

8 февраля, понедельник...

Когда лунный год подходил к концу, Пэй Цянь повсюду ощущал атмосферу праздника.

Что же касается нового 2010 года, то Пэй Цянь вообще мало что помнил о нем. На самом деле он даже забыл, какая в этом году была новогодняя праздничная программа на камерах видеонаблюдения. Этот мир немного отличался от его прошлой жизни; новогодняя праздничная программа тоже должна была немного отличаться.

Конечно, как бы он ни отличался, в любом случае он вряд ли будет таким уж приятным.

В школах-поскольку экзаменационная неделя закончилась, все ученики спешили обратно в свои родные города. Поскольку стояла зима, опавшие листья исчезали с деревьев, и на школьном дворе царил запустение.

Пэй Цянь вошел в кабинет и сел за стол.

Он взял чашку чая у помощника Синя и вздохнул: еще один скучный день.

Он вызвал систему.

Коэффициент Преобразования Потерь 1: 1 >

Пыхтеть...

Пэй Цянь подул, чтобы остудить чай, так как был довольно равнодушен к тому, что видел.

Это было в пределах его ожиданий!

Прошла всего неделя, и первоначальный миллион в системных фондах превратился в миллион семьсот восемь тысяч юаней.

После того, как Ocean Stronghold улучшил свое серверное оборудование и пропускную способность, количество игроков снова быстро увеличилось. Игра постоянно высоко оценивалась на официальных игровых платформах, в то время как доходы компании росли.

В то время как он быстро тратил деньги, он также быстро зарабатывал!

Как бы много он ни тратил на аренду, зарплату и другие аспекты, средства в бухгалтерской книге компании продолжали увеличиваться. К счастью, Пэй Цянь очень хорошо рассчитал время во время последнего урегулирования; если нет, то на самом деле не так-то просто добиться проигрыша.

На этот раз три плана, над которыми Пэй Цянь работал одновременно, требовали больших затрат.

Хуан Сибо был обещан миллион юаней.

Ма Ян собирался открыть физический магазин; согласно довольно экстравагантному и щедрому мышлению Пэй Цяня, он собирался вложить по крайней мере два миллиона в первоначальный капитал.

Что же касается разработки геймдизайнера, то Пэй Цянь планировал вложить более двух миллионов долларов на первую фазу проекта; он также не собирался устанавливать лимит.

Если бы он не мог тратить достаточно денег, он просто продолжал бы вкладывать больше в каждый проект!

Что же касается его ежедневных расходов, включая арендную плату компании и заработную плату его сотрудников, то он тратил более или менее миллион ежемесячно.

Судя по всему, его общие расходы не будут незначительными; имеющихся средств системы будет недостаточно.

Проблема была в том ... что цикл на этот раз был трехмесячным.

Судя по тому, с какой скоростью генерал-Призрак и Оушен-Стронгхолд загребали деньги, они могли легко приносить от трех до четырех миллионов в месяц!

Если Пэй Цянь хотел иметь меньше миллиона в системных фондах до следующего расчета и снова получить убыток, то это было довольно сложно.

Пэй Цянь начал подсчитывать дальше и был весьма раздосадован. Он думал о преобразовании прибыли системных фондов и о том, поможет это или нет. Однако после детальных расчетов он понял, что этот метод ненадежен.

Обе игры были действительно очень прибыльными. Для них принести почти десять миллионов за три месяца не было проблемой. Исходя из коэффициента конверсии 100:1, иметь возможность конвертировать почти десять миллионов юаней было неплохо.

Проблема была... как насчет расходов? Пэй Цянь не может быть скрягой, верно?

Даже если Пэй Цянь ничего не предпринимал, ежемесячные расходы компании составляли почти миллион юаней—через три месяца все равно оставалось от пяти до шести миллионов юаней прибыли. Исходя из коэффициента конверсии, это будет пятьдесят на шестьдесят тысяч.

Это была такая маленькая сумма; если бы он просто сгенерировал небольшой убыток, разве он не смог бы получить и эту сумму?

Кроме того, если бы он сосредоточил свои взгляды на прибыли, смог бы Пэй Цянь использовать средства системы для оплаты расходов? Если бы он этого не сделал, его качество жизни и рабочая среда определенно упали бы!

Подсчитав, Пэй Цянь понял, что это не такой же уровень сложности, как перевод прибыли или убытков в его собственные деньги; Пэй Цянь не был глуп!

Потери — вот куда надо идти!

На этот раз Пэй Цянь хотел поставить перед собой цель: получить убыток в размере семисот тысяч юаней из миллиона системных фондов. Это не должно быть так сложно, верно?

У него была тройная страховка!

Пока он размышлял об этом, раздался стук в дверь.

“Входить.”

Лу Минлян толкнул дверь и вошел, держа в руках свою печатную рукопись.

«Босс пей, грубая формулировка геймдизайнера была продумана. Пожалуйста, взгляните.»

Пэй Цянь был ошеломлен: «так быстро? Вы работали сверхурочно после девяти?»

Лу Минлян поспешно махнул рукой и сказал: «Нет, я этого не делал, просто в последнее время я чувствую, что мой мыслительный процесс довольно ясен и моя продуктивность высока. Я определенно не пошел за то время, которое вы установили!»

Пэй Цянь был чрезвычайно строг, когда дело касалось сверхурочной работы сотрудников. Взяв распечатанную рукопись, Пэй Цянь серьезно взглянул на нее, время от времени задавая вопросы Лу Минляну. «Каковы были ваши соображения по этому поводу?»

Чего бы он ни не понял, он просто небрежно спросил:

Лу Минлян ответил со страхом в голосе, рассказывая Пэй Цяню о своих мыслях, ничего не упуская из виду.

Неужели босс пей не понимает?

Как мог босс пей не понимать?

Лу Минлян ясно дал понять, что для него это испытание босса Пея! Он не мог не вспомнить то время, когда рядом был Хуан Сибо. Когда Хуан Сибо работал над первой рукописью проекта океанской крепости, он немедленно отправил ее боссу Пэ. Босс пей быстро все просмотрел, и вопрос был быстро решен.

Теперь босс Пэй вдавался в подробности, задавая вопрос за вопросом.

Что все это значит?

Это означало, что рукопись брата Хуана была сделана очень красиво, и босс Пэй был очень уверен в этом!

Моя рукопись все еще далека от стандартов брата Хуана. Босс пей беспокоится, что я не могу справиться с этим, и поэтому он помогает мне смотреть в деталях и постоянно задает мне вопросы!

Подумав об этом, Лу Минляну вдруг стало немного стыдно за себя.

Я такой никчемный; босс пей должен сделать так много, чтобы научить меня!

Вздых, теперь мне нужно работать вдвойне усердно!

...

Прочитав рукопись с головы до ног и подняв множество вопросов, Пэй Цянь был спокоен и хладнокровен.

С одной стороны-поскольку формат этой рукописи был действительно запутанным, ему действительно нужно было, чтобы Лу Минлян объяснил ему многие вещи, чтобы он мог понять. С другой стороны, он также должен был быть уверен, что эта рукопись дизайна следует его мысли до последней буквы; не может быть никаких отклонений!

Океанская твердыня была кровавым уроком для Пэй Цяня. Поскольку он не знал, как читать

рукопись дизайна, и упустил много деталей, игра отклонилась от его первоначального мышления.

На этот раз этого не случится!

Согласно его предыдущим размышлениям, детали геймдизайнера были подтверждены и сглажены. Обстановка игры была внутри игровой компании.

Компьютеры были украшены для работы, рекламные плакаты игр, статуэтки, зелень и все другие аксессуары и декор присутствовали. Многие сотрудники игровой компании также присутствовали на фоне игры.

Игроки в этой игре были в перспективе от первого лица от начальной начальной точки до конечной точки игры. В каждом решающем сегменте присутствовала комната.

Например, когда игроку нужно было выбрать, какой жанр игры создать. В этой комнате будет много дверей. Каждая дверь будет означать один жанр, а также плакат этого жанра. Если геймер хотел сделать выбор, ему нужно было войти в дверь, которая представляла этот жанр.

Пройдя по коридору, игроки попадали в другую комнату. Эта другая комната также будет иметь много дверей; каждая дверь будет представлять различные особенности создаваемой игры.

Например, в то время как игра может быть мобильной карточной игрой, это может быть «тяжелая платежная система» или «легкая платежная система» или другие форматы зарядки. Игроки могут использовать рекламные средства, «нанимая влиятельных лиц», «физическое продвижение» или «интернет-рекламу».

Они могли выбирать из множества тем, таких как «АГН», «Три Королевства», «мифология» и «оригинальный ИС». Они могли выбрать множество художественных стилей, таких как «2D карточная игра», «горизонтальные символы» и «полный 3D».

Кроме того, они также могли выбирать режимы боя, такие как «пошаговый» или «немедленный бой».

В общем, каждая отдельная комната была выбором, который игроки должны были сделать! Обстановка в комнатах будет развиваться и разворачиваться по мере принятия этих решений. Например, когда игроки выбирают такие темы, как «AGN», «Three Kingdom», «Mythology», «Original IP» или другие; соответствующие комнаты затем визуализируют эти изменения соответствующим образом.

«AGN» был бы похож на аниме, «Three Kingdoms» были бы традиционными персонажами той эпохи, а «Original IP» имел бы некоторую оригинальную визуализацию.

Позволяя игрокам визуализировать свой выбор-какой бы он ни был, все, что им нужно было сделать, — это войти в эту дверь. Как только куча вариантов будет завершена, игроки достигнут последней комнаты.

Там они увидят сцену запуска игры.

Возможно, они увидят бесчисленное множество репортеров и их сверкающие камеры, а также шумную толпу игроков и болельщиков. Может быть, их встретит холодный и скучный офис. Они могли бы увидеть огромный рекламный экран в шумном городе и тематический парк на

расстоянии, основываясь на своем игровом дизайне. Они могли также увидеть какой-нибудь заброшенный видеомагазин с огромной коллекцией игровых дисков, которые никого не интересовали.

В заключение, это было все содержание игры.

Геймеры будут выбирать из разных категорий, чтобы разработать свои собственные игры и увидеть конечный результат. Весь процесс не имел никаких манипуляций или какого-либо взаимодействия; игроки могли только ходить и видеть!

Разве это не было очень скучно?!

Более того, за этим последовало нечто еще более безумное.

Голос за кадром следовал за игроками всю дорогу, ухмыляясь и издеваясь.

<http://tl.rulate.ru/book/93586/3268369>