"Э-э-э... у меня болит голова..."

Пушистик открыл глаза, Индра схватился за лоб.

Его лоб пронзила острая боль, из-за которой ему было трудно адаптироваться какое-то время.

Через некоторое время Индра, который сдерживал боль, огляделся.

Эта незнакомая обстановка привела его в замешательство.

кто я?

где я?!

В следующий момент в его сознание хлынуло огромное количество информации!

"Я... Я переселился?!"

Просто объединив воспоминания в своем сознании, Индра мгновенно понял, что все эти воспоминания принадлежат не ему.

Он пал подобно героям аниме, которые переселились в другой мир, но его случай отличается от других, потому что он переместился на параллельную землю.

И после того, как узнал всю информацию из своих воспоминаний.

Индустрия развлечений в этом мире развивается очень быстро, и развлекательная жизнь людей разнообразна.

В дополнение к различным телевизионным и кинофильмам, игровая индустрия также является весьма уважаемым развлекательным проектом.

Индустрия геймдизайнеров также является популярной профессией в этом мире.

Первоначальным владельцем, на которого перешла Индра, был геймдизайнер, только что пришедший в индустрию.

Однако из-за того, что концепция игрового дизайна была слишком низкой, его уволили из крупной индустрии и даже из более мелких, и в конце концов он впал в депрессию, и у него не осталось другого выбора, кроме как покончить с собой.

"геймдизайнер?"

Объединив все воспоминания, Индра, не останавливаясь, включил компьютер в комнате.

В прошлой жизни он был геймером старшего возраста.

Он действительно хотел посмотреть, каков уровень игры на этой высокоразвитой земле в индустрии развлечений!

Включил компьютер и нашел магазин игр.

Индра сначала вводит "League of Legends" в строке поиска.

Эта прошлая жизнь была популярна во всем мире, и тогда же родилась онлайн-игра

профессиональной лиги. Она, должно быть, очень популярна и в этом мире, верно?

Когда он в ожидании нажал "Ввод", на экране появилась веб-страница:

[Невозможно выполнить поиск по соответствующему контенту!]

«что?»

Индра на мгновение остолбенел.

"Лига легенд" не может найти это, не так ли, ЛОЛ?

После повторного ввода запроса веб-страница по-прежнему отображается на экране.:

[Не удается найти связанный контент!]

"Нет Лиги легенд"? Нет ЛОЛ?"

Индре внезапно пришла в голову смелая идея.

Может быть... Неужели в этом мире нет тех популярных игр из прошлой жизни?

подумал здесь.

Он решительно ввел еще раз: Genshin impact.

[Не удается выполнить поиск по теме!]

DNF!

[Не удается выполнить поиск по теме!]

World of Warcraft!

[Не удается выполнить поиск по теме!]

Покемон, Мега Марио, Легенда о Зельде. . .

[Не удается найти соответствующий контент!]

[Не удается выполнить поиск связанного контента!]

[Не удается выполнить поиск связанного контента!]

. . . . . .

После последовательного ввода популярных игр из предыдущей жизни все они получили одинаковый результат.

Индра уже может сказать.

"В этом мире нет популярных игр из моей предыдущей жизни?"

"Разве это не удивительно, что я могу разрабатывать и выпускать такие игры?!"

Помимо поиска популярных игр в прошлой жизни, Индра также изучил популярные игры в этом мире.

Вывод таков: играбельность этих крупных производителей крайне низкая.

Возможно, это связано с тем, что в этом мире уровень потребления людей выше.

Крупные игровые компании могут разрабатывать игры наугад, а с помощью хитростей и вывесок крупных компаний они могут заработать много денег!

Играбельность игры?

В глазах этих крупных производителей он абсолютно бесполезен!

"Дерьмо"

Ван Янь вздохнул с облегчением, убедившись, что эти популярные игры были просто неприглядными.

Опираясь на те популярные игры, которые были у него в прошлой жизни, создать ведущую игровую империю в этом мире - хорошая цель, но это чрезвычайно трудно, но он не сдастся!

Как раз в тот момент, когда он собрался писать для своего будущего приложения -

"Дзинь! Обнаружено, что хост активирует [Game Soul], и универсальная система разработки игр активирована!"

в его голове прозвучало незнакомое электронное приглашение.

Универсальная система разработки игр?

В прошлой жизни Индра, который был знаком с аниме и романами, знал это очень хорошо.

Разве введение не является стандартной конфигурацией после того, как главный герой перенесся в другой мир all mighty - the system?

Универсальная система разработки игр, как следует из названия.

То есть, можно разработать любой игровой продукт, с которым знаком Индра.

Хотя в прошлой жизни он был опытным игроком.

Но у Индры нет опыта в создании таких крупных игр.

Что касается бывшего владельца в этой жизни, он геймдизайнер?

Мне жаль, но у этого парня даже нет работы, а его способности к геймдизайну тоже должны быть востребованы!

Появление универсальной системы разработки игр - это то, что нужно!

Открыв страницу системы, Индра увидел следующее::

"Имя хоста: Indra!"

"Возраст участника: 20 лет!"

"Текущий уровень геймдизайнера: уровень G (самый высокий уровень S+, самый низкий уровень G)!"

"Объем доступной памяти для разработки игры: 10 МБ (может быть увеличен в зависимости от уровня дизайнера)!"

"Текущие дизайнерские баллы ведущего: 0 баллов!"

"Раздача заданий новичкам: пожалуйста, примите участие в разработке первой игры как можно скорее и продайте 100 копий!"

"Награда за задание: 100 очков дизайнера (примечание: очки дизайнера можно использовать для обмена или повышения уровня дизайнера)!"

Уровень дизайнера?

Если Индра правильно помнит, у земных дизайнеров нет иерархии.

Похоже, что этот уровень дизайнера является собственным механизмом принятия решений системой.

Память для разработки игр, то есть Индра может использовать систему для обмена на игры соответствующего размера.

10 МБ - это звучит слишком мало.

Но должна быть возможность разработать хорошую небольшую игру-бутик на память.

Что касается очков дизайнера, то их можно получить, выполняя системные задания;

Очки также можно обменять в соотношении 100:1 на сумму, заработанную в реальной торговой игре.

Очки можно использовать для обмена магических предметов в системном торговом центре, а также для повышения уровня дизайнеров.

Начиная с самого низкого уровня G и заканчивая уровнем F, количество очков, которые необходимо потратить, составляет ровно 100 очков!

другими словами.

Индре нужно только разработать первую игру и успешно продать 100 копий.

Он может напрямую использовать баллы, начисляемые системой, для повышения уровня дизайнера.

Сколько очков требуется для повышения с уровня F до более высокого?

мы сможем узнать только тогда, когда Индра будет повышена до уровня F в первую очередь.

После простого ознакомления со всеми функциями Универсальной системы разработки игр, Индра немедленно начал мозговой штурм.

"Есть много игр-бестселлеров, которые можно создать с помощью 10 МБ..."

Ван Янь, который в прошлой жизни играл в игры по всему миру, уже видел в своем воображении бесчисленное множество классических игр на память.

Но, в конце концов, он все равно выбрал ту, которая принесла больше всего денег!

"System, я предпочитаю использовать 10 МБ для разработки "Pokemon: Red/Green"!"

Серия Pokemon, безусловно, является самой прибыльной IP-серией в истории игровой индустрии!

Будь то сама игра или разработка сопутствующей анимации, фигурок и т.д.

Индра знает все о том, как заработать идеальные деньги.

Хотите создать свою собственную игровую империю.

Pokemon, без сомнения, является самым совершенным игровым приложением!

Более того, первое поколение "Pokemon: Red/Green" можно загрузить с объемом памяти менее 2 МБ.

Благодаря этой дополнительной памяти Ван Янь также использовал функцию улучшения игры, которая входит в комплект поставки системы, для оптимизации игрового экрана.

После завершения раскрашивания игры и преобразования текста в игре Ван Янь официально увеличил объем памяти этой игры до 5,8 МБ и выпустил ее в игровом магазине!

"Чтобы опубликовать игру, вам необходимо зарегистрировать учетную запись для публикации игр!"

"Пожалуйста, войдите под своим именем пользователя:"

Взглянув на текстовое поле с ограниченным доступом на странице игрового магазина, Индра без колебаний нажала——

"Имя пользователя: Оно изменит правила игры!"

http://tl.rulate.ru/book/105992/3804407