

Перевод: Vzhiiikk

Чат Черных Технологий Десяти Тысяч Миров (The Black Technology Chat Group of the Ten Thousand Realms), глава 286 - Такой оппонент

Цзысинь пришёл в кабинет Лю Туна и попросил выдать всю важную информацию за последний квартал.

Лю Тун, Чжу Ань, и Юэ Хуэй собрались в кабинете, чтобы рассказать ему о всех важных изменениях.

— Я пролистал отчёты, — сказал Цзысинь, — и с последнего августа доход начал снижаться. В чём причина?

Лю тун слегка побледнел, но голос его не дрогнул:

— В первое время в основном мы зарабатывали на Полях Боя Пустоши и дополнениях к ней, тогда жанр батл рояль был на пике популярности, через полгода вышел облачный ускоритель игр Красного Письма и тогда уже он стал основным источником дохода. В то время мы росли очень быстро.

— Однако в июле последнего года, — продолжил он, — мы стали меньше зарабатывать с наших игр, чем с игровой платформы, после чего Сеть Один, Десять Центов, и другие прижали нас схожими проектами.

Цзысинь читал доклады, так что знал, что популярность батл роялей давно падала, поэтому и снижение заработка Красного Письма вполне нормально.

— Почему у Красного Письма не было других популярных игр в это время? — спросил Цзысинь.

Лю Тун с остальными переглянулись, но никто не нашёл в себе сил ответить, кроме Чжу Аня:

— Мы делаем хорошие игры, но в контроле над рынком всё же слабее старых игровых гигантов.

Юэ Хуэй добавил:

— На самом деле мы выпустили две игры с очень хорошими отзывами: «Дух Луны» и «Воин Будущего».

— Если отзывы такие хорошие, то где доход? — спросил Цзысинь и Юэ Хуэй занервничал.

Всё же, он отчитывался перед главным боссом Красного Письма! Боссом боссов!

— Президент, — сказал Чжу Ань, — я считаю, что дело в низких операционных инвестициях и высоком давлении со стороны конкурентов.

— Вот, посмотрите на эту информацию! — добавил он с раздражением. — Мы запустили «Дух Луны» и меньше чем через две недели Десять Центов запустили игру того же типа, «Древние Легенды». И всего через два месяца после «Воина Будущего» они выпустили свой аналог! У них и так куча игроков, а агрессивная реклама утащила половину наших!

— И это причина? — спросил Цзысинь, проведя по ним взглядом.

Лю Тун кивнул и беспомощным тоном сказал:

— У них в несколько раз больше ресурсов, мы не можем соперничать на равных.

Десять Центов были их главным соперником. Хотя существовало немало других крупных компаний, никого больше них не было.

— Конечно же, у нас тоже проблемы, — сказал Чжу Ань. — В прошлом году Сеть Один выпустила две взрывные мобильные игры, а Десять Центов целых пять и ещё четыре купили у других компаний. Со своими ресурсами они перегоняют нас просто раскидываясь деньгами.

Цзысинь кивнул:

— Что ж, эти причины я могу понять.

Когда оппонент - компания мирового уровня, поражение всего лишь одного из многих филиалов Красного Письма вполне можно понять. Всё же, в играх всегда было трудно поймать тренд, Поля Боя Пустоши оказались их главным сокровищем, но постепенно они теряли блеск, вместе с чем Десять Центов вернулись на поле боя и даже вышли вперёд.

— Вы уже придумали этому какие-нибудь контрмеры? — спросил Цзысинь.

— Конечно, — кивнули все трое разом. Лю Тун сказал: — Учитывая нынешние тенденции, ожидается бум на визуальные новеллы и интерактивное кино в ближайшее время. Многие современные пользователи предпочитают простые игры. Мы будем пробовать двигаться в этом направлении, но никаких гарантий дать нельзя.

— С другой стороны, — продолжил он, — также увеличиваются средние характеристики систем пользователей, что рождает спрос на игры с высокими требованиями и хорошей картинкой. Например, VR-игры сейчас представляют хорошее направление.

— Я поговорил с директором Си, ответственным за умные очки Красного Письма, они могут полностью поддерживать продвинутое VR-игры, а с приближающейся эрой шесть джи ограничений стало гораздо меньше! Раз мы не можем соперничать с Десятью Центами в традиционных играх, лучше сделать главным направлением виртуальную реальность!

— Президент, — кивнул Чжу Ань, — всего пару месяцев назад мы начали тестировать VR-игры, но с успехом проекта Скайнет у нас ещё больше возможностей! Быстрая сеть позволит игрокам играть вместе вне зависимости от местонахождения, даже в дороге! Это устраним традиционные проблемы и ограничения сети, и в то же время подарит пользователям опыт виртуальной реальности, недоступный в других играх!

Цзысинь подумал несколько секунд и сказал:

— Хорошее направление. Сеть Красного Письма растянется на весь мир в течение трёх лет. Что же до аппаратного обеспечения, мы прямо сейчас работаем над чипами, сенсорами, и прочими системами. Я поддерживаю ваше решение, но есть ли уже какие-нибудь результаты?

— Один проект, но ещё очень сырой, — ответил Лю Тун. — Мы поначалу думали сделать онлайн-игру, но пока игроков на рынке VR слишком мало и потому игрокам было бы не с кем соревноваться.

— Покажите, — сказал Цзысинь с любопытством.

— Пойдёмте в комнату испытаний.

Цзысиня провели в комнату с установленным оборудованием, включая специальную дорожку для ВР с возможностью ходить в любые стороны.

Все эти устройства были куплены у других стран, либо изготовлены на заказ.

Цзысинь сел в автомобильное кресло с рулём, педалями, и прочими устройствами. Это была традиционная гонка, но в ВР.

<http://tl.rulate.ru/book/16314/1004669>