

Если подумать, что надо для разработки успешной игры?

Интересный, простой или даже инновационный геймплей, направление игрока по сюжету, с целью контроля ритма игры, так же не мало важен хороший дизайн уровней, катсцены, звуковое сопровождение и дизайн персонажей, всё это ключевые факторы влияющие на успех игры. Естественно без вышеперечисленного никуда, но можно ведь объединить всё в одну игру, что также связано с циклом разработки и самым важным, бюджетом.

От бюджета зависит цикл разработки, так и качество игры, так и уменьшение трудностей при её создании, в случае, если присутствует бюджет некоторые моменты можно передать на исполнение сотрудников, нанятых через аутсорсинговые компании.

Имея на руках некоторый бюджет Ян Чен решил передать разработку пользовательского интерфейса, музыки и художественного моделирования на аутсорсинг, успешно найдя в интернете объявление от аутсорсинговой компании расположенной в Цзянши.

Хотя стоимость услуг была довольно кусачей, репутация и сила соответствующего масштаба также гарантированы. В конце концов, уж лучше иметь в числе разработчиков стороннюю компанию, чем выпускать игру как независимый разработчик, тем более имея за спиной провальный проект. Тем более некоторые небольшие студии заключившие контракты с аутсорсинговыми компаниями могут использовать их в качестве сторонних поставщиков. Такие вещи считаются распространенными в этой отрасли.

Поэтому Ян Чен готов потратить небольшое количество денег, чтобы найти надежную аутсорсинговую компанию, и он не желает находить те аутсорсинговые компании, которые имеют более низкие цены, о которых никогда не было известно в отрасли.

"Цены такие кусачие!" В арендованном доме Ван Ялян, которая лежала на коленях у Ян Чена, посмотрев на расценки аутсорсинговой компании с удивлением лизнул мороженое.

"Это действительно немного дорого, но это лучше, чем продешевить и передать разработку в малоизвестную компания, и не ешь много мороженого, живот болеть будет." Ян Чен печатая на ноутбуке взглянул на Ван Ялян, которая уже больше получаса лежит на его бедре, которое уже онемело.

"Хорошо... то есть нет... я ем только второе мороженное за сегодня, первую съела ещё утром." кушая мороженное произнесла Ван Ялян, по ней было видно, что мороженное было прохладным.

"Ранее договорился с другой стороной о встрече, чтобы взглянуть на ситуацию в их компании, а может и сразу обсудим условия для заключения контракта." Наблюдая, как Ван Ялян облизывает мороженное с высунутым языком взад-вперёд, и подловив момент, когда она будет невнимательно быстро откусил кусочек мороженого, под взгляд девушки, который выражал горечь от его предательства.

На практике аутсорсинг работает больше по методу удаленной работы, без надобности в личной встрече двух сторон, если кратко, то ты передаешь пожелания или примерные наброски, либо описания итогового продукта, платишь депозит, а по окончании работы, если тебя всё устаревает, то выплачиваешь остаток суммы.

Что касается причины его похода в компанию, то это всё из-за того, что у Ян Чена есть некоторые особые требования, ведь лучше договориться при личной встрече, чем вести беседу через мессенджеры. Можно сказать, что проект, который о собирается создать и выпустить на

рынок определит его будущую судьбу. Также важно, что компания находится в городе где он находится.

Доедая ранее надкусанное мороженное, Ван Ялян задумалась, а затем решительно сказал: "Не пойду сегодня днем будет показывать финальные серии драмы."

"Ну и не ходи." Ответил Ян Чен закатив глаза.

Успешно прибыв в компания примерно к двум Ян Чен вошел в индустриальный парк высоких технологий в Цзянши. Аутсорсинговая компания, занимавшаяся в сфере услуг связанных с разработкой игр под название "Chasing Dreams (В погоне за мечтой)" если хотела оправдать своё имя, то пришлось бы худо, но были некоторые проекты, которые успешно разрабатываются при участии данной компания, что является главной причиной почему Ян Чен вообще выбрал их.

Размер компании неплохой, число сотрудников достигает около двадцати, присмотревшись чем же они заняты можно было заметить, что большинство из них выполняли какую работу, связанную с разработкой вебсайтов тур агентств или разработкой мобильных игр.

Найдя кабинет руководителя, Ян Чен встретился с директором компании, его зовут Ху Цзюнь, ему примерно тридцать лет, опрятный в очках решил с ходу уточнить: "Мистер Ян Чен, вы хотите создать одиночную игру в пиксельном стиле?"

Ху Цзюнь, будучи директором успешной компании в своей нише, на самом деле не очень ценит Ян Чена, но он все еще очень удивлен игрой, в которую он собирается разрабатывать. В конце концов, одиночные игры, тем более пиксельные не популярны в Китае, хотя дело не в том, что там нет рынка, очевидно, что существует тенденция поляризации, особенно для аутсорсинговых компаний, подобных им. Большая часть их бизнеса - это мобильные игры, онлайн-игры и браузерные игры, а заказов на помощь в разработке одиночных игр как правило не поступают.

В конце концов, компаниям, у которых есть деньги на создание одиночных игр, необходимости в привлечение аутсорсинга нет, к ним обращаются в основном малоизвестные студии, и независимые разработчики игр из-за отсутствия бюджета и времени на самостоятельную разработку, они хотят, чтобы сотрудники его компании выполняли большую часть работы, если не всю. Поэтому, когда Ян Чен рассказал ему о игре, которую он будет разрабатывать, Ху Цзюню стало по-настоящему любопытно.

"Да". Ян Чен кивнул.

"Создать одиночную игру нелегко!" Ху Цзюнь не мог не вздохнуть: "Особенно игра в пиксельном стиле, честно говоря, такая пиксельная игра действительно имеет малый спрос на рынке, вроде на рынок некоторое время назад вышла пиксельная игра с темой подземелий и магии, которая провалилась на старте?"

Пиксельный стиль, подземелья и магия... мда... он ведь даже не осознает, что говорит о моей игре! Если бы не проблемы с бюджетом, кто бы захотел делать игру в пиксельном стиле, ты думаешь я не хочу разработать игру в 3D с текстурами высокого разрешения?

"Я верю в игру, которую я хочу сделать." Ян Чен продолжил будто услышанное ранее совсем его не касалось. Вспоминая бесчисленное количество игр в памяти, Ян Чен преисполнился уверенностью в своих начиная, может быть, он сейчас и креветка в отрасли, но он не один, он стоит на плечах гигантов, ведь у него за спиной знания из другого мира.

Ху Цзюнь ничего не сказал об уверенности Ян Чена в себе. Хотя он и директор небольшой компания, но всё равно он уже давно в этом бизнесе. После создания своей компании он видел слишком много людей, которые были настолько уверены в себе, что не упирались в стену и не оглядывались назад.

"Чу Ян". Ху Цзюнь крикнул за пределы кабинета, спустя какое-то время постучав в дверь в кабинет вошел молодой сотрудник.

Зайдя в кабинет, взгляд Чу Яна перешел на Ян Чена, сидящего напротив его босса, чтобы затем перевести взгляд на Ху Цзюня: "Директор Ху."

"Мистер Ян, знакомьтесь это Чу Ян, арт-директор нашей компании, если у вас есть требования просто обсудите их с ним." Ху Цзюнь представил своего сотрудника потенциальному клиенту.

После нескольких вежливых слов Ян Чен последовал за Чу Яном в его кабинет. Спустя некоторое время Ян Чен смотрел на оригинальный эскиз, нарисованный Чу Яном в соответствии с его описанием, но оно не соответствовало его памяти: "Нет, не такой стиль." Как объяснить то... на данный момент Ян Чен было трудно описать стиль игры и монстров из своего воображения.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/83465/2671818>