

[Динь! Запущена система геймдизайнера уровня «Бог»! ]

[Чем больше эмоций вызовет игра, разработанная хозяином, тем больше очков эмоций принесет. ]

[Эмоции можно разделить на радость, гнев, презрение, тоску, печаль, страх, удивление... ]

[За очки эмоций можно увеличить атрибуты, улучшить навыки хозяина, покупать предметы в торговом центре системы, а также купить реальную валюту. ]

[Хост: Сюнь Цзе.]

[Атрибуты: Телосложение 30; Интеллект 75; Воля 88; Харизма 90.]

[Навыки: Управление 40; Сюжет 55; Искусство 35; Код 65.]

[Особые предметы: Нет.]

[Особые способности: абсолютная память, числовой глаз.]

[Очки эмоций: 0]

[Деньги: 888 юаней.]

[Поскольку хост использует эту систему впервые, будет дана одна возможность сыграть в лотерею. ]

[Хозяин, делайте все возможное и усердно работайте, чтобы стать геймдизайнером божественного уровня!]

Сюнь Цзе мгновенно проснулся от механического звука в его голове.

Сюнь Цзе — белый воротничок, работающий в игровой компании, который работал не покладая рук ради своего будущего. Он совсем не ожидал, что просто вздремнув на работе, он отправится в другой мир и станет довольно красивым начинающим геймдизайнером.

Первоначальный владелец тела также был сиротой, с замкнутым характером и без друзей, что избавило Сюнь Цзе от многих проблем, по крайней мере, ему не нужно было беспокоиться о них.

Сюнь Цзену через двадцать дней необходимо заплатить арендную плату в размере 2000 юаней, иначе арендодатель выселит, поэтому первоначальный владелец хотел сделать игру как можно

скорее. Первоначальный владелец не спал всю ночь, плохо ел, переутомлялся, и внезапно умер.

После того как эмоции стабилизировались, Сюнь Цзе обнаружил, что это путешествие во времени оказалось довольно удачным.

Он был один на Земле, и предполагается, что он будет таким же и в этой жизни, но на Аквамарине у него еще много возможностей. А что делать? Конечно, он входит в игровой круг.

В любом случае это его старое дело, и начать с него легче. Кроме того, у него еще есть система, так что совершенно незачем отказываться от своих основ.

Однако Сюнь Цзе не торопился. Он включил компьютер и начал разбираться в игровой индустрии Аквамарина. Спустя некоторое время Сюнь Цзе облокотился на игровое кресло, слегка потер брови и разобрался с собранной информацией.

Аквамарин технологически продвинут. Что касается игровой индустрии, то соответствующие игровые движки были разработаны в стране и за рубежом.

Игровой движок, разработанный в Китае, называется «The Misty Asgard». Этот игровой движок объединяет большое количество ресурсов, шаблонов, программ, художественных ресурсов и т. д.

Даже люди без навыков программирования могут научиться делать игры за короткий промежуток времени. Конечно, бесплатные ресурсы низкого качества.

Если вы хотите сделать свою игру более изысканной, вам нужно потратить деньги на покупку качественных ресурсов или нанять больших боссов для индивидуального запроса. С возможностями игрового движка можно сказать, что игровая индустрия переживает бум.

Аквамарин не только имеет специальную официальную организацию для управления и регулирования рыночной среды игр, но и не считает игры чем-то негативным. Не говоря уже о молодежи, многие люди среднего возраста также играют в игры, чтобы снять стресс, а пожилые люди играют в игры, чтобы предотвратить слабоумие.

Что делает Сюнь Цзе немного озадаченным, так это то, что с такой благоприятной игровой средой не так много игр, которые покорили мир.

"League of Legends", "PUBG", "Dark Souls", "Monster Hunter" и т. д. , ни один из них.

Сюнь Цзе предполагает, что окружающая среда настолько хороша, что вам не нужно слишком беспокоиться об этом. Пока вы идете по пути, по которому шли ваши предшественники, и разрабатываете похожие игры, вы можете зарабатывать деньги. Зачем что-то выдумывать, если и так все работает?

Для него это небольшая проблема. Ему вообще не нужно шевелить мозгами, пока он приносит эти хорошие игры из своего мира и становится геймдизайнером божественного уровня.

Однако перед официальным стартом Сюнь Цзе решил сначала сыграть в лотерею, предоставленную системой.

[Динь! Поздравляем хозяина с получением специального предмета - начального аттрактора! ]

[Начальный аттрактор — после его использования назначьте игру, разработанную хозяином, и случайным образом заинтересуйте 500 игроков к вашей игре! □

Хотя это только начальный предмет, но в целом он довольно хорош. Хорошее вино также боится глубоких переулков. Это как хороший роман. Если не будет рекомендаций и шумихи, то многие его не прочитают.

Сейчас Сюнь Цзе - новичок, поэтому его игры не привлекут внимания. Он уверен, что пока на его игру обратят внимание пятьсот человек, игра взорвется, как фейерверк, привлекая внимания еще большего количества людей.

«У меня на карте всего лишь больше 800 юаней, и я определенно не смогу сделать большую игру. Я могу только выбрать ассеты (ресурсы) и разработать игру, которая сможет принести большое количество очков эмоций».

«Хоррор-игры — хороший выбор, они могут непосредственно интенсивно стимулировать эмоции игрока... »

Обыскивая бесплатную библиотеку ресурсов Misty Asgard, Сюнь Цзе искал игры в памяти, которые могли бы подойти.

Спустя полчаса Сюнь Цзе написал в черновике название игры — «Phasmophobia». Эта хоррор с кооперативным режимом до четырех игроков, несмотря на слабую графику, игровой процесс довольно хороший. Возможность выиграть чемпиона по еженедельным продажам в Steam подтверждает популярность этой игры.

После того как игра была выбрана, Сюнь Цзе потребовалось еще три дня, чтобы сделать игру. Ведь ресурсы и даже код игры уже готовы, а геймплей Сюнь Цзе перенес по памяти. У Сюнь Цзе есть возможность сделать такую инди-игру за три дня.

Особая способность «абсолютная память», предоставляемая системой, позволяет Сюнь Цзе вспоминать содержание определенной игры с малейшими деталями, пока он концентрируется. Даже самые неприметные уголки игры Сюнь Цзе четко все помнит.

Что касается «числового глаза», то он позволяет Сюнь Цзе видеть все подробные данные в памяти игры. Эти две особые способности, несомненно, очень помогут Сюнь Цзе.

После того как игра будет разработана и протестирована, следующим шагом будет выбор игровой платформы.

Игровых площадок, больших и маленьких, на Аквамарине несколько десятков, что можно описать как сотню распустившихся цветов. У крупных игровых площадок много пользователей и богатые ресурсы, но конкуренция жесткая, а комиссия высокая.

Как новый геймдизайнер, если Сюнь Цзе выпустит игру на большой игровой платформе, то она должна быть похожа на маленькую рыбку среди китов, и она не вызовет никаких штормов.

У небольших игровых платформ меньше пользователей, но и конкуренция относительно невелика. Небольшие игровые платформы редко содержат высококачественные игры. Сюнь Цзе уверен, что «Phasmophobia» определенно выделится из толпы. В то время не будет недостатка в рекламных ресурсах, которые он может получить.

Присмотревшись, Сюнь Цзе решил выпустить игру на игровой платформе под названием «Стимпанк».

Это новая игровая платформа, которая существует менее двух лет. Они не могли пригласить лучших гейм-дизайнеров, поэтому выбрали другой подход и организовали мероприятие, чтобы пригласить к себе талантливых гейм-дизайнеров новичков. Если игра качественная, то платформа обеспечит продвижение, а это именно то, что нужно Сюнь Цзеню.

Регистрация учетной записи, аутентификация по реальному имени и публикация игры — все за один клик. Нажав кнопку «ОК», Сюнь Цзе не удержался от смеха и сказал: «Phasmophobia, пора выходить вселять страх в игроков! »

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2407400>