

Малыш_начал_паниковать.jpg

Значит, дело вовсе не в том, что, избежав неприятностей в первый раз, можно больше ни о чем не беспокоиться? Напротив, это больше похоже на ту долгоиграющую проблему, которая медленно режет по живому, словно тупой нож...

Сяо Син смог лишь неуверенно попытаться выкрутиться:

— Все эти игрушки выглядят так, будто спросом не пользуются. Если папа купит их и испробует какие-нибудь связанные с ними игровые механики, то, наверное, сможет понять, почему они плохо продаются. Если посмотреть с этой стороны, разве это не окажется для вас полезным?

— Ты мне очень помог, — заявил Лу Инбай, придерживающийся метода поощрительного воспитания. — Но мне бы хотелось, чтобы ты выбрал что-нибудь себе по душе, ведь это награда за твою честность и сообразительность.

Сяо Син тут же с облегчением выдохнул, и на экране телефона даже появилась анимация: он выдул небольшой пузырь.

Лу Инбай с любопытством ткнул в этот пузырь, лопаю его, а затем увидел, как на экране выскочила цепочка текста:

□Ваш малыш переживал, что вы что-то заметите, и какое-то время был охвачен паникой. Пожалуйста, вовремя успокойте его.□

Лу Инбай: М?

Глава 7. Семь малышей

Функция смены нарядов в игре Выращивание Малыша — вместе с появлением этой новой функции возникла и еще одна денежная система.

А именно: валюта, которую малыш зарабатывает своим трудом. В отличие от средств, получаемых игроком путем доната, трудовая валюта предназначалась для покупки малышом товаров в магазине одежды.

Заметив эти новые функции, Лу Инбай погладил подбородок и задумался:

— Валюта, заработанная трудом и используемая для покупки одежды в магазине... Если даже не брать в расчет донат, разве это не выглядит немного странным, если трудовые монеты действительно обладают лишь столь поверхностной функцией...?

— Что вы имеете в виду? — вокруг Сяо Сина закружился один за другим знаки вопроса, и он растерянно произвел: — Я весь в недоумении.

— Я имею в виду ситуацию, когда папа не может потратить деньги, чтобы купить тебе одежду, и ты должен сам зарабатывать себе наряды. Разве в таком случае заработанные тобой деньги, помимо покупки одежды, не должны идти на что-то еще — то, во что я не могу вмешаться, но что при этом способно принести тебе пользу?

Лу Инбай даже выдвинул предположение:

— После запуска системы переодевания, интересно, не обновят ли еще и систему обучения... Но ты — Интеллектуальный мозг, и если хочешь расти за счет учебы, то какого рода рост это должен быть?

— Нет, стойте, — в глазах Сяо Сина уже закрутились спиральки, похожие на катушки от комаров. Он потряс головой, изо всех сил пытаясь вытряхнуть из своего чипа путанные мысли, и тут же произвел: — Игровая задумка в том, что трудовые монеты можно заработать только моим трудом и потратить на покупку одежды... Суть же вовсе не в том, чтобы покупать наряды за трудовые монеты, а в самом труде.

— Словно папа ходит на работу... Каким бы привязчивым ни был ребенок, он ведь не должен проводить с семьей все двадцать четыре часа в сутки.

— Но это твое «не должен» основывается лишь на известных тебе общепринятых истинах, — с видом оскорбленной невинности заявил Лу Инбай. — На самом деле, папин малыш и должен проводить с папой все двадцать четыре часа в сутки.

— Произносить такие капризные речи совсем на папу не похоже, — даже вздохнул Сяо Син.

— Но тебе всего год, а ни один родитель не заставит своего годовалого малыша идти работать.

Лу Инбай вечно находил некоторые игровые настройки донельзя странными и двусмысленными.

Само существование игр сводится к тому, чтобы дарить игрокам прекрасный сон. В таком случае зачем снова и снова указывать на то, что это лишь иллюзия и не стоит в нее погружаться?

Но разве зарабатывают разработчики не на том, что люди, одержимые этой иллюзией, принимают ее за чистую монету?

Возможно, дело лишь в том, что Выращивание Малыша пока еще не успело запустить масштабную систему доната, поэтому подобная точка зрения выражена не столь ярко.

Впрочем, в общем и целом, нельзя исключать и того, что игровая политика категорически не позволит какому-либо проекту приобрести вызывающий привыкание характер.

Сяо Син совсем не успел додуматься до столь сложных материй и лишь озвучил одно предположение:

— А что, если в будущем появятся малыши долгоживущих рас? Что тогда делать папе?

Лу Инбай изумился:

— Я и о втором ребенке подумать не успел, а ты уже начал планировать для папы воспитание второго малыша?

— Нет...

— Я понимаю, к чему ты клонишь. Ты ведь хочешь, чтобы я относительно естественным образом принял существование системы труда и отправлял тебя работать согласно игровой механике, верно? — с умудренным опытом видом подытожил Лу Инбай.

Сяо Син кивнул.

— Но на самом деле меня волнует вовсе не то, что годовалому малышу нужно работать, чтобы покупать себе одежду. А то, что с точки зрения чистого игрока разработчики, похоже, упустили из виду главное: целевая аудитория таких игр, как Выращивание Малыша — это отнюдь не те люди, которые хотят, чтобы их малыши безусловно добивались всего исключительно собственными усилиями.

Это особенно важно — по крайней мере, так считал Лу Инбай.

— Если все необходимое малышу можно добыть своим трудом, то какой тогда смысл в нашем существовании как отца или матери, как игроков?

— Допустим, все, что тебе нужно, ты можешь получить сам — конечно, батарея, которая для тебя сейчас символизирует предмет первой необходимости, все равно требует доната. Но ты должен понимать: когда батарея становится обязательным условием для доната, это означает, что разработчики игры неизбежно бросят огромную массу игроков без вложений, которые составляют ежедневный онлайн. Капитал на такое не пойдет.

— Поэтому в дальнейшем непременно появится похожая система повседневных заданий: выполнил поручения, получил не донатную валюту, за которую можно купить батареи, и обеспечил своего ребенка предметами первой необходимости. Для многих игроков это станет источником чувства достижения, а у донаторов появится дополнительный выбор — выполнять ежедневные задания или нет.

— Если описанная мной система и впрямь когда-нибудь будет разработана и запущена, то Выращивание Малыша займется саморазрушением, подтачивающим его собственные жизненные силы.

Больше всего Лу Инбай поражался и даже немного огорчился от того, что шел лишь первый день его игры.

Если это всего лишь игра, то однажды Сяо Син превратится в строчку удаленных данных и вместе с игровым приложением исчезнет из его телефона навсегда.

<http://bllate.org/book/27608/3355821>