

Решив создать вторую игру, Вайс вызвал системное меню и кликнул на Рабочее место.

Рабочее место:

Текущий игровой проект: —

Оставшиеся игровые слоты: 1

Инструмент для разработки игр

Нажав кнопку "Рабочее место", Вайс заметил, что в строке "Текущая игра" вместо его первой игры *Zombie Survival Online* ничего не отображается. Обычно она появлялась, но после того как игра *Zombie Survival Online* была пройдена игроками, она перестала быть его текущим игровым проектом.

Конечно, он все еще мог получить доступ к ней, используя Игровую мастерскую. Оба сервера *Zombie Survival Online* и *Player Hunter* находились в Игровой мастерской.

Убедившись, что у него есть один свободный игровой слот, Вайс нажал на Инструмент для разработки игр.

[Выберите тип игры/ы: {Одноцелевая}]

Перед Вайсом высветился системный экран, и, прочитав его, он обнаружил, что кроме {Одноцелевая} нет никаких других вариантов, поэтому нажал на него.

[Выберите жанр игры: {Хоррор}, {Головоломка}, {Мистерия}] [1]

Имея три варианта жанра игры, Вайс решил выбрать {Хоррор} и {Мистерия}. Как 2-звездочный разработчик, Вайс теперь может выбирать сразу два игровых жанра, а не только один.

Хотя для создания игры можно было использовать жанр головоломки и мистерии, Вайс предпочел сочетание хоррора и мистерии.

"Если я правильно все сделаю, то смогу включить в игру предметы, способные улучшить душу и разум. Уровень силы в *Zombie Survival Online* в основном сосредоточен на эволюции и теле, поэтому мне следует сосредоточиться на душе и разуме".

"Кроме того, могут появиться ужасающие существа из других миров, способные загрязнить разум и душу. Они легко победят жителей Голубой Звезды, если я не дам игрокам выработать сопротивление или иммунитет к ним".

Пока Вайс размышляла о преимуществах создания игры в жанре хоррор и мистерия, Алиса вмешалась:

— Просто признайся. Ты хочешь, чтобы игроки плакали и видели кошмары после игры, особенно Аяме.

— Ты знаешь, что Аяме не так уж хороша в хоррорах. Особенно в тех, где много скримеров и

имеют мрачную обстановку.

Услышав, что Алиса раскрыла его истинные намерения, Вайс только вздохнул и пошутил:

— Все ради высшего блага.

— Хочет Аяме того или нет, но ей придется играть и закаляться. Возможно, существуют могущественные существа, одно присутствие которых может заставить человека впасть в безумие.

— Чтобы справиться с такими существами, игрокам нужно столкнуться с ними в моей игре и выработать терпимость и иммунитет к ним. По крайней мере, в моей игре игрокам не придется беспокоиться, что они впадут в безумие или их душа и разум повредится.

— И как бы я ни хотел сделать уровень силы очень высоким, игроки слишком слабы. Кроме того, игроки не могут перенести силу из *Zombie Survival Online* в эту игру, поэтому они не смогут использовать ее, чтобы справиться с ужасными сущностями в моей игре.

Под слабостью Вайс имел в виду то, что игроки на Голубой Звезде слабы психически. В конце концов, им комфортно жить в современном мире. Если бы они столкнулись с этими неописуемыми и ужасающими существами, они могли бы испугаться до смерти.

Поэтому вместо того, чтобы сделать хоррор-игру, которую невозможно пройти, Вайс планировал разработать игру с более высоким верхним пределом, чем *Zombie Survival Online*, но не настолько высоким, чтобы игроки не смогли пройти.

В конце концов, если игрок не мог пройти игру, то Вайс не получит игрового слота и, в свою очередь, не сможет разрабатывать больше игр.

Как разработчику игры, ему нужно было хорошо сбалансировать сложность игры. Она не должна быть слишком легкой для прохождения, но и не должна быть слишком сложной.

С этим планом в уме Вайс продолжал использовать Инструмент разработки игр.

“Динь!”

[Выбран тип игры и жанр игры: "Одноцелевая игра в жанрах хоррор и мистерия!].

[Для дальнейшего создания игрового мира и правил игры ваше сознание перенесется в игровую мастерскую].

[Вы хотите войти в Игровую мастерскую?]

Вайс ответил:

— Да.

После этого Вайсу показалось, что его разум отключается, и он потерял сознание. Открыв глаза, он обнаружил себя в царстве, наполненном лишь тьмой.

Однако он уже был знаком с этим, поэтому быстро начал создавать мир.

В мгновение ока возникла целая вселенная, и Вайс оказался в мире, похожем на Голубую Звезду.

Он использовал Голубую Звезду только как шаблон для мира, но все равно планировал модифицировать.

"Пять континентов Голубой Звезды, — это лишнее. Давайте объединим и немного уменьшим".

С помощью своих слов и мыслей Вайс контролировал пять континентов в мире. Он оставил один континент в стороне и контролировал остальные четыре континента. Четыре континента притянулись друг к другу и вскоре слились воедино. После этого он уменьшился в половину. Под половиной континента подразумевалась только половина одного континента, а не четырех.

После этого Вайс убрал с континента все современные здания, сооружения и т.д. и сделал его бесплодным. Прибыв на бесплодный континент, на котором нет ничего, кроме земли, Вайс вскоре увидел море деревьев.

Этот континент будет называться Островом Райского Отдыха, который рекламируется как лучший остров для отдыха. Но на самом деле он наполнен ужасающими существами, такими как мстительные призраки, демоны-людоеды и монстры-щупальцы, которые могут загрязнить человеческий разум и душу.

"Это начальная точка для игроков".

"Что касается другого континента..."

Глядя на другой континент, Вайс изменил его и сделал не похожим на здания Голубой Звезды. Тем не менее он все еще был наполнен современными зданиями.

— Этот континент станет конечной целью игроков. Если игроки смогут покинуть Остров Райского Отдыха и попасть на этот континент, они выполнят первое основное задание...

1. Мистерия — художественный жанр, в котором история события, обычно убийства или другого преступления, остаётся загадкой до конца повествования. Часто в сюжетах, где расследуется преступление, возникает ситуация, когда имеется ограниченный круг подозреваемых, каждому из которых можно приписать достоверные мотивы и объективные возможности для совершения преступления. Центральным персонажем часто является детектив (например, Шерлок Холмс), который в конечном итоге разгадывает тайну путём логического вывода из фактов, представленных читателю. Некоторые детективные книги являются научно-популярными. Мистерия может быть детективной историей, в которых акцент делается на головоломке или элементе саспенса и его логическом решении, таком как whodunit. Мистерию можно противопоставить «крутому» детективу, который сосредоточен на экшене и суровом реализме.

<http://tl.rulate.ru/book/106203/3851993>