24-го числа, в среду…

Проектная группа провела совещание.

Пэй Цянь не присутствовал на совещании, поскольку проектные рукописи уже были определены и готовились к выпуску. Как боссу, ему не нужно было продолжать обращать внимание на эти мельчайшие детали, и он никак не мог этого сделать.

За это время Лу Минлян почти всю работу взвалил на свои плечи.

Хотя смерть—отсутствие Хуан Сибо заставила всех немного растеряться, у каждого изначально были свои роли; и в структуре проектной команды было не так много изменений. Поэтому они очень скоро вернулись в нужное русло.

Тем временем Лу Минлян постепенно привык к своей работе в качестве главного планировщика, проработав на этом посту некоторое время. Кроме того, что он все еще привык делать все сам и иногда цеплялся за задачи, вместо того чтобы поручать их другим, он не сталкивался ни с какими другими проблемами.

Пробыв некоторое время главным планировщиком, Лу Минлян обнаружил, что эта работа оказалась менее сложной, чем он ожидал изначально.

Опыт работы с Ocean Stronghold сделал эту команду чрезвычайно зрелой. До тех пор, пока Лу Минлян будет следить за тем, чтобы узлы задания функционировали должным образом, другие члены команды будут работать со своими частями проактивно.

Лу Минлян вдруг стал немного сентиментален.

Разве это не означает, что многие люди действительно способны выполнять эту работу? Единственная разница заключалась в том, что им не дали возможности стать главным планировщиком.

Когда на своей предыдущей работе он занимался всякой ерундой, то каждый день был совершенно обессилен и работал сверхурочно, как собака. Однако его способности ничуть не улучшились. Это было потому, что он выполнял всю повторяющуюся ручную работу.

Это заставляло его опасаться, сможет ли он взять на себя роль главного планировщика, когда получит эту работу.

Однако через некоторое время он понял, что это не так сложно, как он ожидал! Если подумать сейчас, то должность главного планировщика в его предыдущей компании требовала, чтобы сотрудники конкурировали, используя свой стаж и опыт. Однако эти качества не были существенными. Это может быть только средством для короткого списка подходящих сотрудников.

Может быть, это было из-за того, как босс пей выбирал и назначал людей на их работу? Лу Минлян не мог не думать о том, что таланты были повсюду, но они редко признавались!

Хороший руководитель должен стараться изо всех сил, чтобы позволить своим сотрудникам продемонстрировать свой потенциал и творческие способности. В то же время лидеры, которые только знали, как использовать преимущества своих сотрудников, превращали их в машины, которые не могли думать. Это привело бы к снижению их эффективности со временем!

Размышляя об этом, Лу Минлян вдруг почувствовал уважение к боссу Пэ.

Лу Минлян откашлялся и сказал: “Есть две основные повестки дня для сегодняшней встречи. Во-первых, я уйду из офиса на два-три дня, чтобы стать голосовым актером для геймдизайнера. Не спрашивайте меня почему. Я тоже хочу знать причину….”

До сих пор Лу Минлян понятия не имел, почему Пэй Цянь выбрал его в качестве голосового актера. Какими бы соображениями он ни руководствовался, его решение может оказаться в Зале славы самых эксцентричных человеческих поступков.

Однако, поскольку босс Пэй был тем, кто принял решение, оно, несомненно, должно быть правильным!

Остальные тоже были ошарашены.

Что это было?

На средних стадиях планирования игры главный планировщик остается озвучивать игру?

Воздух во всей комнате замер.

Лу Минлян продолжал говорить: «во-вторых, я надеюсь, что все вы сможете потратить некоторое время на чтение голоса за кадром и выполнить свои соответствующие задачи. Вы должны убедиться, что вы своевременно общаетесь с экспертом Жуань Гуанцзяном. Если вы столкнулись с проблемами, которые не смогли решить, не стесняйтесь позвонить мне.”

Лу Минлян дал несколько простых инструкций относительно предстоящих задач.

В игре было не так много линий для озвучивания. Если все пойдет гладко, ему хватит трех дней, чтобы закончить работу.

Хотя он уезжал всего на три дня, время было драгоценным, и Лу Минлян боялся, что они расслабятся или столкнутся с проблемами, с которыми не смогут справиться. Поэтому он несколько раз напоминал им об этом.

После того, как он закончил давать свои инструкции, команда начала свободно говорить, чтобы обсудить детали работы. Поскольку манускрипт проекта был очень подробным, несколько проблем, оставшихся висеть, были быстро решены.

Лу Минлян заметил, что Линь Ван все это время держал в руках распечатку сценария и смотрел на голос за кадром геймдизайнера.

Ему было немного любопытно.

Глядя на голос за кадром… разве это не должно быть моей работой в качестве голосового актера?

Линь Ван работал в компании Tengda Network Technology Co., Лимитед. примерно на месяц.

В этом месяце она отвечала за некоторые мелкие функции, как и другие сотрудники. У нее было хорошее отношение к работе, и она была ответственным сотрудником. Однако, поскольку работа, порученная ей, была не очень сложной, она не имела большого присутствия в команде.

Линь Ван снова и снова просматривал озвученные сценарии для Game Designer. Некоторые

страницы были даже немного потрепаны из-за ее непрерывного листания.

— Я думаю… я думаю, что могу понять мотивы босса Пея. Линь Ван посмотрел на Лу Минляна.

— А?- Лу Минлян был ошеломлен. “Ты имеешь в виду мотив, по которому меня назначили голосовать за кадром?”

Линь Вань кивнула головой и уверенно ответила:”

— Быстро, скажи это.- Лу Минлян проявил высокие интересы.

Он не понимал, почему босс пей хочет, чтобы он сделал голос за кадром, и беспокоился, что он может затянуть игру из-за своей неспособности выполнить задание.

Поэтому, в конечном счете, он был очень встревожен.

Теперь, когда он услышал, что сказал Линь Ван, может быть, у босса Пэ были какие-то более глубокие мотивы?

Лин Ван пролистала сценарий и включила аналитический режим. — Должен сказать, что мотивы босса Пея были похоронены очень глубоко. Вот почему мы не могли увидеть его в самом начале. Я могу только смутно понять его мотив, пройдя через голос за кадром, который босс пей лично редактировал несколько раз, и объединив его с недавним коротким видео повседневной жизни босса Пея.

“Я считаю, что геймдизайнер похож на повседневную жизнь босса Пея. Они оба использовали черный юмор, чтобы добиться иронического эффекта! Посмотрите на эти строки в голосе за кадром. Голос за кадром будет влиять на решения игроков с самого начала. Каждое решение, которое он рекомендует, кажется наиболее подходящим в настоящее время и более выгодным.

“Например, при выборе между услугами с добавленной стоимостью и моделями дохода от покупки до игры голос за кадром вводит игроков в заблуждение относительно выбора услуг с добавленной стоимостью. При выборе между низкими и высокими платежными системами голос за кадром вводит игроков в заблуждение относительно выбора высоких платежных систем.

«При выборе среди многочисленных графических стилей голос за кадром будет вводить игроков в заблуждение, выбирая мультяшный стиль, который в настоящее время является самым популярным…

«Каждый раз рекомендация кажется разумной. Ведь игровые компании должны обеспечивать свою прибыль. В большинстве случаев эти рекомендуемые варианты будут более выгодными.

“Но что происходит в конце концов?

«Если игроки будут точно следовать тому, что сказал голос за кадром, их репутация будет запятнана, и они будут подвергнуты жесткой критике со стороны игроков. В конечном счете, они потеряют все, что у них было! В это время голос за кадром будет высмеивать вас за то, что у вас нос из воска и вы нерешительны как босс. Он будет издеваться над вами за то, что вы слушаете все, что он говорит.

“Вы считаете, что голос за кадром несет ответственность за этот исход? Нет. Они просто рекомендовали неверное предложение. Вы, неспособные различать варианты, являетесь

первым человеком, который должен нести ответственность за неудачу!

«Добавление голоса за кадром увеличило эту неудачу в несколько раз! Это заставляет игроков чувствовать себя некомфортно и реалистично.

— Это потому, что это голая правда. Это тоже Ирония судьбы!

— Почему в мире так много непонятных и нелюбимых игр? Причина очень проста. Эти боссы пошли по тому же психологическому пути!

«Голос за кадром был подобен демону в их сердцах, который назывался «жадность». Шаг за шагом, это вводит их в заблуждение на неправильном пути. В конце концов, они упадут в пропасть!”

Лу Минлян яростно закивал головой, услышав, что сказал Линь Ван.

В этом было много смысла!

«Но… почему игроки все равно потерпят неудачу, даже если они не будут следовать тому, что сказал голос за кадром? Это тоже попытка продемонстрировать иронию?- Дизайнер поднял руку и спросил.

http://tl.rulate.ru/book/93586/3292478