

****Глава 4: В поисках отвратительной игры****

Тем днем однокурсники Пэй Цяня начали возвращаться один за другим.

Один из них размахивал пакетом с едой, купленной в столовой.

Пэй Цянь узнал его – это был Ма Ян, его сосед по комнате с предыдущей жизни. Его длинное лицо сложно было забыть.

"Брат Цянь, вот это ты смелый – пропустил занятие! Но тебе повезло, проректор не пришел и не проверил посещаемость," – Ма Ян посмотрел на Пэй Цяня с выражением лица, которое говорило: "Как тебе так везет?"

Другие соседи по комнате начали включать свои ноутбуки.

"После обеда нет пар, кто пойдет играть?"

"Я в деле. Ма Ян, ты где?"

"Подожди, я еще не доел."

"Давай быстрее, тормоз. Кто-нибудь, позовите еще людей из соседних комнат!"

Все уже включили свои ноутбуки и расставили маленькие импровизированные столики на кроватях.

Таковы были суровые условия в школьном общежитии – не было даже стола у каждой кровати, и играть приходилось, сидя по-турецки.

Пэй Цянь всегда подозревал, что его проблемы со спиной начались именно в этот период.

Чтобы получить лучший игровой опыт, даже если у них были собственные ноутбуки и было удобно организовать игровые сессии прямо в комнате, многие студенты предпочитали ходить в интернет-кафе.

Ма Ян ел из своей миски из нержавеющей стали, в которой находилась еда в пластиковом пакете. Он быстро закинул несколько кусков в рот, затем бросил весь пакет в мусорное ведро.

Причина, по которой все покупали еду в столовой, заключалась в том, что у них были занятия после обеда.

Если бы пар не было, все лежали бы на своих кроватях, как мертвые.

Если кто-то все же решал пойти в столовую, остальные просили принести еду.

Позже появились службы доставки. Но в то время не было приложений для доставки, и заказы делались по телефону. Некоторые бедные студенты подрабатывали таким образом, чтобы заработать немного денег.

Ма Ян выбежал из комнаты и закричал. Через некоторое время игровая комната заполнилась людьми.

Пэй Цянь посмотрел на экран компьютера – это была многопользовательская онлайн-арена (МОВА) под названием *Gods Rising*. Геймплей был похож на DOTA, но упакован по-другому.

Если говорить о хронологии, *League of Legends* начала набирать популярность с 2011 года. Хотя игра существовала в 2009 году, она была в ужасном состоянии.

Кроме того, это было основано на предыдущих знаниях Пэй Цяня. С учетом изменений в этом мире не было никакой гарантии, что *League of Legends* вообще будет создана.

В этот период MMORPG все еще доминировали в интернет-кафе, и самой популярной игрой была *Fantasy World*.

Хотя такие игры, как *Gods Rising*, тоже были популярны, они больше игрались в общежитиях, так как их не считали полноценными онлайн-играми.

Хотя они игрались в интернет-кафе и имели PvP-режимы, они не могли сравниться с MMORPG по популярности.

"Брат Цянь, что-то ты сегодня какой-то задумчивый. Плохо спал?"

Ма Ян был озадачен состоянием Пэй Цяня. "Нас не хватает одного, ты с нами?"

Пэй Цянь покачал головой. "Нет, найдите кого-то другого."

"Ладно, тогда позову Старого Вана из соседней комнаты," – Ма Ян не стал спрашивать дальше.

Вскоре обе соседние комнаты начали греметь.

"Средняя линия пропала! Осторожно!"

"Черт! Как он меня убил?"

"Ха-ха-ха! Это была засада втроем, и они все равно погибли! Новички!"

Пэй Цянь стоял за Ма Яном, наблюдая, как его курсор летает по экрану, а левая рука быстро работает на клавиатуре. Звуки быстрых нажатий клавиш демонстрировали мастерство Ма Яна.

Он взглянул на табло. Прошло 10 минут, и счет был 10-9. У Ма Яна было 0 убийств и 0 смертей.

Его соседи по комнате начинали нервничать, когда он промахивался по крипам под башней.

Пэй Цянь не мог не восхищаться тем, как прекрасно было быть молодым в 2009 году и наслаждаться радостью от игр.

С тех пор как он начал работать, он купил множество отличных игр. Но все они оставались пылиться, так как он забывал о них.

Рабочая жизнь была чрезвычайно утомительной, и все, что ему хотелось делать после работы, – это лежать на диване и листать сайты или смотреть стримы. На самом деле, ему было слишком лень даже играть в мобильные игры, не говоря уже о тех, которые требовали механических навыков.

К счастью, теперь всё было иначе.

Как только он полностью потеряет средства системы, он будет зарабатывать деньги без усилий! И тогда он сможет жить счастливой жизнью бездельника!

Пэй Цянь лег на кровать и с удовольствием думал о своем будущем.

Итак, как он потратит свои первые 50 000 юаней...

Может, сначала купить себе мощный компьютер?

Затем он арендует дом и продолжит свою жизнь бездельника с полной наглостью!

Фуфуфу.

Пэй Цянь не смог удержаться от тихого смеха.

...

...

"Ну что ж, на этом заканчивается очередной выпуск *Trash Games Diss*! Если вам понравился сегодняшний выпуск, не забудьте поставить лайк, поделиться и подписаться!"

В одной из съемных квартир в Пекине перед компьютером сидел полный молодой человек с густыми бровями и большими унылыми глазами, записывая видео без особого энтузиазма.

Это был Цяо Лян, известный мастер UP на игровом разделе сайта Potato Web, известный под ником "Учитель Цяо". Его фанаты также ласково называли его "Крёстным отцом игрового канала", потому что каждый раз, когда он заканчивал свои видео, он называл всех "папочками".

Будучи профессиональным мастером UP, Цяо Лян был довольно популярен и имел немало фанатов. Однако это был 2009 год, и в текущей экосистеме его доходы оставались нестабильными.

Если он получал хорошие рекламные предложения, то мог временно восстановиться и позволить себе хороший ужин в ресторане.

Если нет, ему приходилось выживать на супе и лапше, попутно "худея" от голода.

Цяо Лян пробовал различные направления, но его рубрика *Trash Games Diss* оставалась самой популярной и привлекала множество фанатов, увлеченных играми.

У Цяо Ляна была еще одна рубрика – *Рекомендации новых игр месяца*, которая была предназначена для рекламных партнерств.

В конце концов, он стал популярен благодаря *Trash Games Diss*. Однако ни один разработчик игр, который хотел бы с ним сотрудничать по рекламе, не решился бы опубликовать что-либо в этой рубрике.

Поэтому Цяо Лян создал *Рекомендации новых игр месяца* специально для рекламных партнерств. Но по сравнению с *Trash Games Diss* у этой рубрики было гораздо меньше подписчиков.

Закончив запись последнего выпуска *Trash Games Diss*, Цяо Лян долго не решался его опубликовать.

Ему казалось, что чего-то не хватает.

Да, правильно – не хватало души.

Игры, о которых он говорил в этот раз, казались просто ужасными, без какой-либо изюминки!

Несмотря на то, что он тщательно подготовил материалы, озвучку и записал весь процесс, Цяо Лян чувствовал, что, хотя выпуск был смотрибельным, в нем не было сенсации.

Игры были настолько отвратительными, что о них нечего было сказать.

Это ужасно беспокоило Цяо Ляна – в конце концов, он рассчитывал на это, чтобы заработать на жизнь. Если его просмотры не вырастут, будет сложно получить лучшее рекламное партнерство.

Поэтому Цяо Лян не спешил публиковать последний выпуск. Вместо этого он просматривал список новых игр на официальной игровой платформе в поисках особенного трэша, который можно было бы показать.

В этот момент он почувствовал голод и вытащил пакет с лапшой быстрого приготовления, чтобы вскипятить воду и подкрепиться.

Когда вода закипела, Цяо Лян продолжил искать новые игры.

"Одинокая дорога в пустыне? Что за чертовщина?"

Цяо Лян посмотрел на описание игры.

"Симулятор вождения, который заставит вас задуматься о жизни?"

"Как это задуматься о жизни?"

Это описание зацепило любопытство Цяо Ляна.

Будучи профессиональным контент-креатором в игровом разделе, Цяо Лян был тем, кто играл во все игры, которые привлекали его внимание.

Он кликнул на игру, и вскоре загрузка была завершена, а игра автоматически запустилась.

<http://tl.rulate.ru/book/93586/4737711>