

"Это... общежитие?" - прошептал Фан Юнь, приоткрывая глаза и оглядывая знакомый, но странный ландшафт вокруг. На мгновение его охватила паника. "Неужели во время стрима ударила молния и сгорел компьютерный кабель? Меня похитили, пока я был без сознания?" - размышлял он, но быстро отбросил мысль. "Не может быть. Я, конечно, много жалею, но у меня же нет врагов, правда?" В этот миг в сознание Фан Юня хлынули чужие воспоминания... Спустя долгое время он пришел в себя и выдохнул: "Наконец-то я догнал моду на путешествия во времени!" Да, Фан Юнь попал в другое измерение. В прежней жизни он был студентом и известным стримером, но не специализировался на современных играх, а вел трансляции о культовых шедеврах для консолей и ПК. Иногда он заглядывал и в популярные новинки. Его фраза "Я переиграл все известные игры, которые вышли с тех пор, как я начал играть. Те, что не прошел сам, видел по стримам", стала девизом. Фан Юнь был фанатом АСГ, типичным "отаку". Игры и аниме были его страстью. Он не был топовым игроком, но его мастерство, вкупе с умением остроумно критиковать, принесло ему популярность. Мир, в который попал Фан Юнь, был немного другим. Отличия были значительны: Во-первых, Фан Юнь в этом мире всё ещё имел родителей! Во-вторых, технологии здесь были куда более развиты, чем на Земле. Все повседневные задачи выполнялись автоматически машинами, от людей требовалось лишь периодическое обслуживание. В результате люди имели избыток свободного времени (конечно, это касалось только богатых. Бедняки, как и в прежнем мире, жили ненамного лучше). Чем же заниматься в свободное время? Конечно, "духовной пищей"! Поэтому индустрия развлечений в этом мире была невероятно развита. Кино и музыка были на несколько порядков выше, чем на Земле. Более того, здесь уже существовала технология виртуальной реальности. Несмотря на свою молодость, она вывела индустрию развлечений на новый уровень. Странно, но игры в этом мире... "Почему игры в этом мире такие примитивные?!" - не сдержался Фан Юнь, перебирая в памяти свои "игровые" воспоминания. "Как сюжет может быть таким простым? Как геймплей может быть таким скучным? Повсюду одни 'Dragon Quest', 'Knight Saves Princess' - это же уже клише!" Несмотря на технологическое превосходство, инфраструктура мира не успевала за стремительным развитием. Как говорится в игре: "Все деньги и древесину я вложил в апгрейд уровня. Дойдя до третьего уровня, я понял, что атака и защита ту войск вообще не улучшились..." По сравнению с кино и музыкой, игровая индустрия была "отстающей". В мире, где молодежь составляла значительную часть населения, особенно после того, как старшее поколение "молодых" стало владеть властью, отношение к играм кардинально отличалось от земного. "Профессиональный геймер" - это было яркое явление, популярность топовых профессионалов была не меньше, чем у голливудских звезд первой величины. А профессия "дизайнера игр" сравнивалась с профессией известного голливудского режиссера. Хороший фильм требует не только яркой игры звезд, но и руководства талантливого режиссера, управляющего ритмом действия. То же самое с игрой. Нужны не только игроки, но и дизайнер, создающий игру! Поэтому в университетах этого мира, подобно земным факультетам "Актёрского искусства", открылись факультеты "Игрового дизайна"! И дизайнеры игр стали аналогом преподавателей. Существовала система "профессиональных званий": младший, средний, старший, специальный и редчайший S-уровень. Получить профессиональное звание было просто. Создай хорошую игру - получи новое звание. Конечно, предусмотрен процесс оценки: младший/средний/старший уровни оценивались комитетом дизайнеров страны, специальный уровень требовал голосования мирового комитета дизайнеров и пяти ведущих медиа (комитет имел два голоса). Что касается S-уровня, то он требовал единогласного голосования, причем должно было проводиться и голосование игроков. Для утверждения требовалось более 50% голосов. "Фан Юнь" в этом мире был студентом старших курсов, специализировавшимся на игровом дизайне. "Неужели это провидение? Достаточно "одолжить" несколько игр, и я быстро достигну вершины славы! Ха-ха-ха..." - Фан Юнь разразился смехом, представляя себе сцены поклонения множества игроков через несколько лет. Да, если сравнивать игры двух миров (только по геймплею и сюжету), то Земля была намного впереди этого мира. В этот момент в

глубине памяти Фан Юня всплыло незначительное воспоминание, которое ошеломило смеющегося Фан Юня!"Черт побери! До сдачи дипломного проекта осталось всего три дня, а я еще не начал над ним работать?!!!!" Вот о чем было это воспоминание.Чтобы получить диплом, помимо успешной сдачи всех экзаменов, необходимо было представить качественный дипломный проект, то есть игру, независимо от платформы или жанра. Её должны были одобрить совместная комиссия университета и Городского комитета дизайнеров (далее - Комитет дизайнеров), чтобы студент смог получить звание младшего дизайнера.Однако у "Фан Юня" не было ни какой идеи для дипломной работы. Осталось всего три дня до защиты, а проект так и не был начат.Следует особо отметить, что специальность "игрового дизайнера" требует разработки и планирования всей игры от начала до конца. В университете студенты осваивали основы разработки, но профессионального опыта не получали. Текущего уровня Фан Юня хватало лишь для создания простых игр для мобильных телефонов и компьютеров.Фан Юнь задумался, какую игру можно было создать за три дня, чтобы она не только сделала его известным, но и принесла ему слава.В этот момент в его сознании раздался голос:"Система запускается, пожалуйста подождите!"П.С. Прошу вас поддержать мою новую книгу в первый день ее выхода! Ваша поддержка - это моя мотивация писать!

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4137773>