

На рассвете следующего дня Чэнь Мо, выйдя из фургона и расплатившись с водителем, начал перетаскивать свои вещи в магазин.

С сегодняшнего дня Чэнь Мо будет жить в этом магазине.

Магазин был полностью украшен в соответствии с просьбами Чэнь Мо. Первый этаж представлял из себя просторное интернет-кафе, которое было оборудовано компьютерами, массажными креслами, диваном, автоматом с закусками, напитками и так далее.

Перенеся свои вещи наверх и распаковав их, Чэнь Мо зашел в интернет, чтобы заказать товары первой необходимости.

----

Купив все, что нужно, Чэнь Мо прошелся по магазину. С сегодняшнего дня этот магазин будет принадлежать ему. Хотя у него и было лишь право пользования, это место было намного лучше, чем его предыдущий дом!

Когда наступил полдень, Чэнь Мо получил сообщение от сотрудника, который выслушивал его просьбы.

«Добрый день, мистер Чэнь Мо! Все, что было нами обговорено, было установлено. Ежедневное техническое обслуживание и уборка будет выполняться профессионалами. Пожалуйста, свяжитесь со мной после того, как утвердите имя вашей компании, мы сделаем соответствующую вывеску для вашего магазина. Более того, триста тысяч юаней были переведены на ваш счет, не могли бы вы подтвердить поступление денег и то, что все, что нами было обговорено, было установлено?»

Чэнь Мо прочитал сообщение; триста тысяч юаней теперь лежали на его банковском счете. Организаторы были действительно мастерами своего дела, особо придирались было не к чему.

----

Ответив на сообщение, Чэнь Мо опробовал оборудование на первом этаже.

Чэнь Мо произвольно опробовал несколько компьютеров, массажные кресла и планшеты, все было в полном порядке. Все они были новыми и были довольно мощными, и могли легко запустить подавляющее большинство игр на рынке.

Этого было более чем достаточно для Чэнь Мо. Сейчас он был ограничен и никак не мог создавать игры, для запуска которых требовались очень мощные машины.

Чэнь Мо запер дверь и поднялся наверх, в свой кабинет.

Первый этаж находился под видеонаблюдением, так что Чэнь Мо мог наблюдать за ситуацией со второго этажа. Тем не менее, его магазин все еще не был официально открыт. В его магазине все еще не было никаких игр, в которые геймеры могли бы поиграть, даже если кто-то и придет к нему. Поэтому пока Чэнь Мо не разработает игру, магазин останется закрытым.

----

Чэнь Мо включил рабочий компьютер в своем офисе и запустил игровой движок.

Этот компьютер был более мощным, чем ноутбук, на котором он работал ранее. Теоретически он мог бы создать на нем высококлассную VR-игру, но, как и раньше, сейчас он не мог использовать мощность этого монстра на полную.

После выпуска «FlappyBird» его дизайнерские характеристики были обновлены.

[Чэнь Мо: дизайнер видеоигр («D»-класс)

Креативность: 16

Система: 8

Код: 8

Дизайн уровней: 5

Сюжет: 10

Концепт-арт: 9

3D-арт: 1

Ежемесячная квота: 300 МБ/800 МБ]

Чэнь Мо автоматически получил звание дизайнера видеоигр класса «D». Некоторые из его характеристик также были увеличены.

Статистика, которая показывалась в игровом движке, не была реальным отображением способностей Чэнь Мо, она показывала статистику, которая была основана на играх, которые

он до этого создал.

После выхода «FlappyBird» креативность Чэнь Ми резко возросла до 16 единиц. Статистика системы, кода и дизайна уровней также немного увеличились. Даже концепт-арт немного увеличился из-за модельки птицы в «FlappyBird».

Реальный уровень мастерства Чэнь Мо не мог быть показан движком видеоигр. Оценка была основана на играх, которые уже были произведены.

Если бы ему дали возможность оценить его собственную статистику, креативность была бы, вероятно, равна ста, все из-за того, что он помнил и работал с играми, которые в дальнейшем становились «культовыми» в его предыдущем мире. Воссоздание любой из них вызовет настоящий «бум» в этом мире.

Система, вероятно, будет около семидесяти, код около шестидесяти, дизайн уровней примерно тридцатка, а сюжет около двадцати. Такие числа были основаны на опыте, который Чэнь Мо собирал всю свою недолгую жизнь. Тем не менее, этот движок видеоигр не мог отобразить эти числа

К счастью, после того, как он стал дизайнером видеоигр класса «D», его ежемесячная квота была увеличена с 300 МБ до 800 МБ. Это очень хорошая новость!

Он уже ранее думал о создании своей собственной компании после того, как станет дизайнером видеоигр класса «D». Но компании в этом мире, которые создают игры, не были такими же компаниями, как в его прежнем мире.

Они сильно отличались друг от друга. В этом мире компании не нужно платить огромные зарплаты, арендовать большое офисное помещение, и уж точно не нужно проходить через бюрократический ад.

Компании по производству видеоигр в этом мире можно рассматривать как продолжение личности дизайнера видеоигр. Единственное, что требовалось для создания компании по производству видеоигр - это ранг дизайнера видеоигр класса "D".

Тогда в чем же смысл в основании компании? Любая игра, которая была создана дизайнером, должна быть выпущена компанией. У игры должен быть свой логотип, который будет сигнализировать о создателе игры. Без него игра просто не будет выпущена на рынок.

Если бы у разработчика видеоигр не было собственной компании, ему бы пришлось выпускать ее под логотипом другой компании! Доходы от игры будут поступать на счет компании.

Если у дизайнера возникнет спор с другими компаниями из-за нарушения авторских прав, в этом споре будет фигурировать логотипы компаний.

Таким образом, в этом мире компании можно было описать как легко регистрируемые пропуска, которые используют личность дизайнера видеоигр в качестве основы, и с помощью этого пропуска дизайнер сможет сделать первый шаг на рынок видеоигр.

Чэнь Мо нашел регистрационную форму компании в «игровом движке иллюзий».

Регистрация была простой, после заполнения информации, касающейся его личности и компании, и принятия решения о названии и логотипе компании, ему останется только ждать.

Немного подумав, Чэнь Мо набрал название компании: «Удар молнии»!

Он прошел через все виды проверок; других компаний с таким же названием не существовало.

Причина такого названия была проста: в его глазах игры, которые он выпустит, должны будут шокировать индустрию видеоигр, они удивят и дизайнеров и самих геймеров.

Более того, Чэнь Мо считал, что игры также должны вырываться на рынок, как молнии; компании видеоигр, которые имели низкую отдачу, слишком беспокоились о будущем и были неспособны принимать решительные действия, из-за чего не могли выжить в такой конкурентной отрасли.

Определившись с названием компании, Чэнь Мо начал рисовать свой логотип от руки.

Рабочий компьютер также имел планшет для рисования, а также множество программ, которые использовались профессионалами, но в целом все они были легко осваиваемыми, так что никаких проблем в их использовании у Чэнь Мо не возникло.

Концепт-арт Чэнь Мо оценивался в девять баллов. Несмотря на низкий уровень, разработка простого логотипа не должна быть какой-то проблемой. Кроме того, Чэнь Мо видел много логотипов в своей прошлой жизни, из которых он мог черпнуть разные идеи.

В конце концов, логотип компании Чэнь Мо имел уникальный рисунок молнии, с надписью «Удар молнии», которая была написана ниже самой молнии.

После подтверждения предоставленной информации Чэнь Мо отправил его форму для рассмотрения и увидел, что она будет рассмотрена в течение двух-пяти рабочих дней.

Определившись с названием и логотипом компании, Чэнь Мо теперь мог связаться с сотрудником и сказать, чтобы тот начал делать вывеску для магазина. Однако Чэнь Мо не торопился звонить ему, так как он сейчас был сосредоточен на том, какую игру ему стоит сделать прямо сейчас.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1196113>