

Глава 38. Сеть технологических игр

Вскоре в Интернете начались дискуссии о том, есть ли у «Фейса» боевая система.

Если они есть, то подробно обсудите, как бороться с этими призраками.

Тех, кто скажет «нет», группа высмеет, сказав, что игры слишком мало, поэтому идите домой и наверстайте упущенное.

Его актуальность остается высокой, занимая топовые позиции на всех крупных игровых сайтах.

Полностью заставил игру «Лес в джунглях» исчезнуть из поля зрения общественности.

Даже если на Danmaku.com в качестве стратегического видео есть UP, комментарии ниже все равно интересно смотреть.

Один за другим они шутили, что даже хорошо копировать не умеют.

Это привело к внезапному падению продаж, которое даже невозможно было спасти, в результате чего Jigao.com снова стал целью игроков, открывающих шампанское.

В это время в научно-технологическом парке в Бинчэне г-н Ань, генеральный директор Jiyou Network, с уродливым лицом посмотрел на финансовый отчет.

Он прямо попросил одну из пяти крупных студий пропустить студию на пятый этаж для встречи по внутренней сети связи.

Никто другой, «Книгу джунглей» разрабатывала именно эта студия.

Теперь, когда объем продаж снижается, вполне естественно попросить разъяснений.

Руководитель студии Ян Ин после получения новости заколотился в сердце и вздохнул в сердце: тот, кто должен был прийти, действительно пришел.

Когда компания запускала этот проект, он знал, что произойдет что-то плохое.

Во-первых, у команды нет опыта создания игр ужасов, и они не знают, как написать историю, и не знают, какие страшные приемы использовать. Слово атмосфера полно вопросительных знаков.

Во-вторых, цикл разработки проекта слишком короткий, всего два месяца.

Когда объявили время разработки, коллеги не поверили, и даже люди в других студиях подумали, что это фантазия.

Но это произошло, и студия Jmtr, которой он руководил, взяла на себя управление.

Ему захотелось указать на нос высокопоставленного руководителя и выругаться: Черт возьми! Вы умеете делать игры?

Ян Ин вздохнул, встал, оглядел своих коллег и покачал головой.

Затем назвали главную политику, главный процесс и главную красоту, в конференц-зал на

5-м этаже пришли в общей сложности 4 человека.

Как только он вошел, он увидел президента г-на Ана, сидящего на главном сиденье со спокойным лицом и смотрящего на документ в руке, как будто ничего не произошло.

Это вызвало у нескольких человек беспокойство и беспокойство.

Затишье перед бурей!

Ян Ин и остальные нашли место и сели, тихо ожидая, пока г-н Ань заговорит, но он все еще смотрел на документ в руке, и долгое время не было никакого ответа.

Конференц-зал Нуоды заставил Ян Ина и других почувствовать давление.

Итак, под пристальным вниманием главного планировщика и других, как ответственному лицу, ему пришлось стиснуть зубы и спросить вслух.

«Г-н Ан?»

Голос очень тихий, а тон очень осторожный.

В конце концов, Ан передо мной всегда славится тем, что говорит о KPI. Раньше в компании был очень способный руководитель, которому сняли бонусы, потому что в тот месяц показатели KPI не соответствовали стандарту. Поэтому г-н Ань сразу распустил команду и распределил ее по другим группам, через долгое время он ушел в отставку.

Можно сказать, что г-н Ань — совершенно неразумный лидер.

Услышав, как кто-то его зовет, президент поднял голову, оглядел всех и, наконец, его взгляд упал на Ян Ина.

Это заставило последних снова почувствовать давление.

Просто г-н Ань не стал слишком пристально смотреть, а снова перешел к документу в руке, что принесло облегчение нескольким людям.

«Г-н Ян, позвольте мне спросить вас, сколько людей сейчас в Jump Studio».

Голос г-на Аня был ровным и бесстрастным, и он не смотрел на них, но это давало им ощущение осуждения.

Ян Ин некоторое время колебался и ответил на вопрос.

«С нами 32 человека».

Господин Ан кивнул и продолжил спрашивать.

«Тогда, учитывая такое количество людей, плюс утвержденный компанией бюджет в 1,2 миллиона долларов, вы сможете сказать мне, какой объем продаж «Книги джунглей» будет достигнут».

Ян Ин внезапно почувствовал головную боль.

Проблема продаж также не дает ему спать в эти дни.

Поскольку продажи слишком малы, он стесняется ответить сейчас.

Но президент спросил, поэтому не мог не сказать этого?

Поэтому Ян Ин глубоко вздохнул и прошептал цифры продаж.

«.1408 комплектов».

«1408, хм».

Президент Ан немедленно ответил на разговор ровным тоном.

Эта реакция только вызвала у Ян Ина и остальных чувство растущего беспокойства.

«Приходите и расскажите мне, с бюджетом разработки более миллиона и более чем 30 людьми, как вы сделали такую игру? Это не считая более чем 400 000 затрат на рекламу».

Ян Ин почесал голову, взглянул на генеральный план рядом с собой и увидел, что тот беспомощно качает головой, поэтому ему пришлось снова смело ответить.

«Г-н Ань, это не имеет ничего общего с количеством людей. Основная причина в том, что цикл разработки недостаточен. Такого рода игра с большим количеством деталей и игрового процесса действительно требует времени на полировку. Но время разработки 2 месяцев, всех наших усилий недостаточно. Это единственный путь. На создание такой игры потребуется как минимум год».

«Тогда почему другие могут сделать это за такое короткое время?»

Президент Ань без колебаний прервал слова Ян Ина, отвел взгляд от документа в руке и посмотрел на него.

«Других разрабатывает один человек, а вас разрабатывают более 30 человек. Ваше численное преимущество не может соответствовать периоду времени? Разве вы не можете сравниться с другими за месяц?»

Ян Ин и остальные внезапно расширили глаза и не могли поверить, что президент, стоявший перед ними, действительно поверил этому заявлению!

один человек? месяц? Очевидно, трюк!

Почему г-н Ань действительно в это поверил?

Они посмотрели друг на друга, некоторое время не зная, что ответить.

Президент Ан не торопился и смотрел на них, скрестив руки, ожидая объяснений.

Ян Ин взглянул на мастера Ченга и дал ему знак ответить на этот технический вопрос.

Последний выглядел некрасиво, но все же объяснил.

«Господин Ань, мы проанализировали игру «Темный лес». Если оставить в стороне аспекты искусства, сюжета и ценностной постановки, одному человеку невозможно сделать ее за месяц только с точки зрения технических возможностей. Объем. Есть за этим должна стоять группа».

Однако прежде чем он закончил говорить, его прервал господин Ан, помахав рукой.

«Я попросил тебя прийти не для того, чтобы ты хвастался тем, насколько сильны другие, а для того, чтобы рассказать мне, что тебе теперь делать перед лицом этой ситуации?»

Господин Ан положил документ в руку с недовольным выражением лица.

«Знаете, почему вы остановили свой проект «Огонь войны»? Это потому, что нынешний жанр ужасов начинает набирать популярность! Если вы выйдете на этот пустой рынок, где мало людей, вы сможете получить торт раньше. Посмотрите на этот темный лес. или Что за игра мрачная, разве это не двойной урожай сарафанного радио и продаж? Другие могут, а почему мы не можем? Поэтому я просил вас перестать стрелять в игры себе в руки и поторопитесь изучить и проанализировать структуру игры «Шварцвальд». Скопируйте еще одну и выйдите на арену, чтобы проверить почву».

Президент Ан встал и закурил.

В конференц-зале курить могли только люди его положения.

«Я изначально думал, что с вашим уровнем, как вы сможете производить готовый продукт в семерках и восьмерках? Тогда, с помощью рекламных каналов компании и сарафанного радио, даже если он не будет хорошо продаваться, вы все равно сможете окупиться. Так можно понять рынок. В сложившихся обстоятельствах следующую игру можно создать раньше и сосредоточиться на разработке. Но результат? Было продано всего 1408 комплектов? Это потому, что цикла разработки, заданного компанией, недостаточно?»

После того, как г-н Ан закончил говорить, он вздохнул с облегчением, посмотрел на тех немногих, кто не ответил, и покачал головой.

«Проблема для вас сейчас в том, что KPI слишком сильно отстает от других групп. До того, как был создан «Fire of War», первой провалилась «Jungle Forest». В то же время многие компании сейчас присматриваются к рынку игр ужасов. С уважением игра была обозначена как ступенька для других. И единственная игра недавно выпустила новую работу, что нам использовать, чтобы войти?»

«Поскольку вы сказали, что цикл разработки, предоставленный компанией, короткий, это нормально. Компания дала вам новую возможность».

Он взял документ, на который смотрел ранее, и скользнул через стол переговоров прямо перед Ян Ином.

Тот растерялся, потянулся, чтобы поднять его, открыл, и вдруг глаза его расширились.

Увидев, что он взял трубку, г-н Ан продолжил говорить.

«Дурной лес» был расценен как провал испытания воды компанией, и начальство это признало. У вас уже должен быть опыт создания игр ужасов, так что я дам вам второй шанс. Теперь начальство не пожалело денег. выдать второй документ о бюджетных ассигнованиях, 6,65 млн. Для выхода на рынок необходимо создать оригинальную качественную игру ужасов. Не нужно просить высоких продаж, но необходимо завоевать репутацию тех, кто только знает как играть в игры и заложить основу для будущих проектов».

Ян Ин посмотрел на бюджетный документ в своей руке, а затем на главных

планировщиков. Под давлением второго шанса в его сердце зародилась беспрецедентная идея игры ужасов.

В Интернете, хотя продажи «Глухого леса» невелики, его цена остается неизменной и составляет 168 юаней.

Это может только вызвать восхищение пользователей сети: «Ты действительно здесь, Джию. '

Это все гнилое, как мне сохранить лицо?

С другой стороны, единственная игра, Мэн Шу тщательно дорабатывает игру с помощью движка разработки, который могут использовать обезьяны.

«Лицо» разработано, и он его шлифует уже в третий раз.

Хотя с помощью системы игра не имеет ошибок и не нуждается в доработке, но проблема кроется в ужасе.

Причина в том, что когда он надел виртуальную реальность во время пробной игры, он был потрясен очень реалистичной атмосферой внутри!

Это еще один игровой опыт, отличный от экрана компьютера!

Особенно когда его ценность Сан упала во время испытания и призраки вышли на его охоту, чувство отчаяния и надежды на выживание, которое он испытал, было беспрецедентным.

Даже он не мог не чувствовать легкую нервозность и страх.

Вы должны знать, что сам Мэн Шу прошел уровень раньше, и он точно знает, где в игре есть точки с высокой энергией, а где — триггерные точки сюжета.

Если даже у него есть психология страха.

Тогда плеер не может быть хуже?

На самом деле, Ся Няньчжэнь был напуган до слез во время пробного спектакля.

Итак, если игрокам разрешено играть с невежественным выражением «Я Мэнсинь», это может иметь противоположный эффект.

Так что он ремонтировал и ремонтировал снова и снова, стараясь оптимизировать и улучшить некоторые слишком страшные места, чтобы не создавать проблем людям.

Так шло время день за днём, и за день до даты релиза «Лицо» наконец было закончено!

(конец этой главы)