

****Глава 3: Одинокая дорога в пустыне****

****Переводчик: Atlas Studios**

Редактор: Atlas Studios**

Текущая экосистема игровой индустрии была похожа на 2009 год в прошлой жизни Пэй Цяня.

Например, самыми популярными онлайн-играми были World of Warcraft, Fantasy World, CS и DOTA, которые теперь сменились на Gods Rising. На первый взгляд, они казались разными, но игровой процесс оставался практически одинаковым.

Вероятно, из-за более быстрого развития аппаратного обеспечения здесь, в отличие от его прошлой жизни, мобильные игры сделали явный шаг вперед.

Например, в прошлой жизни Пэй Цяня мобильные карточные игры начали набирать популярность только в 2012 году благодаря распространению смартфонов. Однако из-за более раннего развития смартфонов в этом мире, аналогичные игры появились уже в 2008 году и к настоящему моменту жанр мобильных игр уже успел созреть.

"Если это так, ситуация выглядит вполне оптимистично."

"Все, что мне нужно сделать, – это потратить все 50 000 юаней на сайте, купив шаблоны и художественные ресурсы. Затем я создам игру, в которую никто не захочет играть и которую не удастся продать! Через две недели это будет считаться убытком!"

"Идеально!"

Определившись, Пэй Цянь начал искать нужные шаблоны на сайте.

"Шаблон симулятора вождения – 20 000 юаней, в комплекте идет изображение экстерьера и интерьера автомобиля."

"Шаблон фона – дорога в пустыне – 15 000 юаней. Если я захочу, чтобы окружение менялось, потребуется еще 8 000 юаней. Всего 23 000."

"Немного дороговато, но именно так, как мне нужно!"

"Остались еще деньги."

"Радио и музыка – выбери 30 из 100 песен или включи случайное воспроизведение из библиотеки системы – 6 000."

"Осталась 1 000 юаней... Тогда добавлю простую функцию рейтинга. Все равно больше ни на что не хватит."

После раздумий Пэй Цянь с энтузиазмом оформил все заказы на сайте и спустил свои 50 000 юаней.

На самом деле эти ресурсы не были дорогими.

Добавив их в редактор игры, шаблон симулятора вождения позволял создать основные функции симулятора – ускорение, торможение, повороты и аварии – всё было на месте.

Что касается фона с дорогой в пустыне, то редактор игры поддерживал редактирование его дистанции, что позволяло создавать случайные изменения фона пустыни.

Вместе с функцией изменения окружения это могло включать закаты, восходы солнца и песчаные бури.

Поскольку это были универсальные шаблоны, многие независимые разработчики игр также покупали их, что гарантировало 100% вероятность пересечения с другими играми.

Чтобы избежать схожести, некоторые разработчики настраивали художественные ресурсы, чтобы создать вариации. Естественно, это означало увеличение затрат на разработку.

Однако это не было проблемой для Пэй Цяня.

Пересечения? Пусть так! Я здесь, чтобы потерять деньги! Если игроки не захотят играть в эту игру из-за схожести, я буду только счастлив!

Пэй Цянь приступил к созданию своей игры.

Хотя его цель заключалась в том, чтобы потерять деньги, игра должна была быть достаточно хорошей, чтобы пройти проверку ESRO и быть успешно опубликованной.

Если бы это был недоделанный продукт с функциональными недостатками и не прошедший проверку ESRO, система могла бы рассматривать это как нарушение правил.

Поэтому, несмотря на весь беспорядок, игра должна была работать.

После добавления основных и фоновых шаблонов в редактор игры, структура игры была завершена.

Войдя в игру, игроки могли начать вождение по дороге в пустыне.

Однако купленные ресурсы не должны были пропасть зря.

Пэй Цянь добавил функцию радио в автомобили, чтобы игроки могли включить радио во время вождения и слушать музыку.

Это были простые или старые классические мелодии – популярные песни не продавались так дешево.

Затем возникла ключевая проблема.

Что должно быть основным игровым процессом этой игры?

Пэй Цянь не имел ни малейшего представления.

Гоночная игра?

Нет, ни в коем случае. У него не было денег на это.

Все, что он мог себе позволить, это базовый шаблон с изображением автомобиля и фоном.

А сложные гоночные треки и эффектные автомобили с алгоритмами для соревновательных гонок – это было за пределами его бюджета.

Как он мог создать такой игровой процесс, если не мог себе его позволить?

Хлопнув себя по лбу, Пэй Цянь понял.

Основной игровой процесс был прост – просто ехать!

Игрок завершал игру, просто доезжая от начальной до конечной точки!

Однако этого недостаточно. Поскольку всё было скомпилировано из универсальных ресурсов и не имело инновационных прорывов в игровом процессе, он не смог бы пройти проверку.

Он должен был внести некоторые изменения, чтобы игра прошла проверку. Но изменения не должны быть слишком захватывающими – нужно было сделать так, чтобы никто не захотел в неё играть и игра приносила убытки!

Пэй Цянь обдумал это и решил бесконечно удлинить фон дороги в пустыне... и увеличить время игры до восьми часов!

Да, игрокам придется ехать восемь часов, прежде чем они смогут достичь конечной точки! А также на пути иногда будут повороты!

Это сделает невозможным прохождение игры, просто нажав одну кнопку!

Таким образом, он должен был пройти проверку, поскольку игровой процесс отличался от существующих симуляторов вождения на рынке.

Кроме того, с таким извращенным игровым процессом его наверняка осмеют геймеры. Эта игра точно не принесет денег!

Пэй Цянь был в восторге от своей гениальности.

Наконец, он создал интерфейс завершения игры самым простым методом, который просто отображал одну строку текста: "Поздравляю с потраченными впустую восемью драгоценными часами вашей жизни!"

Даже если кто-то завершит игру, Пэй Цянь должен был убедиться, что они будут настолько злы, что никогда больше не захотят играть в игры его компании!

Чтобы не пропала функция рейтинга, которую он купил, он создал "Рейтинг трат времени", который подсчитывал количество завершений и эффективное время игры каждого игрока.

Это была бесполезная система рейтинга, существующая исключительно потому, что на неё были потрачены деньги.

Недолго думая, Пэй Цянь завершил работу.

Все функции были основными функциями редактора игры и требовали простых перетаскиваний и изменения параметров для выполнения – практически любой человек мог бы справиться с этим.

Пэй Цяню потребовалось меньше двух часов, чтобы самостоятельно изучить редактор игры, купить ресурсы и создать игру.

"Эта тупая игра точно принесет мне убытки!"

Закончив создание игры, Пэй Цянь протестировал её на своём ноутбуке.

Через пять минут он вышел из игры и чуть не вырвал.

Единственное, что он делал – это ехал, ехал и ехал! Это было ужасно скучно!

Довольный, Пэй Цянь тут же опубликовал игру.

Название игры: "Одинокая дорога в пустыне".

Описание игры: "Несколько часов езды по одинокой дороге в пустыне помогут вам осознать что-то о жизни."

Когда он писал описание, Пэй Цянь был в замешательстве.

Следует ли хвастаться? Нет, а вдруг это привлечет толпу и убыток будет меньше?

Говорить плохо? Нет, это было бы слишком очевидно. С одной стороны, система могла бы посчитать это нарушением. С другой стороны, геймеры могли бы воспринять это как обратную психологию – что если они захотят поиграть больше, чем он плохое скажет о ней?

Поэтому он решил написать такое честное описание, чтобы игроки не почувствовали ни малейшего интереса, просто прочитав его!

Следующим шагом было установить цену.

Пэй Цянь решил поставить цену в 1 юань.

Он не хотел ставить слишком высокую цену, чтобы какие-то идиоты с поврежденным мозгом действительно не решили её купить – тогда он потеряет меньше денег!

Установив достаточно низкую цену, Пэй Цянь обеспечивал, что его убытки не пострадают, даже если несколько десятков геймеров купят её.

Завершив все приготовления, Пэй Цянь загрузил игру. Как только она пройдет проверку, она автоматически будет опубликована на официальной игровой платформе.

Весь процесс обычно занимал от нескольких часов до нескольких дней.

Платформа использовала автоматизированную систему рекомендаций. Новые игры из тех же партий рекомендовались согласно отслеживанию изменений данных, и если не было намеренного манипулирования рейтингами, администраторы не вмешивались в процесс.

Пэй Цянь был абсолютно спокоен.

Такая ужасная игра должна была вскоре исчезнуть из поля зрения после публикации. Как только истекут две недели, 50 000 юаней будут его! Удивительно!

Закрыв ноутбук, Пэй Цянь расслабился, испытывая блаженство в душе!

<http://tl.rulate.ru/book/93586/4737710>