

Открыв виртуальный экран, Чэнь Мо был немного взволнован.

Если основываться на его статистике написания сюжета и системы, то его нынешних способностей было достаточно, чтобы воссоздать большинство хороших игр из его прошлого мира, но вот другая статистика, к которой также можно отнести профессиональные знания, немного отставали от нужных значений.

На ежегодной церемонии вручения игровых наград Чэнь Мо познакомился с игрой под названием «Славный век династии Тан», и у него возникла мысль о воссоздании серии игр под названием «Assassin's Creed».

Представьте себе виртуальную игру, в которой игрок должен будет незаметно подкрадываться к цели и устранять ее, причем еще ему нужно будет уйти от преследования... разве чувство выполненного долга и адреналин от подобных смертельных заданий не будет действовать на игрока так, что он будет возвращаться в его игру раз за разом?

У Чэнь Мо была идея перенести игру «Assassin's Creed» в реалии Китая, но это можно было сделать уже после того, как он воссоздаст первоначальную игру.

Хотя в Китае существовало множество известных ассасинов, в контексте огромной истории Китая они были каплей в море, и игроки могут не принять подобную игру.

Культурная часть Китая всегда являлась очень чувствительной областью. Обычные игроки, казалось бы, вообще не парились насчет проработанности сюжета или же графики, но вот если что-то не совпадало с событиями из реальной жизни, а игра, в которую они играли, была основана на реальных событиях, то... геймдизайнеру будет легче сменить место жительства, чем объяснить разозленным игрокам причину неточности.

Поэтому создавать исторические игры было очень сложно.

Да и что с того, что если кто-то полностью воссоздаст с точностью до малейшей детали историю какой-нибудь династии? Если игра не будет очень хороша, никто не будет играть в нее. Что произойдет, если история будет изменена? Обязательно появятся игроки, которые скажут, что геймдизайнер проявил неуважение к старшим, и что его нужно линчевать.

Говорить об этом можно бесконечно, но нынешняя ситуация была такова. Если геймдизайнер решался внести изменения в историю, он должен был быть готов к ведру с помоями, что выльется на него, и причем не одно...

Чэнь Мо также должен был быть очень осторожен в этом отношении, поэтому будет лучше, если он начнет с классической игры «Assassin's Creed».

Однако серия игр «Assassin's Creed» представляла собой одну большую трудность из-за своего

культурного наследия. Например, в игре «Assassin's Creed 2» почти полностью воссоздали стиль Флоренции того времени, будь то архитектура, персонажи или же сюжет, все имело высокую степень «правильности» истории.

Конечно, без помощи браслета Чэнь Мо смог бы создать игру с полностью сохраненным стилем той эпохи, но для этого ему пришлось бы прочитать огромное количество книг и съездить во множество мест.

Но это отняло бы огромное количество сил и времени, и успех не был бы гарантирован.

Хотя нынешняя лотерея все еще довольно сильно была по карману Чэнь Мо, на данный момент ситуация с деньгами не стояла так остро, так как на данный момент за его спиной находилась целая куча игр, которая приносила ему солидный доход.

И для себя Чэнь Мо решил, что независимо от того, сколько денег ему придется потратить на этот раз, он обязательно откроет третью стадию навыков!

Первый заход — пятьдесят миллионов юаней!

Чэнь Мо непрерывно тянул за рычаг, и картинки на одноруком бандите непрерывно сменяли друг друга.

В итоге он смог потянуть за рычаг более десяти раз, после чего перед ним вылезла подсказка системы.

Чэнь Мо был смущен. Уже достиг третьей стадии?

Неужели все было так просто? Он даже еще не потратил и часть от этих пятидесяти миллионов!

Он уже морально подготовился слить как минимум сто миллионов...

Он пригляделся к окошку с подсказкой системы.

«Готовы ли вы перейти на третью стадию навыков?»

Под этим вопросом расположились две кнопки: [Да] и [Готов].

Чэнь Мо улыбнулся: - Я так быстро достиг третьей стадии?

Но глядя на это диалоговое окно, Чэнь Мо испытал некоторую боль, потому что он знал, что

как только он перейдет на следующую стадию, лотерейная система снова изменится.

Чэнь Мо захотел закрыть это диалоговое окно, чтобы остаться на второй стадии подольше и выбить несколько хороших вещей, но он обнаружил, что у этого окна не было крестика или кнопки отмены!

Более того, все окна, кроме этого диалогового окна, были заблокированы.

Чэнь Мо лишился дара речи. Не значит ли это, что его буквально вынуждали перейти на третью стадию? Они буквально не оставили ему выбора!

Чэнь Мо утешил себя: - К счастью переход на следующую стадию никак не задел меня...

Но тут на его виртуальном экране все вдруг вспыхнуло ярким светом и разлетелось на мелкие куски!

Все исчезло...

Чэнь Мо начал беспокоиться. Что случилось с системой? Что станет с его навыками?

Переход на третью стадию подразумевал под собой полное удаление системы?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1416944>