

(вот шрифты, используемые для различения и облегчения понимания читателям) Думать или думать [цифровой или роботизированный или цифровой голос связи] {телепатия} Громкий или громкий эхом голос.....- Боже мой, я в параллельном мире, - сказал Виктор, который, как он думал, умрет, но вместо этого просто перенесся в мир, похожий на его предыдущий мир, но более высокотехнологичный.- Это круто! - Конечно, Виктор взволнован, это не похоже на другие образы исекай, где ему приходится прощаться со своими близкими, у него такая же семья и друзья. Только в параллельном мире. Но здесь непонятно одно - Почему в этом мире столько убогих развлечений? - Не то что стримеры, новости или что-то в этом роде, вроде это еще хорошо, но их смотрит не так много, всего до 3-4 тысяч зрителей из того, что Виктор видит на Твитч прямо сейчас. А еще игры просто убогие, и большинство из них просто копии каких-то очень некачественных стрелялок. - Роблокс лучше, чем делать эту фигню. Но затем он вспоминает, как сущность-диамнад-фрик предоставила эту возможность, и Виктор немного колебался, правда это или нет, но является ли это знаком... Почему бы не пойти на это? - Хорошо, давай сделаем это! - Виктор быстро завтракает и принимает душ, затем возвращается к своему компьютеру и открывает новое программное обеспечение для создания игр, которое ему дали. - Посмотрим, на что я способен! - сказал Виктор, увидев, что программа открыта на его ПК, и она очень напоминала вашу базовую программу для создания игр. - Хорошо, а что в тебе особенного? - Сказал он, играя с инструментами. Поскольку руководства по программному обеспечению нет, он решил поиграть с инструментами и кое-что узнал об этом программном обеспечении. Похоже, что это навык читества, как и у любого главного героя Исекай, то есть, как бывшего разработчика игр, это инструмент, упрощающий его работу, а это значит, что кодирование становится намного проще. Как будто в программе есть суперискусственный интеллект, который помог Виктору создать игру. - Мило, это очень приятно. Теперь он не только понимает использование программного обеспечения, но даже замечает, что это программное обеспечение может мгновенно публиковаться и автоматически публиковать его публично самостоятельно, без какой-либо оплаты. Однако у него есть какая-то валюта... [Биттис: 500] Похоже, это стоимость создания игры, а точнее тип жанра игры. Для лучшего объяснения представьте себе холст, используемый для рисования, и вы хотите создать новый холст, и это стоит Биттиес; размеры тоже могут различаться, что очень похоже на то, а скорее на холст; это тип жанра игры. В этом есть смысл. О, вот как это работает. Но как я могу заработать больше Биттиес? Затем он смотрит на значок информации и щелкает по нему, что дает Виктору руководство о том, как получить и как получить Биттиес. Кажется, что 20 долларов равны 1 битти, что довольно дорого. Это тоже почти имеет смысл. - Поскольку для меня это еще и публикация игры, а также бесплатный запуск самого сервера, вполне логично, что это так дорого. Но это похоже на будущее, поэтому 20 долларов сегодня, вероятно, дешево. - Виктор ухмыляется, наполняясь волнением. - И, кажется, у него есть еще одна категория, - сказал Виктор, глядя на экран. [Простая песочница: 500 бит] [Расширенная песочница: 50 000 битов] [Песочница ААА: 5 000 000 битов] - Господи, посмотрите на резкий скачок цен! - Виктор смотрит на экран с широкой улыбкой, а затем начинает растягивать пальцы, зудящие от волнения, задаваясь вопросом, насколько было бы удивительнее, если бы ему удалось разработать ААА-игру высшего уровня. Осознание высоких цен на различные варианты песочницы подогревает его творческие амбиции, побуждая его тщательно обдумывать свои следующие шаги в процессе разработки игры. - Пора делать игру. Но какую игру мне сделать первой? Игра в стрельбу недопустима. Песочница — это хорошо, но дороговато. - Обдумывая жанр своего предстоящего проекта, Виктор размышляет над, казалось бы, высокой стоимостью создания игры-стрелялки, что заставляет его склоняться к жанру песочницы, несмотря на его стоимость. Однако, когда Виктор пытается задуматься о том, какой жанр ему следует начать в первую очередь, он затем вспоминает одну вещь: это другой мир, так что, если он создаст существующие игры из своего предыдущего мира? - Если это сработает.... - Заинтригованный перспективой воссоздания любимой игры, у Виктора есть одна игра, которую он хотел бы воссоздать, поэтому он быстро ищет в Google, осматривается и вводит поиск, и, прокручивая

список, Интернета, его тоже нет, и он снова ухмыляется: — Ах да, тогда это фабрика строится. Затем он возвращается к развлекательному программному обеспечению, затем нажимает на жанры, затем нажимает на строку поиска и вводит «здание фабрики», и, о чудо, это дешево. [Простое здание фабрики: 300 биточек] Затем он выбирает жанр, а затем экран начинает загружаться, и когда она заканчивается, он видит пустое место, некоторые инструменты на панелях инструментов и пустой заголовок. Виктор нажимает на заголовок и начинает вводить: «Пришло время создать мою любимую игру!» Затем он набирает «промышленность». Игра, созданная Ануkenом, также известным как Ануке. Одна из его любимых и захватывающих игр. Забавно видеть турели, выстроенные в ряд за стенами, и просто посылать залпы из нескольких выстрелов медными боеприпасами, а также титаном. Ему просто нравится использовать турель доу, он просто строит из них от 5 до 10 колонн и видит, как вражеские инопланетные роботы умирают от простого залпа летящих к ним пуль. Очень грустно, что в конце ранней игры турели-доу стали бесполезными, поскольку лучшие турели наносили больше урона, а враги становились сильнее. Тем не менее, они по-прежнему забавны и дешевы, и особенно это любимая часть игры, когда Виктор вспоминает, как он открывает стартовые площадки; это действительно лучшая часть игры, и затем он начинает создавать несколько стартовых площадок по всей своей многочисленной базе в разных секторах, действительно лучший игровой опыт, который он когда-либо имел. — Время заняться какой-нибудь магнатской фигней, хе-хе-хе~ — Затем Виктор маниакально хихикает, начиная оттачивать навыки создания визуальных эффектов. Программное обеспечение очень помогло в создании файлов ЙПЕГ, создании фабрик и другого реквизита, и он начинает делать все больше и больше. Он решил немного изменить индустрию разума, сказав, что она должна быть реалистичной. Поскольку это программное обеспечение является читом, он мог бы с таким же успехом выложиться по полной в первой же игре, которую он создает. Он делает ИИ более умным, возможно, делая ИИ более похожим на придурка, кодирование несложное, хотя, хотя Виктор хорош в кодировании, программное обеспечение помогает ему в этом, предоставляя подробное описание предложения, объясняющее, что это может быть за ввод, как это может работать. Магия, объяснений не требуется. — Хм, ну будет плохо, если я просто начну давать игре последнюю версию. Возможно в3.5! — Виктор маниакально смеется, насколько он может себе представить, поскольку он делает турели более детализированными и делает игру очень реалистичной. — Хм, чутка, было бы плохо, если бы просто победить и все, нет? Ну, это игра, а как насчет истории? Виктор создает сюжетный диалог или, по крайней мере, размещает случайные потерянные файлы по картам и добавляет еще одно дополнение: у него будут общие враги, он создаст свою собственную базу и будет сражаться с игроком. После целого утра, когда игра превращала игру в адреналин возбуждения, он покинул его, и он почувствовал себя невероятно утомленным, когда задышался, не от того, насколько это было тяжело, а от того, насколько захватывающим это может быть. — Я, черт возьми, сделал это! Он наконец-то воссоздал разум! Хотя это и не так уж впечатляюще по сравнению с лучшими играми в его мире, но в этом параллельном мире это будет как минимум что-то новое, а не просто простые игры и стрелялки. — Теперь давайте проверим. — Виктор нажимает кнопку «Запустить игру», видит, что игра включается, и расчетливо мычит, — Хм, хорошо, работает плавно. Затем он с трепетом смотрит на то, насколько детализирована игра, несмотря на то, что она выглядит в 2Д, и пытается сыграть в новую игру. Через пару минут он видит, как керн приземляется, и смотрит, используя механические буры, чтобы добыть некоторые необходимые руды и положить их все на конвейерную ленту. А потом он возводит длинные, толстые стены из маленьких медных стенок, затем делает турели-доу и начинает заряжать их медными боеприпасами, а затем, когда он видит время волны, уже почти настало время для следующего испытания. — Ладно, пришло время настоящего испытания... Одной из вещей, которой тогда не хватало в игре, была стратегия и движения противника. Конечно, это достаточно разумно, когда одна сторона лучше защищена, а другая нет. Враги ИИ могут просто изменить курс, но он хочет сделать его еще умнее! Поэтому, когда он видит, что таймер

достигает нуля, начинается первая волна. Увидев приближающиеся отряды семикинжалов противника, он увидел, что они, похоже, выстраиваются в строй. Когда он почти достигает основания ядра Виктора, он останавливается и смотрит на других роботов, а Виктор, смотрящий через экран, радостно хихикает: – Да, да, они общаются. – Видя, что 7 вражеских отрядов с кинжалами закончили смотреть друг на друга, он затем начинает разделяться, а затем все они расходятся, двигаясь к базе, один из вражеских отрядов попадает в зону действия турелей доу. двигайтесь синхронно, пока все они целятся во вражеский отряд и открывают огонь. Вражеские подразделения тоже начинают стрелять, и они фактически отступают и начинают прятаться за большими скальными образованиями и начинают стрелять из турелей доу, прячась в укрытие. – Хороший! Вот это военная тактика! – Виктор почувствовал гордость за то, что он сделал, и хотя это всего лишь небольшие изменения, он чувствовал, что так будет лучше; это не сложно; просто ИИ противника намного умнее. Через пару минут первая волна завершается, пока не доходит до четвертой волны, и Виктор завершает захваченный сектор. Виктор подождал еще пару минут и сказал: — Теперь я запрограммировал еще одну дополнительную вещь. – И вот оно: внезапное ядро просто появляется на карте, красная точка на мини-карте Виктора означает, что вражеское ядро только что прошло мимо, и Виктор наводит указатель мыши на вражескую основную базу и видит, что она строит необходимые руды в заказанную базу, что еще больше радует Виктора. Он добавил в игру новое дополнение, в котором вместо группы врагов, приходящих в сектор с другим таймером волны, ИИ случайным образом размещает ядро противника далеко от основной базы игрока.

<http://tl.rulate.ru/book/106971/4061483>