

Неумелое управление и погоня за прибылью: Моральный дух в студии, создавшей Elite: Dangerous, находится на низком уровне

Неумелое управление, погоня за прибылью и "дегуманизирующая" реструктуризация. Моральный дух в компании, создавшей F1 Manager и Elite: Dangerous, находится на низком уровне.

Студия Frontier Developments стала одной из многих, присоединившихся к волне увольнений в игровой индустрии. В начале года разработчик уже подвергался критике, в том числе со стороны Франчески Фальчини, которая сама покинула компанию после "унизительной реструктуризации". Теперь бывший комьюнити-менеджер снова высказалась, дав разработчикам Elite: Dangerous и серии F1 Manager нелестный отзыв.

Фальчини была одной из дюжины людей, с которыми связалось европейское агентство GLHF, сотрудничающее со Sports Illustrated. Журналисты также пообщались с бывшими и нынешними сотрудниками Frontier Developments.

Фальчини не преминула вновь высказаться о так называемом факторе Брэдфорда (измеряет нерегулярность присутствия сотрудника на работе через частоту и длительность его отсутствия). Еще в январе она критиковала его использование компанией Frontier Developments. Однако теперь она добавила, что компания делает это таким образом, что из "масштабируемой оценки производительности" (максимальное значение которой равно 100) можно вычесть до 200 баллов.

В результате Frontier Developments уволила около половины своих сотрудников, что оказало разрушительное воздействие на моральный дух команды. Более того, позже Фальчини "с разочарованием, но без удивления" отметила, что многие должности, занятые всего несколько месяцев назад, были объявлены "свободными":

По словам других бывших сотрудников (с которыми удалось связаться GLHF), те, кто комментировал подобные процессы, становились мишенью для совета директоров.

Как мы уже упоминали, GLHF беседовала не только с Фальчини. Агентство также обратилось к нынешним сотрудникам Frontiers Developments. Один из источников прямо заявил, что с тех пор, как он начал работать в студии, действия боссов превратились в одну большую череду неудач.

Не улучшает настроение разработчиков и катастрофическая ситуация с серией F1 Manager, продажи которой упали гораздо ниже ожиданий руководства. Warhammer Age of Sigmar: Realms of Ruin, вышедшая в ноябре, также ожидаемо оказалась хуже, чем предполагала студия.

Неумелое управление и погоня за прибылью: Моральный дух в студии, создавшей Elite: Dangerous, находится на низком уровне

Учитывая стоимость лицензии на "Формулу-1", это, должно быть, сильно ударило по студии. Источники GLHF упоминают и другие примеры неумелого руководства, включая бессмысленные траты (например, на серверные лицензии) и упущенные инвестиции (в том числе приобретение студии Complex Games).

Один из собеседников GLHF также не скрывал, что последняя часть серии F1 Manager – это всего лишь "клон" предшественника с несколькими дополнениями, продающийся по полной цене, и поэтому назвал ее "оскорблением для скромной базы игроков".

Все это говорит о том, что руководство студии потеряло связь с игроками и не понимает их ожиданий. Это, по словам Фальчини, привело к тому, что приоритетом для них стала погоня за прибылью.

В ответ на новость GLHF представители Frontier Developments подтвердили, что продажи серии F1 Manager оказались меньше, чем ожидалось. Однако они опровергли другие утверждения источников сайта (в том числе обвинение сотрудников в низких продажах и неправильном управлении).