

****Глава 13: Тратить деньги!****

Приняв окончательное решение, Пэй Цянь вошел на официальный сайт ресурсов ESRO и начал искать шаблоны мобильных карточных игр.

Вскоре он нашел подходящий шаблон.

Это не был шаблон для *Qute Three Kingdoms*. *Qute Three Kingdoms* была основоположником карточных игр и самой популярной мобильной игрой на рынке – это было своего рода денежное дерево, и компания ни за что не стала бы продавать шаблон своей собственной игры.

Однако это не означало, что другие компании не могли бы так поступить.

Многие другие игровые компании пытались заработать на волне карточных игр. Хотя они писали коды самостоятельно, игровой процесс был заимствован из *Qute Three Kingdoms*.

Однако, поскольку этим компаниям не удалось заработать на самой игре, им не оставалось ничего другого, как немного изменить свою игру и опубликовать её на сайте ресурсов в качестве шаблона, чтобы попытаться компенсировать убытки.

Шаблон, который нашел Пэй Цянь, был основан на одной из таких неудачных карточных игр.

"Неудачный продукт? Обожаю это!"

Это был хороший знак для Пэй Цяня.

Он кликнул на шаблон, чтобы проверить систему игрового процесса.

С момента появления мобильных карточных игр в 2008 году *Qute Three Kingdoms* прошла через множество обновлений, которые увеличили количество игровых возможностей.

Однако этот шаблон был явно очень старым и содержал только самые базовые элементы, такие как уровни, авто прохождение и арены и так далее.

Что касается новых игровых возможностей, их не было вовсе!

Вся игра выглядела непрезентабельно.

Именно это и радовало Пэй Цяня!

Это был идеальный шаблон для карточной игры его мечты! Что-то, что не имело никаких интересных функций и не выделялось по игровому процессу!

Он посмотрел на цену – 100000!

"... Почему всего 100000?"

Теперь его не слишком радовала цена – это было слишком дешево!

Если бы вы установили цену в 150000, я бы всё равно купил!

Однако, с другой стороны, шаблон симулятора вождения стоил всего 20000. Хотя шаблоны карточных игр были более сложными и содержали более полную систему игрового процесса, 100000 тоже было немало.

Пэй Цянь заметил по объему загрузок, что он был намного меньше, чем у шаблона симулятора вождения, который он купил ранее.

Это был явный признак того, что этот шаблон был чрезмерно дорогим и непрактичным.

Пэй Цянь больше не колебался – покупка!

Это был тот тип переоцененного продукта, который он обожал, – что-то, что помогло бы ему сжечь деньги, не получив предупреждение от системы.

После покупки шаблона у него были основы игрового процесса, и следующим шагом было добавить художественные ресурсы.

Это включало в себя интерфейс пользователя (UI), эффекты ударов и анимации карт и так далее.

Кроме того, ему нужно было купить музыку и звуковые эффекты, а также арендовать оборудование для облачных сервисов – всё это стоило немалых денег.

Однако большая часть бюджета по-прежнему должна была уйти на художественные ресурсы.

Пэй Цянь решил оставить около 30000 на музыку и звуковые эффекты, 10000 на прочие расходы, а оставшиеся 160000 потратить на художественные ресурсы.

160000 – это ни большая, ни маленькая сумма.

Однако Пэй Цянь еще не решил, какими он хотел бы видеть свои художественные ресурсы.

Карточные игры идеально подходят для изменения дизайна.

Или, скорее, для карточных игр дизайн был самым важным.

И именно потому, что дизайн был таким важным, Пэй Цянь должен был всё испортить!

Но, конечно, не стоит намеренно делать его уродливым.

Это связано с тем, что система установила правило, что нельзя намеренно приобретать низкокачественные продукты или услуги.

Если бы он получил художественные ресурсы на сумму около 60000, потратив 160000, система не дала бы ему одобрение.

Он должен был купить услуги, которые в целом были приемлемыми. Хотя стандарты можно было несколько снизить, они не должны быть слишком низкими.

Это был момент, когда Пэй Цяню нужно было начать ломать голову.

Как ему купить качественные художественные ресурсы, которые игрокам гарантированно не понравятся?

Просто! Нужно было попросить художников сделать сложный дизайн в стиле, который игроки не примут, не так ли?

Ключ заключался в создании требований к художественным ресурсам.

Пэй Цянь не был уверен в своих способностях в этом аспекте. В конце концов, после провала *Одинокой дороги в пустыне* он начал сомневаться в своей компетентности.

Вот тут-то и пригодился Ма Ян!

Пэй Цянь скачал с сайта универсальный шаблон для создания требований к художественным ресурсам.

В форме требований нужно было подробно описать размеры требуемых художественных ресурсов, а затем дать простые описания для каждого элемента.

Существовало два типа художественных ресурсов. Первый тип – это оригинальный дизайн, который был дороже и требовал больших навыков от художников. Поскольку им приходилось рисовать более тщательно, требования естественно должны были быть более детализированными.

Другой тип ресурсов включал в себя интерфейс и спецэффекты и так далее.

На сайте ресурсов было много похожих и универсально применимых художественных ресурсов этого типа.

Однако Пэй Цянь, естественно, не был удовлетворен чем-то, что было просто слегка модифицировано, – как он сможет потратить свои деньги таким образом?

Поэтому все художественные ресурсы должны были быть изготовлены на заказ!

Пэй Цянь сначала перечислил требования к интерфейсу, спецэффектам и другим менее важным художественным ресурсам, добавив такие простые требования, как...

Они должны быть крутыми!

Они должны соответствовать теме Трех Королевств!

Это были все расплывчатые описания.

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

Пэй Цянь не хотел об этом думать! Пусть художники сделают, как пожелают!

Затем Пэй Цянь передал форму Ма Яну.

Ма Ян к тому времени уже проснулся.

Однако, обняв объемную книгу еще на две минуты, он выглядел так, словно вот-вот снова уснет.

Увидев, что Пэй Цянь передает ему форму, Ма Ян оживился, отбросил свою книгу в сторону и, заглянув с верхней койки, шепотом спросил: "Мы собираемся начинать работать?"

Пэй Цянь кивнул головой. "Заполни форму. Дай волю своему воображению и наполни её смелыми идеями!"

Ма Ян энергично кивнул головой. "Нет проблем!"

Его страсть к работе была на пике!

Ма Ян взглянул на форму – это была форма с требованиями к художественным ресурсам, и в ней нужно было заполнить довольно много разделов. Но основной задачей было описать требования к оригинальному искусству персонажей.

Пэй Цянь уже решил, что темой будут Три Королевства.

Персонажей в Трех Королевствах не так уж и много. Пэй Цянь перечислил 50 из них, из которых 15 были редкими картами, 25 – нечастыми, а 10 – обычными.

Что касается цен на оригинальное искусство, то здесь была большая вариация. Дешевые работы стоили около 800 юаней, а дорогие – около 5000.

Если обратиться в художественную школу во втором или третьем по величине городе и найти там студента, можно было получить оригинальное произведение искусства за 100 юаней за штуку.

Если же обратиться к известному художнику с просьбой сделать индивидуальный заказ, стоимость могла доходить до 8000 юаней за одно произведение.

В любом случае, чем больше платишь, тем больше получаешь.

Пэй Цянь определенно не собирался заказывать индивидуальные работы у известного художника, даже если это помогло бы ему потратить больше денег.

Существует вероятность, что популярность этих художников может принести игре дополнительную рекламу!

По той же логике, хотя и правда, что потратить 5000 юаней на каждое произведение искусства могло бы стоить много денег, что если игрокам понравятся такие красивые оригинальные работы?!

В конце концов, дизайн всё еще был самым важным. Если его искусство будет слишком хорошим, он сможет зарабатывать деньги, независимо от того, насколько отвратительной будет игра!

Поэтому Пэй Цянь решил, что он будет заказывать дешевое оригинальное искусство!

Если он захочет потратить больше денег, то просто закажет больше работ!

С 50 персонажами он мог бы продолжить подразделять их на разные позы после повышения уровней и звездности персонажей.

Это было бы эквивалентно 50 базовым персонажам, у каждого из которых было бы четыре разные версии для отображения их прокачки.

Исходя из фиксированной цены в 3000 юаней за каждого персонажа, умноженной на четыре изменения, это будет 150000 – Пэй Цянь точно всё рассчитал.

В конце концов, стартовым карточным играм не требовались модели, и это сэкономило ему деньги.

Однако окончательную цену должен был предложить другой участник – это была всего лишь

примерная оценка, которую сделал Пэй Цянь.

Ма Ян был озадачен – если всё уже было решено, за что он отвечает?

После внимательного изучения заметок Пэй Цяня он понял.

Его работа заключалась в том, чтобы испортить оригинальные произведения и изменить их!

Другими словами, его задачей было выжать все свои творческие соки, чтобы полностью переделать дизайны этих 50 персонажей – лучше всего, если они будут совершенно неузнаваемы!

<http://tl.rulate.ru/book/93586/4737971>