

****Глава 2: Я хочу потерять всё!****

"Итак, теперь вопрос – в какую область мне войти?"

После размышлений Пэй Цянь решил, что ему сначала нужно разобраться в том, как устроен этот мир.

Он открыл ноутбук, зашел на поисковую систему Qiandu и начал искать последние новости, особенно касающиеся технологий.

"Есть некоторые отличия, хоть и небольшие", – Пэй Цянь сделал предварительные выводы.

...

Как и в его предыдущем мире, основные тенденции по-прежнему вращались вокруг интернета, технологий, игр и культурных индустрий.

Пэй Цянь мог выбрать любую из этих отраслей – система не накладывала на него никаких ограничений.

Однако, чтобы создать ценность и не нарушить правила системы, Пэй Цяню нужно было нанимать соответствующих профессионалов при открытии компании.

Что касается отраслей, с которыми он не был знаком, у Пэй Цяня не было уверенности, что он сможет их контролировать – а что если нанятые им профессионалы окажутся настолько хороши, что сделают проект успешным?

После долгих размышлений Пэй Цянь решил заняться игровой индустрией.

Хотя сам он не работал в игровой индустрии, он сыграл огромное количество игр. Благодаря этому у него сложилось общее понимание индустрии.

По сравнению с другими отраслями он чувствовал себя увереннее в своих способностях ориентироваться в игровой индустрии.

Изменив некоторые элементы геймплея, он мог создать игру, которая заведомо провалится – это было его главное преимущество!

Кроме того, в игровой индустрии очень легко тратить деньги.

В физических отраслях он все еще мог продать основные активы и вернуть часть средств, что не являлось бы полным убытком. Однако в игровой индустрии убытки будут полными – код останется бесполезным.

С его воспоминаниями о мире 10 лет спустя, если он намеренно избегал создания прибыльных игр, разве это не было бы идеальным решением?

****Шаг первый:**** создать игру!

****Шаг второй:**** потерять деньги и конвертировать все средства системы в личное богатство!

****Шаг третий:**** тратить деньги на что угодно!

Ах, как же идеально это будет.

Пэй Цянь чувствовал, что он настоящий гений!

...

Определившись с направлением, Пэй Цянь зашел на официальный сайт Торговой палаты и загрузил профиль управления своей компанией, успешно авторизовавшись с помощью номера своего удостоверения личности и начального пароля.

На его имя была зарегистрирована компания - "Tengda Network Technology Co. Ltd." - и у нее было 50 000 юаней на счету.

Это, должно быть, было зарегистрировано для него с помощью передовых технологий системы.

В предпринимательской деятельности существовала большая разница между предыдущей жизнью Пэй Цяня и этим параллельным миром с упрощенной сложностью.

Чтобы поощрить больше граждан к созданию собственного бизнеса, барьер для открытия компаний был низким, и большинство процедур были автоматизированы и могли быть выполнены онлайн и на стороне клиента.

Это было чрезвычайно полезно для предпринимателей, и даже мир Пэй Цяня, опережающий этот на 10 лет, не мог сравниться с этим в плане удобства.

Были и другие похожие изменения.

Например, благодаря быстрому развитию телекоммуникаций и облачных технологий многие отрасли объединили свои сети и ресурсы, что повысило эффективность работы онлайн.

Возьмем, к примеру, игровую индустрию - существовала единая официальная организация, занимающаяся рейтингами и аудитом игр различных жанров - Организация рейтинга развлекательного софта (ESRO). ESRO также имела официальный сайт с ресурсами, доступными для всех предпринимателей.

Этот сайт ESRO можно было рассматривать как сборник ресурсов отечественного рынка игр. Здесь можно было оплатить и приобрести универсальные художественные ресурсы, программные шаблоны, дизайнерские макеты, а также нанять профессионалов для создания собственных игр.

Эти художественные ресурсы, программные шаблоны и другие материалы предоставлялись отдельными лицами или компаниями в индустрии, и любой мог их использовать за определенную плату.

Конечно, это были в основном более распространенные и недорогие ресурсы.

На сайте можно было также связаться с некоторыми известными дизайнерами и договориться о совместной работе.

Кроме того, ESRO даже объединила все доступные на рынке игровые редакторы и упростила их, выпустив собственный официальный игровой редактор. Если потратить время на обучение, большинство людей смогут с ним справиться, даже не имея реального опыта программирования.