

Приняв решение, Пэй Цянь зашел на официальный сайт «ESRO» и начал искать шаблоны для мобильных карточных игр.

Вскоре он нашел подходящий вариант, но этот шаблон не имел ничего общего с «Qute Three Kingdoms».

Игра «Qute Three Kingdoms» на данный момент считалась прародительницей карточных игр и была самой популярной мобильной карточной игрой на рынке. Она была равна огромному денежному дереву, и компания, выпустившая её, не была бы настолько глупа и явно не стала бы продавать «начинку» своей собственной игры.

Однако это не означало, что другие компании будут сидеть сложа руки.

Существовало множество игровых компаний, которые решили запрыгнуть на корабль карточных игр. Многие из этих компаний сами разрабатывали код и все-все кроме геймплея. Геймплей многие заимствовали у «Qute Three Kingdoms».

Однако в итоге лишь немногим удалось заработать на своих карточных играх, поэтому все другие компании, которых постигла неудача, могли лишь разобрать свою игру на части и выставить эти самые части на соответствующих сайтах в надежде, что они смогут вернуть хотя бы немного денег.

Шаблон, который нашел Пэй Цянь, пришел из карточной игры-подражателя, которая потерпела неудачу.

— Шаблон из провалившейся игры? Мне он нравится!

Это был хороший знак для Пэй Цяня.

Перейдя на страницу с шаблоном, он начал проверять информацию.

С момента выпуска игра «Qute Three Kingdoms» претерпела множество изменений, которые в итоге значительно улучшили её геймплей.

Однако этот шаблон был чрезвычайно древним и содержал только самые основные элементы в виде прокачки уровней, автопропусков, арены для сражений с другими игроками и так далее.

Что же касается новых механик... в этом шаблоне не было ничего нового!

Этот шаблон был слишком убогим.

Но такой шаблон был именно тем, что Пэй Цянь искал!

Это был шаблон его мечты! Он не имел ни одной запоминающейся фишки и не выделялся с точки зрения геймплея!

Посмотрев на цену, он увидел 100 000 юаней.

— ... Почему всего сто тысяч?

Пэй Цянь не был доволен ценой — она была слишком маленькой!

«Если бы вы продавали его за 150 000 юаней, я бы все равно его купил!»

Шаблон для симулятора вождения стоил 20 000 юаней, а шаблон для карточной игры с уже прописанной системой уровней и другими активностями всего 100 000 юаней.

Посмотрев на счетчик загрузок, Пэй Цянь увидел, что его купили в несколько раз меньше, чем шаблон симулятора вождения.

А это был явный признак того, что с этим шаблоном было что-то не так.

Так что Пэй Цянь больше не колебался и купил его!

Это был тот самый продукт с завышенной ценой и ужасной начинкой. Именно он поможет ему потратить деньги в никуда, не вызвав подозрений системы.

После покупки шаблона у него появилась основа, так что теперь пришло время задуматься о художественных ресурсах.

В эти ресурсы входил пользовательский интерфейс, особые эффекты при выпадении редких карт, анимация этих самых карт и так далее.

Помимо этого ему нужно будет приобрести музыку и звуковые эффекты, а также арендовать сервера для того, чтобы игроки смогли сражаться друг с другом на арене, и все это стоило немалых денег.

Но большая часть денег уйдет на художественные ресурсы.

Пэй Цянь задумался. Около 30 000 юаней на музыку и звуковые эффекты вполне хватит, 10 000 юаней он оставит на другие расходы, в то время как оставшиеся 160 000 или около того юаней будут потрачены на художественные ресурсы.

Сто шестьдесят тысяч юаней не было ни большой, ни маленькой цифрой.

К тому же Пэй Цянь еще даже не подумал о том, как будут выглядеть персонажи.

Карточные игры сильно зависели от дизайна.

Можно было даже смело сказать, что для карточных игр дизайн был самым важным аспектом.

И именно из-за этого Пэй Цяню нужно будет все испортить!

Но, конечно, он не должен будет создать уродливый дизайн.

В конце концов, система сразу предоставила ему правила к ознакомлению, и согласно им он не должен намеренно приобретать некачественные товары или услуги.

Он должен был покупать только вещи, которые не были плохими. Хотя некоторые стандарты можно было упустить из виду, явно плохие вещи приобретать было нельзя.

И из-за этого Пэй Цянь начать ломать голову.

Где он мог купить качественные художественные ресурсы, которые в итоге не понравились бы ни одному игроку?

Верно! Он просто мог попросить художников рисовать в весьма необычном стиле, который не принимало большинство игроков.

А для этого ему нужно будет сформировать определенные требования.

Но сейчас Пэй Цянь не был слишком уверен в своих способностях. В конце концов, неудача одинокой пустынной дороги сильно подкосила его уверенность в себе и уверенность в собственной компетентности.

Так что с этим ему поможет Ма Ян!

Пэй Цянь скачал с одного сайта шаблон для создания художественных ресурсов на заказ.

В заявке нужно было подробно указать примерный размер работ и суть того, что нужно было нарисовать.

Как правило, существовало два типа художественных ресурсов. Первый тип был оригинальным дизайном и он был более дорогим и требовал от исполнителя наличия более высоких навыков, к тому же для создания хорошего продукта нужно было иметь подробно описанное ТЗ[1].

Другой тип ресурсов относился к пользовательскому интерфейсу, спецэффектам и так далее.

Конечно, он мог купить уже готовые варианты нужных ресурсов, однако Пэй Цянь, естественно, не был бы удовлетворен этим.

Если бы он купил готовые ассеты, разве смог бы он потратить все свои деньги?

Поэтому все художественные ресурсы будут изготовлены на заказ!

Пэй Цянь сначала перечислил требования к пользовательскому интерфейсу, спецэффекты и аналогичные менее важные художественные ресурсы, после чего начал заполнять свои «хотелки», например...

[Все должно выглядеть классно!

Все должно соответствовать теме троецарствия!..]

Естественно, он не написал ничего конкретного.

Что касается того, как будет выглядеть конечный продукт...

Пэй Цянь не был обеспокоен этим вопросом! Художник мог сделать все, что только хотел сделать!

Затем Пэй Цянь передал заполненный шаблон Ма Яну.

К тому времени Ма Ян уже проснулся.

Однако, проведя в обнимку с объемистой книгой еще две минуты, он выглядел так, словно вот-вот снова заснет.

Когда он увидел шаблон Пэй Цяня, Ма Ян резко проснулся и отбросил книгу в сторону, после чего свесил свою голову вниз и прошептал: — Мы начинаем работать?

Пэй Цянь кивнул головой. — Дозаполни шаблон. Используй свое воображение и наполни его своей безудержной смелостью!

Ма Ян яростно закивал головой. — Нет проблем!

Его страсть к работе тут же начала бурлить!

Ма Ян взглянул на шаблон и увидел, что это была обычная типовая заявка с требованиями к художественным ресурсам, и в ней было довольно много разделов, которые он должен был заполнить.

И главное заключалось в том, что ему было поручено описать требования к главным персонажам игры.

Пэй Цянь уже определился с темой — троецарствие.

В троецарствии было большое количество известных персонажей. Пэй Цянь в основном перечислил 50 самых популярных персонажей, причем 15 из них станут редкими картами, 25 необычными и 10 обычными.

С точки зрения цен на создание оригинальных персонажей для карточных игр, существовали весьма большие различия. Самое дешевое предложение обходилось примерно в 800 юаней, в то время как дорогое — около 5 000 юаней.

Если бы кто-то отправился в художественную школу и начал искать там свободного художника, то он смог бы найти себе человека, который создал бы полностью готового уникального персонажа за 100 юаней.

Но если попросить известного художника создать такого же персонажа, то это в итоге обошлось бы в 8 000 юаней.

Все зависело от того, у кого делался заказ.

Но Пэй Цянь определенно не собирался обращаться к известным художникам, даже если бы это помогло ему с тратой денег.

Существовал шанс того, что популярность этого художника поможет его игре стать популярной!

Хотя трата 5 000 юаней на одного персонажа поможет ему потратить деньги намного быстрее, что он будет чувствовать, если игроки влюбятся в получившихся персонажей и сделают его игру стать популярной?!

В конце концов, дизайн игры был очень важным. Если дизайн игры будет слишком хорош, его игра в итоге сможет заработать деньги.

И из-за этого Пэй Цянь решил найти самого неподходящего исполнителя для создания дизайна.

Так как ему нужно было потратить как можно денег с наименьшей пользой, он просто закажет как можно больше вариантов персонажей.

Учитывая, что в игре будет 50 персонажей, он сможет просто попросить создать для каждого персонажа отдельные вариации внешнего вида, которые будут меняться в зависимости от имеющихся от уровня прокачки персонажа.

Всего будет 50 базовых вариантов внешнего вида персонажей, но помимо них каждый

персонаж будет обладать четырьмя другими внешними видами, которые будут изменяться при прокачке уровней карточки.

Исходя из фиксированной цены в 3 000 юаней за одного персонажа с четырьмя вариациями внешнего вида этого самого персонажа... в итоге на все уйдет 150 000 юаней.

К счастью для карточных игр не требовались 3D-модели и это сэкономило ему немного денег.

Но, конечно, итоговую цену за свою работу озвучит исполнитель. Сто пятьдесят тысяч юаней было лишь приблизительной оценкой Пэй Цяня.

Ма Ян был немного озадачен. Если основа уже была определена, то зачем он вообще был нужен?

Внимательно просмотрев шаблон Пэй Цяня, он все понял.

Его работа состояла в улучшении и взятия всего самого лучшего из других игр.

Другими словами, он должен будет выжать из себя все свои творческие соки и доработать дизайн игры, чтобы их игра не была похожа на другие уже существующие игры!

[1] Техническое задание, или ТЗ — это документ, в котором фиксируются требования к проекту.

P. S. Не забывайте ставить реакции «Спасибо» и оценивать данное произведение».

<http://tl.rulate.ru/book/93586/3132407>