Дорогие читатели…

Прошу вас извинить меня за долгое отсутствие, данная глава ранее была написана, но по каким-то неясным мне причинам я решил пересмотреть её полностью как и саму вселенную «Системы Геймдизайнера-инженера».

К большому сожалению главы будут так-же очень нестабильно выходить, поэтому прошу вас отнестись к этому с пониманием моей ситуации как студента, с плотным графиком связанным не только с учебой, но и работой чтобы чем-то оплачивать свои потребности. А теперь прошу прочитать данную главу ;)

Закончил я уже изучать текущие дела в мировой паутине уже в пятницу. За это время уже разобрался в том что существуют многие компании из моего родного мира, такие как Гугл, Стим, Амазон и другие.

Так же очень большой процент игр из моего мира тут отсутствует, то есть можно использовать как и сами игры в которые я играл и запомнил, так и на их основе делать свои. Никто мне за это не предъявит и не засудит…

Следующим открытием было то что мир был не совсем схож с моим, тут в данный момент все еще существует СССР, хоть на улице и 2023 год… Но главной новостью являются не страны, а то что происходит в мире, а происходит некое вторжение аномалий, которые люди не могут объяснить.

Данные аномалии появились впервые еще в 2019 году, вместе с ковидом. Данное явление представляется в виде портала, который вел в так называемые «Данжи» или подземелья.

Подземелья представляют из себя сети пещер которые находятся либо не на нашей планете или же мире, либо где-то вне зоны доступа маячков.

Сами подземелья содержат в себе монстров различных типов: Зомби, Гоблины, Орки. На самом деле их в разы больше, но ученые полагают что типов монстров намного больше, они могут быть намного сильнее и страшнее чем которые мы уже изучили и они считают что человечеству еще очень везет.

Монстров к сожалению не берут обычные пули, так же как и другие сплавы, но монстров можно спокойно убивать прикладывая некоторые усилия с помощью не огнестрельного оружия, то есть мечами, луками… Магией.

По поводу Магии, люди по всему миру вместе с открытиями врат начали получать сверхъестественные силы, но совсем быстро ученые изобрели способ определить насколько человек одарен и создали после сбора некоторых данных таблицу рангов.

Всего 6 Рангов: S, A, B, C, D, E. С приходом Магии, тела стали крепнуть, чем больше её в теле, тем более крепкое тело имеет человек.

Через некоторое время, людей которые обладали силой, начали называют «Игроками», которые начали создавать свои организации в виде гильдии в целях защиты своей родной планеты от неземной напасти.

Сами данжи представляли из себя не только место наполненное монстрами, но и место где было много различных минералов, но учёные не совсем разобрались в том как их лучше использовать, прошло слишком мало времени и было очень мало изучено.

Так вот, я оказался в мире в который «ворвалась» магия, игры не очень популярны или еще в зачаточном положении из-за устройства данной «Вселенной».

— Ну не каждый день такое происходит… — Пробормотав откинул голову назад смотря на потолок.

И в какую-же жопу меня закинуло…

Через несколько минут бессмысленного залипания в потолок, я решил вернуться к тому что я могу сейчас сделать? В данный момент у меня стоит острый вопрос по заработку денег.

На данный момент имею 450$ и личный дом, негусто, но могло быть и хуже.

Вернувшись к ноутбуку, первой игрой все же было решено сделать Among Us.

Данная игра может игроков этого мира научить осторожности, что в любом мире не хватает. Как говорится — доверяй, но проверяй.

Определившись с игрой, первым этапом воссоздания данной игры будет запись всех механик которые используются в игре, и их последующий перенос с бумаги в движок.

Движков которые хоть как-то более менее соответствуют текущим реалиям существует несколько, один из которых — это I2DEngine, бесплатный движок для 2д проектов. Бесплатен он до того момента как игра начнет зарабатывать от 25000$ за квартал, если превысить данный лимит, придется покупать подписку на «Про» версию I2DEngine.

Вторым же движком является UEngine, он ориентирован на 3д проекты, так же бесплатен как и первый но до определенного момента, который тут работает по совсем другой схеме. Если твоя игра заработает в сумме больше 100000$, то ты обязан будешь 2,5% отдавать движку с последующего заработка с проекта, а так же ты обязан будешь приобрести лицензию.

Оба движка имеют множество проблем, а так же отсутствует некоторый инструментарий который мог бы упростить разработку.

Так как в планах сделать «Among Us», который является 2д игрой, то и будет использоваться 2д движок «I2DEngine».

http://tl.rulate.ru/book/100331/3569546