

Цянь Кун, студент четвертого курса математического факультета университета. Судя по его оценкам, этот парень был лучшим в плане учебы, получал национальные стипендии каждый год и уже был приглашен для проведения некоторых исследований.

Однако этот парень не интересовался исследованиями, а планировал устроиться на какую-нибудь работу.

Чэнь Мо не потребовалось много времени на обговаривание условий с Цянь Куном.

Цянь Кун также присоединился к компании «Удар молнии» в качестве стажера, и Чэнь Мо решил платить ему восемь тысяч юаней в месяц. Чэнь Мо не был против платить своим сотрудникам больше, но он хотел, чтобы они поработали немного больше времени, поднабрались опыта, и только после этого он назначит им хорошую зарплату.

Из всего, что касалось компании «Удар молнии», Цянь Кун был больше всего заинтересован в «I am MT», поскольку он считал, что у этой игры есть какая-то таинственная сила, которая заставляет игроков доставать свои деньги из карманов.

«Отлично, теперь у меня появился еще один человек, который в случае чего возьмет на себя вину, когда я создам еще одну донатную игру», - подумал Чэнь Мо.

---

Теперь, когда у него наконец-то появился нужный человек, Чэнь Мо мог начать обдумывать концепт своей следующей игры.

У Чэнь Мо было кое-что на уме, но он не был уверен, что сможет создать ее с текущими навыками.

На данный момент Чэнь Мо был довольно богат, но в основном ему сейчас приносила деньги только «I am MT». Его «Растения против зомби» и «Линия жизни» хоть все еще и приносили деньги, но в основном их доход покрывал расходы оплаты призовых, и в лучшем случае у него на руках оставалось сто тысяч юаней от этих двух игр.

Чэнь Мо сейчас планировал повысить уровень искусства, музыки и звуковых эффектов вместе с раскадровкой, поскольку именно эти три навыка непосредственно повлияют на качество его следующей игры.

Чэнь Мо хотел пободаться с высококачественными стратегиями, например с тем же «Завоеванием легиона».

Чэнь Мо помыл руки, помыл лицо и принял расслабляющую ванну.

Он внес пять миллионов юаней и получил за них пятьдесят миллионов кредитов.

Чэнь Мо нажал семь раз на кнопку «x10» ради получения капсулы удачи.

Как только он увидел, что она ему выпала, он сразу же использовал ее и начал безостановочно нажимать на кнопку «x10».

После того, как на его счету не осталось равным счетом ничего, Чэнь Мо проверил дроп.

Поскольку теперь у него было намного больше денег, Чэнь Мо не был против того, что на этот раз дроп будет немного хуже.

Книги навыков геймдизайнера: 250.

Специальные книги умений: 150.

Специальное оборудование: 100.

Всего ему выпало 250 книг навыков геймдизайнера. Из них 74 книги навыков были для улучшения кода, 61 книга улучшала навыки дизайна уровней, 49 книги улучшали навыки прописывания системы, а 66 книг улучшали навык написания сюжета.

Со специальными книгами умений все было чуть по другому

Специальных книг, которые улучшали искусство - 27.

Специальных книг, которые улучшали 3D-арт - 49.

Специальных книг, которые улучшали навыки анимирования - 30.

Специальных книг, которые улучшали создание оригинальной музыки и звуковых эффектов - 21.

Специальных книг, которые улучшали навык раскадровки - 23.

Из ста единиц специального оборудования больше половины, а точнее пятьдесят восемь единиц, являлось зельем просмотра воспоминаний, девятнадцать единиц являлось сывороткой улучшения реакции, двадцать две единицы специального оборудования являлось зельем повышения скорости рук, и сотой единицей специального оборудования являлась счастливая капсула, которую он использовал ранее.

Чэнь Мо был потрясен, когда увидел этот дроп.

Ему дали вообще ненужные книги, зачем ему нужны книги, которые улучшат его навык написания сюжета?!

Кроме того, что это за сыворотки улучшения скорости реакции и зелья повышения скорости рук?

Какую пользу они вообще могут принести геймдизайнеру?

Как бы то ни было, сначала я использую все книги...

Успокоившись, Чэнь Мо начал поглощать книги, которые улучшали его навык написания сюжета.

И тут же перед ним появилось всплывающее окно: «Ваши другие способности все еще находятся на первом уровне. Вы сможете получить книги навыков второго уровня после того, как все ваши навыки достигнут второго уровня. Эта книга навыков первого уровня теперь бесполезна и будет преобразована в тридцать тысяч кредитов».

- Пффф!!

Чэнь Мо чуть не умер от шока, что это за афера!

Он потратил на получение этой книги сто тысяч, но ему вернули только тридцать тысяч. Просто потрясающе!

Сдержав желание уничтожить браслет, Чэнь Мо использовал остальные книги.

Система, код и дизайн уровней наконец перешли на второй уровень. Но так как ему выпало сто девяносто или около того книг по этим трем направлениям, оставшиеся книги были конвертированы в 5,7 миллиона кредитов.

Но доступ к прокачке не открылся после того, как теперь уже четыре его характеристики вступили на второй уровень...

После того, как он также проглотил специальные книги, Чэнь Мо проверил свои атрибуты.

Система, код, дизайн уровней и написание сюжетов — эти четыре характеристики теперь находились на втором уровне.

Тем не менее, ему еще придется прокачать пять навыков до второго уровня...

Искусство: 80

3D-арт: 84

Анимация: 40

Музыка и звуковые эффекты: 41

Раскадровка: 36

Чэнь Мо был удовлетворен текущей статистикой и решил пока что не крутить колесо дальше. Статистика кода теперь была достаточно хороша для создания стратегии.

С учетом высоты расположения камеры в стратегиях, его навык искусства имел приемлемый уровень.

Но все же ему немного не хватало навыков в написании музыки и раскадровки, но он мог просто заплатить больше денег другим компаниям, чтобы компенсировать это.

Статистика Чэнь Мо в «игровой движок иллюзий» была такой:

Чэнь Мо: геймдизайнер(«С»-класс)

Креативность: 49

Система: 57

Код: 65

Дизайн уровней: 53

Сюжет: 45

Концепт-арт: 39

3D-арт: 1

Ежемесячная квота ресурсов: 133 МБ/5 ГБ

Чэнь Мо сделал три игры с тех пор, как стал геймдизайнером класса «С», но еще не достиг уровня «В»...

Креативность, дизайнер уровней и 3D-арт не поднялись ни на йоту.

Статистика системы, кода и концепт-арта немного поднялась после выпуска «I am MT» и трех настольных игр. Написание сюжета, с другой стороны, было увеличено из-за «Линии жизни».

Так же его ежемесячная квота ресурсов была увеличена до 5 ГБ.

У него возникло ощущение, что люди, которые были ответственны за это, были довольно самоуверенны. Было очевидно, что они не признали «I am MT» как достойную игру.

Тем не менее, они решили увеличить Чэнь Мо квоту ресурсов, так как все таки его игры вошли в большинство топов и таблиц лидеров.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1225218>