Чэнь Мо проснулся на следующий день в девять часов. Приняв душ, он вышел из магазина, чтобы купить завтрак.

Чэнь Мо проснулся довольно поздно сегодня, потому что ему нравилось спать, и он чувствовал себя на все сто процентов отдохнувшим только тогда, когда высыпался.

В своей прошлой жизни из-за того, что он работал в индустрии видеоигр, он часто должен был работать всю ночь. Из-за этого его график начала и конца работы никогда не был стабильным, из чего вытекали разные проблемы.

После завтрака Чэнь Мо вернулся в свой кабинет и начал думать о своей следующей игре.

Чэнь Мо хотел создать много разных игр, но сейчас ему нужно хорошенько подумать над своей первой игрой, ибо от нее будет зависеть его будущее.

В этом мире стоимость разработки игры была довольно низкой. Не было необходимости в аренде офиса или найме программистов, из-за чего стартовый капитал, который был необходим для начала разработки игры, был довольно мал, но это не означало, что не было вообще никаких затрат.

Одним из главных ограничивающих факторов начального дизайнера игр были художественные ресурсы.

Проблема с музыкой может быть решена с помощью денег, можно просто нанять кого-то. До тех пор, пока качество не будет слишком плохим, геймеры не будут придираться слишком сильно.

Однако визуальные эффекты были очень важны. Если бы Чэнь Мо захотел разработать крупную игру, то персонажи, модели и сцены должны быть разработаны с нуля, ибо использовать ассеты в таких играх было неуместным делом.

Более того, визуальная составляющая игры может стоить как и практически ничего, так и целые состояния!

Простой пример: графика для простой карточной мобильной игры. Если брать самый дорогой вариант, то графика вместе с дизайном может обойтись в тысяч восемьдесят юаней, ну а если брать самый дешевый вариант, то конечная цена может составлять примерно тысячу юаней. Как и везде, чем выше качество, тем дороже будет цена данного продукта.

Кроме того, были модели, анимации, спецэффекты и так далее. Они тоже были довольно дорогими и их создание не было пятиминутным делом.

Игровые движки действительно имели большое количество нормальных ассетов, но большинство из них не дотягивали даже до нормального качества.

В «Flappybird» он смог использовать общедоступные ассеты только из-за того, что сама по себе игра была простой и у нее был обычный стиль. После того как он лично нарисовал птицу, все остальное он спокойно нашел и использовал без каких-либо изменений.

Однако, если Чэнь Мо будет полностью воссоздавать большую игру из своей предыдущей жизни, она должна выглядеть так же, как и оригинал. И для его нынешнего кармана это было невозможно!

Что касается того, почему все должно быть таким же, то это потому, что эти игры были похожи на сложные механизмы. Если какая-либо из шестеренок будет заменена, у него не будет никаких гарантий, что все будет работать так, как нужно.

Игры, которые действительно взлетали, всегда имели свой уникальный шарм: художественный стиль, музыку, стиль повествования… Все в них было прекрасно.

Любые изменения, которые Чэнь Мо будет вносить, должны быть тщательно продуманы. В противном случае, как и с изменением известного стихотворения, изменение одного слова может сделать этот стих бессмысленным.

Поэтому Чэнь Мо будет стараться изо всех сил. Он должен будет сохранить каждую деталь классики.

Вторым по величине препятствием были собственные способности Чэнь Мо.

Чэнь Мо был продюсером, так что он не был хорош во всем.

В его прошлой компании каждый сотрудник занимался своим делом, и он не был хорошо знаком с кодом и дизайном уровней. Хоть Чэнь Мо и знал кое-какие фишки, он не был очень хорош в этих двух аспектах.

Некоторые игры казались простыми, но на самом деле создание таких игр было довольно трудным делом. Например, «Anipop». Хотя она казалась довольно простой, на самом деле тот, кто создавал каждый уровень, был профессионалом своего дела. Каждый уровень был более сложным, чем предыдущий, и при этом дизайнер умудрялся сохранять темп. На данный момент Чэнь Мо не смог бы сделать такую игру!

Некоторые из китайских игр с системой «заплати, чтобы победить» могли показаться простыми, но без хорошего кода и концепта такие игры долго не жили.

Например, какие преимущества будут у «VIP» игроков? В чем разница между обычными и

«VIP» игроками? Сколько преимуществ игрок получит от пополнения счета? Как далеко сможет зайти игрок в игре за определенное количество дней? Что на счет темпа игры?

Все эти вопросы целиком лежали на коде и концепте самой игры. Хоть Чэнь Мо и знал это, сейчас он не сможет решить эти вопросы со стопроцентной уверенностью.

В конце концов, «FlappyBird» была чрезвычайно простой игрой без каких-либо особых требований к коду или дизайну уровней. Взрывной рост подобных игр из его прошлого мира не обязательно произойдет в этом мире. Чэнь Мо знал, что он должен думать наперед. Он должен поднять все характеристики, которые так или иначе связаны с кодом хотя бы до восьмидесяти, чтобы он смог воссоздать игру из его прошлой жизни.

И как же ему решить проблему с поднятием характеристик?

Заплатить! Заплатить достаточно, все ради книг характеристик!

- Если вы столкнулись с трудной ситуацией, это может означать только то, что вы не заплатили достаточно денег. - Сказал Чэнь Мо и активировал виртуальный дисплей на своем браслете.

Чэнь Мо получил триста тысяч юаней и планировал потратить двести тысяч на колесо фортуны. Оставшиеся сто тысяч будут сохранены на случай непредвиденных обстоятельств.

Больше всего Чэнь Мо беспокоило то, что «FlappyBird» должна быть абсолютно стерильной в плане дохода в течении трех месяцев по условиям конкурса. В течение трех месяцев он не получит от нее никакой прибыли.

Чэнь Мо знал это с самого начала, но он не знал, как этот мир отреагирует на «FlappyBird» и насколько популярной она станет. Кроме того, он действительно хотел получить в свое владение личный магазин, и из-за того, что у него осталось всего шесть мегабайт на создание игры, «FlappyBird» была его единственным выходом.

Поэтому, хоть он и знал, что это повлечет за собой некоторые потери, Чэнь Мо решил выиграть с помощью «FlappyBird».

Однако всякий раз, когда Чэнь Мо думал о том, как «FlappyBird» приносила своему создателю почти триста тысяч юаней каждый день, ему становилось больно и его внутренний хомяк хотел кричать.

В течение следующих трех месяцев «FlappyBird» не принесет ему никаких денег. И сейчас ему нужно делать следующий шаг.

После перехода к экрану пополнения. Чэнь Мо вложил в браслет двести тысяч юаней. Теперь на его счету было два миллиона девяносто семь тысяч триста сорок кредитов. Спустя

мгновение Чэнь Мо внес еще немного юаней, чтобы на его счету было ровно 2,1 миллион кредитов.

Два миллиона сто тысяч кредитов, сто тысяч кредитов за одно вращение, этого будет достаточно для двадцати одного вращения!

В этот момент Чэнь Мо заметил, что на дисплее рядом с «x1» появилась новая кнопка, на которой было написано «x10».

- Как мило! Раньше ее здесь не было из-за того, что у меня не было достаточно кредитов, да? - пробормотал Чэнь Мо.

Под кнопкой «x10» было написано мелким шрифтом: «Один редкий предмет гарантирован».

Это напомнило ему о играх, которые любыми способами пытались выудить у игроков деньги.

Чэнь Мо знал, что лучше гарантированно получить одну редкую вещь, чем не получить ее.

Чэнь Мо прошелся по комнате, а затем пошел помыть руки и лицо.

Успокоившись, Чэнь Мо решил для начала потратить сто тысяч, чтобы испытать свою удачу.

Цок-цок-цок...

Колесо начало вращаться и вскоре остановилась на синем секторе.

Редкая книга умений.

- Хм? Неплохо. - Чэнь Мо улыбнулся. Впервые ему выпала редкая книга навыков; может быть, ему повезло из-за того, что он решил умыться?

Чэнь Мо нажал на синюю книгу умений и прочитал ее описание: «Специальная книга умений: +10 к музыке и к музыкальным эффектам».

http://tl.rulate.ru/book/48330/1196117