

Ему не удалось спастись самому.

Чжу Сяочэ ушел, и прошло некоторое время, прежде чем Пэй Цянь смог наконец отреагировать. Ему вообще не нужно было сниматься в этих роликах!

Все, что ему нужно было сделать, — это принять несколько поз и сохранить бесстрастное выражение лица! История должна была быть рассказана через голос за кадром, и голос за кадром должен был быть сделан самим директором Чжу Сяочэ.

Пэй Цянь был главным действующим лицом по имени, но он был всего лишь человеческим реквизитом. Его невыразительное лицо было всем актерским мастерством, которое требовалось от него режиссеру!

Пэй Цянь уткнулся лбом в ладони, чувствуя, что его положение только что ухудшилось. Из трех уровней его страховки один, казалось, был наполовину разрушен. Теперь он мог только надеяться, что геймдизайнер и интернет-кафе для ловли рыбы спасут его!

...

Как раз перед весенними каникулами...

Ма Ян отправил план реконструкции интернет-кафе для ловли рыбы в Пэй Цянь. Пэй Цянь просмотрел его и обнаружил, что все было сделано именно так, как он просил; Ма Ян нигде не делал скидок.

Он даже включал мини-кинотеатр и все остальное!

Скидок в контракте тоже не было. Квартплата должна была выплачиваться ежеквартально. Арендная плата за три месяца и задаток составили 1 200 000 юаней; все это было выплачено сразу.

Ремонт обойдется примерно в четыреста-пятьсот тысяч юаней.

Поскольку это место изначально было отдельным блоком, снаружи у него были стеклянные стены. Внутри, оригинальные украшения, которые пришли с кафе, все еще были подняты. Таким образом, им не нужно было начинать с нуля, как будто это место было недавно построено.

Это было причиной того, что расходы на ремонт не были смешными. Главное, что нужно было сделать, — это изменить концепцию. Например, интернет-кафе должно было быть отделено от кафе, а барная стойка должна была быть установлена.

После этого наступит время для приобретения различных объектов. Ему требовалось пятьдесят высококлассных компьютеров, каждый из которых стоил двадцать шесть тысяч юаней. Всего ему понадобится 1 300 000 юаней.

Все эти расходы, вместе с другими расходами, такими как стулья и столы, вывеска, стойка администратора, зарплата менеджера и шеф—повара-авансовые платежи составили бы около трех миллионов юаней.

Сердце Пэй Цяня нисколько не болело. Вместо этого он был вне себя от радости.

Чем выше его расходы, тем больше потерь он понесет. Это было очень хорошо!

Более того, эти деньги не будут выплачены сразу.

Сначала он должен был заплатить за аренду и ремонт. Затем, во второй половине года, он будет финансировать строительство и реконструкцию. Как только ремонт будет закончен, он купит компьютеры и наймет сотрудников.

В течение этого времени он все еще получал прибыль за две игры. Он определенно мог бы позволить себе эти расходы.

Ма Ян тоже казался довольно амбициозным. Он даже предложил не возвращаться домой в течение Нового года; он хотел остаться, чтобы следить за ремонтом.

Пэй Цянь должен был немедленно остановить его. Даже если бы он не хотел возвращаться домой в течение Нового года, рабочие все равно должны были бы вернуться домой! Однако, видя эйфорию и энтузиазм Ма Яна, Пэй Цянь почувствовал себя непринужденно.

Чем серьезнее был Ма Ян, тем выше были шансы провала этого проекта! Можно было рассчитывать, что его собственные братья действительно успокоят его.

С другой стороны, рукопись проекта для геймдизайнера была более или менее закончена. Пэй Цянь еще раз прошелся по всему игровому потоку, сосредоточившись на Голосе за кадром. Покончив с этим, он все еще не был удовлетворен.

Он потратил три часа на редактирование всего озвученного сценария, усиливая цинизм на два уровня.

Пэй Цянь даже чувствовал себя плохо, когда писал некоторые части сценария.

Это было уже слишком!

Это было действительно слишком!

Однако ради того, чтобы понести убытки, Пэй Цянь должен был стиснуть зубы и терпеть уколы совести. Закончив редактирование сценария, он отослал документ обратно Лу Минляну. Наконец, сценарий был доработан.

«Следующее, что нужно сделать, — это аутсорсинг для арт-ресурсов на официальном сайте для ресурсов. Ищите самую дорогую анимацию и дизайнера концептов, понимаете?— Пэй Цянь снова дал указания.

Лу Минлян широко кивнул и сказал: «Да, босс Пэй! Я позабочусь о том, чтобы постоянно стремиться к совершенству при поиске художественных ресурсов и быть строгим со своими стандартами, точно так же, как брат Хуан!»

— Э-э... я все еще должен информировать вас, как только найду хорошего дизайнера?»

Пэй Цянь на мгновение задумался и сказал:”

Самый дорогой концепт-дизайнер не мог быть настолько плох с точки зрения стандартов. Пэй Цянь тоже не очень понимал, как работает анимация. Никакой разницы не будет, даже если он пересмотрит решение Лу Минляна.

— Да, Босс Пей!”

Выйдя из кабинета Пэй Цяня, Лу Минлян почувствовал необъяснимое волнение.

Босс пей стремится к совершенству с точки зрения художественных ресурсов, и он доверяет такому подчиненному, как я, достичь этого!

Это так трогательно!

Я должен хорошо выполнить задание, которое оставил мне босс Пэй!

...

Художественные ресурсы были очень важны для игр. Красивая кожа может оставить у игроков хорошее первое впечатление. Это также помогло бы увеличить доход от игры.

Пэй Цянь знал это очень хорошо.

Почему же тогда он тратил так много денег на художественные ресурсы? Разве это не противоречило его желанию понести потери в игре?

Однако главная проблема заключалась в том, что другого выхода не было!

Система имела ограничения. Он не мог намеренно покупать некачественные товары и услуги. Все, что он покупал, должно было иметь соотношение цены и качества. Он мог покупать вещи, которые находились в более высоком ценовом диапазоне, но они не могли быть необоснованными.

Если Пэй Цянь пойдет покупать обычные художественные ресурсы, он никогда не сможет закончить тратить эти средства! Нужно было только немного посчитать, чтобы понять, куда будет потрачено больше всего денег при создании игры. Больше всего денег будет потрачено на художественные ресурсы!

Если Пэй Цянь не потратит на это столько, сколько сможет, то где еще он сможет потратить эти деньги?

Таким образом, Пэй Цянь решил, что если он хочет увеличить количество денег, потраченных на игру, он должен будет увеличить количество денег, потраченных на художественные ресурсы.

Кроме того, будет ли его безопасность гарантирована только потому, что он купил дешевые художественные ресурсы? Урок, который он получил от генерала-призрака, все еще горел в его голове.

Если он снова попытается потратить меньше денег на поиски художника—что, если он наткнется на другого ветерана, притворяющегося новичком, как Жуань Гуанцзянь? Неужели он еще не закончил?

Он не только не стал бы тратить деньги, но и качество его игры не ухудшилось бы.

Он действительно понесет большие потери!

Таким образом, рассмотрев все различные факторы, он решил, что лучше всего будет потратить огромную сумму денег на художественные ресурсы. Более того, такая игра, как Game Designer, не потребует слишком много анимации.

Чтобы понести потери, он будет в основном зависеть от бессмысленного геймплея и повествований. Для Пэй Цяня-до тех пор, пока игровой процесс и повествования могут разозлить игроков, игра будет считаться успешной.

Ну и что с того, что анимация была хорошей?

...

Вернувшись на свое место, Лу Минлян зашел на сайт за ресурсами и начал искать подходящих аниматоров и концептуальных дизайнеров. Для Лу Минляна концептуальный дизайн такой игры, как Game Designer, был самым важным. Это было потому, что большая часть содержания игры будет разыгрываться в соответствии с ее абстрактной концепцией.

Возьмем, к примеру, случаи, когда игрокам приходится выбирать между «высоким уровнем оплаты» и «низким уровнем оплаты». Каждый из них соответствует различным областям в комнате и различным элементам, отображаемым в этих областях.

‘Высокая зарплата » была абстрактным понятием. Когда он будет превращен в конкретное содержание, он будет представлен такими вещами, как силуэты, разбрасывающие деньги, земля, покрытая внутриигровыми валютами. Огромный контраст между мигающими золотыми игроками, которые заплатили за игру, и раздетыми игроками, которые этого не сделали.

При переходе от абстрактных понятий к конкретному содержанию художнику приходится заново проходить весь процесс творчества.

Другими словами, если этот процесс будет завершен в среднем стандарте, это будет просто выполненная работа.

Однако если она будет выполнена выдающимся образом, то игра действительно станет произведением искусства. Таким образом, Лу Минлян не хотел быть слишком беспечным. Он тщательно просматривал самые дорогие и самые авторитетные анимационные и концептуальные дизайнеры на веб-сайте в поисках ресурсов, ища портфолио, которое выделялось больше всего.

— А вот это ... не похоже на правду. Это выглядит хорошо, но его стиль довольно мягкий.”

— Это ... слишком реалистично. Он мне не очень подходит.”

“Еп? Это выглядит неплохо.”

Лу Минлян быстро просмотрел список художников, и вдруг его внимание привлекла папка. “Почему мне кажется, что ... это выглядит так знакомо?”

Лу Минлян почувствовал, что эти анимации и стиль выглядят знакомыми. Портфолио выглядело эпично, и стиль был выдающимся. Все выглядело очень запоминающимся.

Затем он повернулся, чтобы посмотреть на представление.

Художника звали Жуань Гуанцзянь, а его репрезентативная работа-генерал-призрак! Он был признан самым дорогим, элитным концепт-дизайнером на сайте для ресурсов!

“Разве он не художник для «призрачного генерала»?! Он раньше работал с боссом Пеем, и он хорошо разбирается в различных стилях. Он идеально подходит для этой работы!”

<http://tl.rulate.ru/book/93586/3268382>