После трапезы рисом с мясом и овощами, Чэнь Мо решил полазать в интернете, попивая чай с молоком, что-то держало его сердце в напряжении, сам он прерывисто дышал.

Однако внезапно, он покраснел от злости. Только что Чэнь Мо чуть не погиб, подавившись бусинкой в чае с молоком.

Почему он так разозлился?

Не важно, Чэнь Мо первоначально открыл ноутбук, чтобы проверить обстановку в индустрии игр. Чем больше он углублялся в этот вопрос тем счастливее становился.

На рынке в качестве лидера выступает VR отрасль.

Компьютерных игр было не слишком много, ведь за частую PC использовали для работы, ситуацию с этой индустрией можно назавать лишь плачевной

Мобильные же игры были предназначены лишь для отдыха, не существовало серьёзных проектов, в основном эта индустрия могла похвастаться лишь наличием разработчиков C или D-класса, и немногие игры могли быть по истине прибыльными.

Так же в этом мире не было браузерных и консольных игр.

Естественно, что создатели игр заинтересованы VR-играми, настоящий конвейер из игр виртуальной реальности не дает им заботиться о компьютерных играх, а о консолях и подавно.

Чэнь Мо был счастлив, ведь настало время для него, настало время показать свой талант.

В результате, после беглого осмотра информации, он бросил взгляд на баланс своего личного счета, он сразу же был взбешён и снова чуть не подавился жемчужиной в его молочном чае.

Открыв редактор, данные отобразились перед Чэнь Мо.

Редактор, которым пользовался Чэнь Мо назывался Fantasy Editor, это независимая разработка родом из Китая. Разработанный за рубежом редактор имел название REALITY Editor. Они были примерно одинаковы, за исключением того, что реальность имеет небольшое преимущество в создании VR-игр.

Однако все отечественные гейм-дизайнеры использовали Fantasy Editor, для совместного использования ресурсов, обновления ПО и т.д. Личная информация о разработчиках так же хранится здесь.Чэнь Мо решил прибегнуть к данной функции.

Открыв редактор данные предстали перед Чэнь Мо.

Чэнь Мо: Разработчик Игр (Начинающий)

Креативность: 7

Системные возможности: 8

Способности в исчислении: 3

Уровень: 4

Авторские способности: 10

Концепт-Арт: 7

3D Арт: 1

Квота ресурсов за месяц: 294MB/300MB

Данные в его личном кабинете даны из комплексной оценки системы, основанной на играх, которые вышли из под начала Чэнь Мо.

Авторские способности Чэнь Мо являлись его сильной стороной, вероятно из-за его гуманитарной специальности в университете.

Что касается плачевного 3D Арт, наверняка виной этому отсутствие хоть одной игры в 3D в портфолио Чэнь Мо.

Оу, так же полная оценка для всех значений составляла 100 баллов.

Но больше всего раздражали не эти ужасные данные, которые потрепали ему настроение, а так называемая Квота ресурсов за месяц.

Как это понимать? Каждый разработчик может использовать лишь некоторые доступные ему ресурсы для разработки игр. И всё это согласованно с уровнем...

Квота в 300MB - для начинающих этого хватает с головой. Проблема лишь в том, что 294MB уже было использовано, и только 6MB было доступно!

Сейчас середина месяца и никак нельзя ждать до следующего месяца, потому что окончательный срок для сдачи заявок будет представлен через два дня!

Боже, ты убить меня хочешь!?

Чэнь Мо сделал глоток чая с молоком и открыл свой проект, сохраненный в Редакторе.

“У меня особо нет выбора, но посмотрим, смогу ли я спасти его…….”

Через минуту и сорок три секунды.

Чэнь Мо тихо нажал на крестик в правом верхнем углу проекта.

Это ужасно.

Проект в 2D, о боевых искусствах, парочка боевых приемов и сюжет в который входило несколько локаций с десятком простеньких диалогов.

Что касается такой затраты памяти, это обусловлено наличием 7-8 боссов и десяти сцен.

С точки зрения Чэнь Мо, игра не имеет никакого шанса на успех.

Геймплей, Бои, Сюжет.

Не ничего, что стоило бы спасения.

Но стоит ли переделывать?

6MB, дабы сделать игру? Какой-нибудь Сапёр?

Да, его можно сделать с 6MB ресурсов, но такой уровень игры никогда не сделает удовлетворённым игрока, не стоит уже говорить о победе в конкурсе!

Чёрт! Сплошная головная боль!

Чэнь Мо застопорился лишь из-за одного факта. Ему казалось, что он проглотил огромный кусок льда, поэтому он не только чувствовал себя неудобно, но и ощущал леденящий холод в сердце.

Он потянулся, дабы закрыть монитор ноутбука.

Отчаяние!

В результате Чэнь Мо заметил, что с его браслетом на левом запястье что-то не так.

Браслет был куплен с рук, его функции были аналогичны функциям браслета из его прошло жизни. Мониторинг сердцебиения и стабильность сна. Чэнь Мо раньше не обращал на него внимания, но теперь он обнаружил, что этот браслет кажется более необычным.

Чэнь Мо попытался дотронуться до браслета, но тут внезапно перед ним появился виртуальный экран.

“Что это за чертовщина?”

Чэнь Мо был потрясен. Он думал, что это какая-то передовая технология в этом мире, он начал перебирать воспоминания касательно этого девайса, однако этот браслет никак не мог иметь этой функции.

Появились числа: 597 340.

Почти 600 000 очков.

Виртуальный экран был разделен на три области, зелёная область была названа Книгой навыков разработчика, синяя Книга редких навыков, а фиолетовая область Специальные предметы

Зеленая зона являлась самой большой, а фиолетовая-самой маленькой.

Так же в центре была большая кнопка в центре: Вращать.

Чуть ниже этой кнопки, было написано 100,000/попытка

Глядя на цифры в его профиле, Чэнь Мо глубоко задумался.

Немного подумав, Чэнь Мо пришёл к умозаключению, являясь перерожденцем, это было своего рода Золотой Палец(так автор обозвал читы)

Кажется, что нужно крутить рулетку, дабы получать своего рода бонусы.

Но что означает это 597,340?

Если так подумать, после не больших махинаций, разделив это число на десять можно получить примерную сумму затраченных денег им на игры.

Включая RPG, все A-A-A проекты, различные CD-диски и все украденные у него скаммерами деньги. Если так подумать, то он довольно таки щедрый игрок.

"Чёрт! Жаль, что раньше я не потратил на игры больше денег"

Если бы он знал об этом шансе и о том что потраченные им деньги на игры, помогут ему в будущем. Чёрт возьми, надо было тратить все свои сбережения на игры.

Однако, увидев цену за одну попытку, Чэнь Мо почувствовал боль.

Реально дорого, если конвертировать это в деньги, то выходит за одну попытку надо платить 10,000 юаней!

Однако, учитывая, что эта вещь может быть тольно получена и не может быть отдана обратно взамен на попытку, Чэнь Мо решил испытать удачу.

"Согласно общему сюжету, может быть я смогу выбить особенный предмет, который мне поможет в разработке новой игры?"

Чэнь Мо присел на корточки и нажал кнопку 【Вращать】

Рулетка быстро завертелась

- Специальный Предмет! Специальный Предмет! Специальный Предмет!

Чэнь Мо кричал внутри себя.

Хотя Чэнь Мо и не знал, какая награда лучше, ясно было одно, что Специальный Предмет, занимающий самую маленькую область на рулетке, и должно быть самой редкой наградой.

Рулетка остановилась и стрелка указала на зеленую область.

【Книга навыков разработчика】

- Ну, если здраво рассудить, то как фиолетовая награда могла быть получена при первом же

розыгрыше? Очевидно, это лишь уловка, сохраняй спокойствие...

Чэнь Мо нашёл книгу у себя на виртуальном экране, название у неё было слегка странным: "Книга Навыков Дизайнера: Числовые значения +1"

Чэнь Мо постучал по ней пальцем, и книга внезапно превратилась в маленькую звездочку и слилась с его пальцем.

http://tl.rulate.ru/book/24602/597731