому на этот раз Пэй Цянь собирался сделать свое слово законом. Он огляделся и медленно сказал: «на этот раз мы создадим игру, которая станет легендарной!»

— Его имя ... ..

— Геймдизайнер!”

Все присутствующие в зале внимательно посмотрели на Пэй Цяня. Хотя они и не понимали, это звучало впечатляюще!

Это звучит довольно потрясающе! Это была игра, которая должна была изменить историю Tengda в игровой индустрии? Однако, что касается этого названия, хотя его можно было бы использовать для документального фильма или интервью, как же его можно было превратить в игру?

Поэтому все внимательно слушали.

Пэй Цянь выглядел очень уверенно и говорил внушительно. — Эта игра очень проста. Игра будет о жизни продюсера игры. В игре геймдизайнер должен постоянно делать выбор; каждый выбор приведет к другому результату.

“Например, он мог свободно выбирать тип игры, способ оплаты, рекламную стратегию и т. д. В то же время геймер также столкнется с серией внезапных событий. Наконец, геймер создаст игру и сможет видеть ее прибыль и продажи в интернете. Это грубая идея. Если у вас, ребята, есть какие-то вопросы, не стесняйтесь задавать их.”

Никто не произнес ни слова, все выглядели слегка ошарашенными.

Пэй Цянь уверенно улыбнулся.

Ошеломлен, да?

Вот именно!

Это был нишевый жанр, который никто не делал раньше. Кроме того, его содержание также не было привлекательным; не было никакого способа сделать его грандиозным. Игровой процесс также был чрезвычайно прост! Игровая индустрия была такой убогой и скучной; если бы она стала игрой, это определенно не было бы весело.

Такой жанр никуда бы не полетел!

Даже если это была независимая игра, которая привлекла небольшую волну геймеров, было трудно извлечь из нее большую прибыль. В то время, тратя больше денег на художественные ресурсы приведет к падению продаж; и они могут даже не быть в состоянии окупить расходы!

Конечно, у Пэй Цяня, естественно, был другой способ раскрутить это.

Лу Минлян первым поднял руку.

— Босс Пей, я понимаю общую идею этой игры. Я хочу спросить: как представить и продать эту игру? Это независимая игра, как интерактивная фантастика?”

Интерактивная фантастика; проще говоря, это была игра, в которой человек общался с вымышленными персонажами.

Этот тип игры был прост в создании и имел разнообразные приложения. Нужно было только создать 2D сцену и оригинальных персонажей, добавив в игру огромное количество текста. Это бы легко раскрыло все, что было в игре.

Основываясь на мышлении Лу Минляна, эта игра была на самом деле похожа на игры, подобные китайским родителям. Конечно, Лу Минлян не знал об игре под названием «китайские родители»; однако он видел и другие интерактивные фантастические игры.

Пэй Цянь покачал головой: «Нет.»

Как интерактивная фантастика? Конечно, нет!

Сколько он может потратить на интерактивную фантастику? Всего несколько оригинальных картин и несколько хорошо известных закадровых голосов; это будет стоить всего несколько

сотен тысяч; этого недостаточно!

«Оушн Стронгхолд» зарабатывал от четырехсот до пятисот тысяч долларов в неделю. Если так мало вложено в новую игру, разве это не неэффективно?

Это не решит его проблемы!

Пэй Цянь нацелился по меньшей мере на два миллиона и выше для новой игры. Это был единственный способ генерировать убытки! Если нет, то сотни тысяч юаней потерь не будут иметь большого значения из-за Призрачного генерала и деревьев, делающих деньги в океанской Твердыне.

“Мы будем идти полным 3D; мы будем использовать самое высокотехнологичное 3D-моделирование. Будь то люди или настройки; я хочу лучшего!”

Лу Минлянь был ошеломлен.

Он и представить себе не мог, каково это!

Он чувствовал себя странно, просто думая об этом!

«Использовать 3D для всего... все для интерактивной фантастической игры?»- Отважился спросить Лу Минлянь.

“Почему ты так заикнулся на интерактивных фантастических играх? Пэй Цянь немного потерял дар речи, когда покачал головой и сказал: “Я не собираюсь использовать формат интерактивной фантастики; это слишком старомодно!”

“Мы собираемся быть более абстрактными и использовать современные методы и методы, чтобы упаковать эту игру!”

<http://tl.rulate.ru/book/93586/3226740>