

Что касается текущей экосистемы игровой индустрии, она в основном похожа на предыдущую жизнь Пэй Цяня в 2009 году.

Например, самые популярные интернет-игры перешли от World of Warcraft к Fantasy World, от CS к Counter Strike, от DOTA к Gods Rising. На первый взгляд они могут показаться разными, но их игровой процесс был примерно одинаковым.

Для мобильных игр, которые продвигались в этом мире, была явная выгода, вероятно, из-за более быстрой разработки технологических процессов по сравнению с его предыдущей жизнью.

Например, в предыдущей жизни Пэй Цяня мобильные карточные игры начали набирать обороты только в 2012 году благодаря тренду на смартфоны. Однако из-за более раннего развития смартфонов в 2008 году, в этом мире подобные игры уже появлялись с тех пор, и к настоящему времени игровой жанр уже созрел.

"Если так, то ситуация складывается довольно хорошо."

"Все, что мне нужно сделать, это полностью потратить 50 000 юаней на веб-сайте, чтобы купить шаблоны и художественные ресурсы. Затем я создам игру, в которую никто не захочет играть и которую никто не будет покупать! Через две недели это будет считаться убытком!."

"Идеальный план!" Приняв решение, Пэй Цянь начал искать нужные ему шаблоны на сайте.

"Базовый шаблон для симулятора вождения стоит 20 000 юаней, с набором внутреннего интерьера и внешнего экстерьера для автомобиля."

"Шаблон фона, будет шаблон пустынной дороги: 15 000 юаней. Если я хочу чтобы окружающая среда менялась, мне нужно добавить ещё 8 000 юаней. В сумме получается: 23 000 юаней."

"Дороговато, но это именно то, что мне нужно! У меня ещё остались деньги, которые можно потратить!"

"Функция радиомузыки, здесь можно выбирать 30 из 100 песен по своему вкусу, или же можно включить случайное воспроизведение в плейлисте системы, это обойдётся в 6000 юаней."

"Осталось ещё 1000 юаней, хм... куплю простую функцию таблицы лидеров, все равно больше не могу позволить себе ничего другого."

Немного подумав, Пэй Цянь лихорадочно разместил заказы на веб-сайте и начисто потратил все свои 50 000 юаней.

По правде говоря, эти ресурсы не были дорогими.

Вставленный в редактор шаблон игры симулятора вождения сможет создать основные функции игры в жанре симулятора вождения.

Ускорение, торможение, повороты, столкновения и т. д. все это было в комплекте.

Что касается фона пустынной дороги, то редактор игры поддерживает редактирование расстояния до нее, благодаря чему фон пустыни также появляется со случайными изменениями.

В сочетании с функцией изменения окружающей среды есть закаты, восходы и песчаные бури,

а также другие изменения которая влияет на атмосферу игры.

Поскольку все они являются шаблонами общего назначения, многие производители инди-игр также покупают и используют их, поэтому столкновение сходств может произойти со 100% вероятностью.

Чтобы не наткнуться на такие сходства, некоторые производители кастомизируют художественные ресурсы для создания вариации. Естественно, это приводит к увеличению инвестиционных затрат.

Но Пэй Цянь это не волновало.

Есть сходства? Наплевать! В любом случае, я делаю это, чтобы потерять деньги. Если геймеры решат не играть эту игру из-за большой конкуренции подобных игр, я буду только рад!

Пэй Цянь начал разработку игры.

Несмотря на то, что это потеря денег, игра должна как минимум пройти проверку ESR0 и успешно выйти на продажу.

Если этому полуфабрикату будет недоставать определенных функции, он не сможет пройти проверку ESR0, и система может решить, что Пэй Цянь намеренно пытается пойти против системы, это может привести к нарушению правил системы.

Таким образом, какой бы запутанной ни была игра, она должна быть функциональной.

После вставки основного и фонового шаблона в редактор игры каркас игры был готов. После того, как игроки войдут в игру, они смогут ехать по пустынной дороге.

Однако купленные ресурсы нельзя тратить впустую.

Пэй Цянь добавил в транспортное средство функцию радио. Игроки могут включать радио и слушать случайную музыку во время вождения.

Это все какая-то нишевая музыка или очень традиционная классическая музыка, популярные песни нельзя было купить так дешево.

Далее возникает более важный вопрос.

Какой основной геймплей этой игры?

Сам Пэй Цянь не знал ответа на этот вопрос.

"Должна ли это быть гоночная игра?"

Нет, игры такого жанра стоит огромных инвестиции, у него не было на это средств.

Я могу позволить себе только один базовый шаблон, только одну текстуру автомобиля и только одну сцену.

Сложные трассы, красивые оригинальные автомобили и связанные с ними игровые функции для гоночных игр — все это стоило больших трат!

Как он мог создавать такой геймплей, если он не мог себе этого позволить.

Хлопнув себя по голове, Пэй Цянь понял.

Основной геймплей игры был очень прост, просто езжай!

Можно пройти игру, просто проехав от начала до конца!

Но одного этого мало, все собрано из общих ресурсов, без каких-либо нововведений в геймплее, он не сможет пройти через процесс проверки.

Необходимо внести небольшое изменение, чтобы игра могла пройти проверку; тем не менее изменения не должны быть слишком хорошими, ему все еще нужно чтобы в игру никто не захотел играть и потерять все деньги.

Пэй Цянь задумался над этим и решил расширить фон пустынной дороги до бесконечности и продлить игровое время.

Пэй Цянь продлил геймплей игры до 8 часов игрового времени!

Все верно, игрокам придётся ехать по этой дороге 8 часов, прежде чем они смогут доехать до конца дороги, и в течение этого периода пустынная дорога время от времени будет поворачивать.

Игроки не смогут пройти игру, нажав всего одну кнопку паузы. Игра будет идти бесконечные 8 часов геймплея!

Таким образом, он сможет пройти процесс проверки, поскольку игровой процесс отличается от существующих симуляторов вождения на рынке.

Кроме того, с таким нечестным геймплеем, не будет ли он просто раскритикован геймерами? У этой игры нет возможности заработать денег!

Пэй Цянь был вне себя от радости, чувствуя себя гением дерьмовых игр.

Наконец, он создал интерфейс концовки игры с помощью чрезвычайно упрощенного метода, который просто отображал одну строку слов: «Поздравляем вы потратили восемь драгоценных часов вашей жизни!»

Даже если кто-то сможет пройти игру, Пэй Цянь должен убедиться, что они будут настолько злиться на него, что больше никогда не захотят играть ни в какие игры от его компании!

Чтобы не тратить впустую функцию таблица лидеров, которую он купил. Пэй Цянь создал «Рейтинг потраченного времени» для подсчета, «время прохождения», а также «Эффективное игровое время» каждого игрока.

Это была бесполезная система лидеров, которая существует только потому, что ему нужно было потратить все деньги.

Вскоре он покончил с этим.

Все функции считались базовыми функциями игрового редактора и требовали для выполнения простых перетаскиваний и изменения параметров. В принципе, это мог сделать любой, у кого есть руки.

На самообучение игрового редактора, закупку ресурсов и создание игры Пэй Цянь потратил

меньше двух часов.

«Эта убогая игра определенно поможет мне потерять немного денег!»

После того, как он закончил создание игры, Пэй Цянь протестировал ее на своем ноутбуке.

Через пять минут он вышел из игры и его чуть не вырвало от нее.

Он только и делал, что ехал, ехал и ехал! Это было чертовски скучно!

Удовлетворенный, Пэй Цянь сразу же опубликовал игру.

Название игры: «Одинокая пустынная дорога».

Краткое введение игры: Проехав пару часов по пустынной дороге, вы задумаетесь о жизни.

При написании введения Пэй Цянь впал в противоречия.

Должен ли я хвастаться этим? Нет, что, если я действительно привлеку группу игроков для обсуждения игры и потерю немного денег?

Стоит ли написать о том насколько плохая игра? Нет, это было бы слишком очевидно. С одной стороны, система может расценить это как нарушение. С другой стороны, геймеры могут подумать что это обратная психология: чем больше я говорю плохо об игре, тем любопытнее будет для них поиграть в неё?

Потому необходимо написать настолько честное описание игры, чтобы прохожим игрокам даже после прочтения не было интересной это игра!

Далее нужно было установить цену.

Пэй Цянь установил цену игры в 1 юань.

Он не хотел ставить слишком высокую цену, чтобы какие-нибудь идиоты со слабоумием действительно не решили ее купить. Тогда он потеряет немного денег!

Установив достаточно низкую цену, Пэй Цянь гарантировал, что это не повлияет на его прибыль, даже если несколько десятков игроков купят его.

Уладив все, Пэй Цянь загрузил игру на платформу. Как только игра пройдет проверку, она будет автоматически опубликована на официальной игровой платформе.

Весь процесс обычно занимает от пары часов до пары дней.

Платформа использует автоматизированную систему рекомендаций. Новые игры из тех же жанров рекомендуются в соответствии с наблюдением изменения фоновых данных, и если нет намеренной манипуляции с рейтингом, админы не будут вмешиваться в это.

Пэй Цянь совсем не беспокоился.

Такая дерьмовая игра, после того, как она окажется на полках, никому до нее не будет дела. По истечении двухнедельного срока он получит 50 000 юаней! Это такое счастье!

Закрыв свой ноутбук, Пэй Цянь расслабился, когда блаженство охватило его сердце!

<http://tl.rulate.ru/book/93586/3125448>