

В системном меню отображались только четыре опции

Прежде чем Вайс успел кликнуть по одному из них, Алиса начала объяснять:

[С помощью опции "Рабочее место" можно начать разработку игр. Однако вначале можно выбрать только один тип игр и доступно лишь несколько жанров. С увеличением рейтинга разработчика, вы сможете открыть больше типов и жанров игр].

["Статус" показывает ваш статус, например рейтинг разработчика, созданные вами игры, уровень силы, навыки, очки разработки и т. д.].

[Инвентарь предназначен для хранения игровых предметов, которые хост приобрел в магазине игровых предметов. Кроме того, в инвентаре можно хранить и другие предметы, кроме игровых].

[В магазине игровых предметов представлены внутриигровые предметы, которые можно приобрести в разработанных вами играх. Вы можете купить игровые предметы в магазине за очки разработки. Другими словами, имея достаточно очков разработки, вы можете перенести игровые предметы в реальность].

Выслушав от Алисы объяснения о возможностях системы, Вайс нажал на "Рабочее место".

Рабочее место:

Текущий игровой проект: нет.

Оставшиеся игровые слоты: 1.

Инструмент для разработки игр.

Нажав на кнопку "Рабочее место", Вайс заметил под ней инструмент для разработки игр и нажал на него.

[Выберите тип игры/ы: {Одноцелевая}]

Перед Вайсом высветился системный экран, и, прочитав его, он обнаружил, что кроме {Одноцелевая} нет никаких других вариантов, поэтому он нажал на него.

[Выберите жанр игры/ы: {Выживание}, {Выживание с зомби}]

Имея всего два варианта жанра игры, Вайс решил выбрать {Выживание с зомби}, поскольку, по его мнению, в нем должно быть больше ценных игровых предметов, которые он сможет выкупить, чем в простом жанре выживания.

Поскольку вторжение скоро начнется, Вайс понимал, что нужны мощные, полезные или универсальные игровые предметы. Они играли решающую роль в победе над захватчиками через два месяца.

“Динь!”

[Выбран тип и жанр игры: "Одноцелевое выживание с зомби!"].

[Для дальнейшего создания игрового мира и правил игры ваше сознание перенесется в игровую мастерскую].

[Игровая мастерская — это мир, где вы, разработчик игры, формируете и создаете игровой мир с полномочиями бога. Вы можете решать, сколько деревьев будет в мире, количество и виды существ, правила и физику игры, игровые предметы и т. д.].

[Говоря простым языком, Игровая мастерская — это инструмент для разработки игр. Однако в этом случае для разработки игры вам понадобятся только креативность и воображение, а навыки программирования не нужны

[Вы хотите войти в игровую мастерскую?]

Выслушав объяснение и вопрос Алисы, Вайс ответил:

— Да

Вайс почувствовал, что его разум словно отключился, и он потерял сознание.

...

Открыв глаза, Вайс обнаружил себя в мире, наполненном лишь тьмой. Не успел он побродить по нему, как перед ним появился системный экран, сопровождаемый сладким ангельским голосом Алисы.

[Вайс, вы сейчас находитесь в Игровой мастерской].

[С помощью силы мысли вы можете создавать объекты игрового мира. Однако ресурсы, которыми вы располагаете, ограничены только жанром игры "Выживание с зомби"].

[Поскольку это одноцелевая игра, игроки будут ограничены только выполнением главной цели игры и не могу избегать ее. Ваша разработка игры будет основана на этом].

[Например, игра *Zombie Survival*, основной целью которой является выживание в 10 или около того волнах зомби. Второстепенная цель — убить как можно больше зомби. Таким образом, помимо основной и второстепенной целей, игроки не могут исследовать территорию за пределами зоны, ограниченной вами].

[Одноцелевой тип игры имеет ограниченное количество игроков на сервере, и только при достижении определенного количества игроков игра начинается. Выполнение главной цели завершит игру и вернет ее в начало после того, как игроки получают призы за выполнение].

[Информация об игроках хранится в игровой базе данных, отдельной от игровых серверов. Игроки в одноцелевых играх не смогут сохранить свои предыдущие игровые аккаунты, независимо от того, выиграли они предыдущую игру или нет. Каждый раз, когда они присоединяются к игре, создается новая учетная запись с той же информацией об игроке].

[Это сделано для того, чтобы предотвратить любые уязвимости и лазейки, например, сохранение игроком своих игровых предметов или снаряжения из предыдущей игры и использование их в своих интересах в текущей игре. В конце концов, если этого не сделать, игрок, который выполнил основную цель, выжив в 30-й волне зомби, а затем присоединился к новой игре, будет иметь предметы и оборудование из 30-й волны, несмотря на то, что

находится на 1-й волне.]

[Если вы сделаете игру достаточно сложной, я могу разрешить вам включить в нее такие награды, как перенос игровых предметов в реальность игроками, выполнившими цель игры. Конечно, если вы сделаете игру слишком легкой, то сможете получать только очки разработки и не сможете разрешить игрокам переносить игровые предметы в реальность].

Услышав объяснения Алисы, глаза Вайса загорелись от восторга:

“То есть в этой Игровой мастерской я могу быть как бог. Создание игр в "Игровой мастерской" похоже на то, как бог создает миры". Кроме того, мне нужно сделать игру достаточно сложной, чтобы я игроки могли переносить игровые предметы в реальность”.

“Хотя накопление игровых предметов позволит мне стать непобедимым на Голубой Звезде. Это вредно для развития мира, особенно когда он будет полагаться на мои игры, чтобы противостоять предстоящему вторжению”.

“Игровые предметы можно использовать по принципу кнута и пряника. С искушением перенести игровые предметы в реальность, эти игроки будут продолжать играть в мои игры. Они станут моими инструментами для борьбы с захватчиками!”

<http://tl.rulate.ru/book/106203/3801061>