

"Что?!" Фан Юнь вздрогнул от неожиданного звука, и в этот момент его левая рука ощутила лёгкое тепло! Опустив взгляд, он заметил на левом предплечье ромбовидный символ, слабо мерцающий. Раньше он посчитал его за татуировку, обычную для этого мира, но теперь, похоже, это один из бонусов путешествия во времени. ---Система!"Запуск системы завершен!" "Текущее состояние хозяина обнаружено, генерируются соответствующие задачи!" "Задача сгенерирована, текущая задача: Новичковый квест!" "Цел: Самостоятельно завершить дипломный проект в течение трёх дней и получить оценку не ниже 80 баллов на выставке дипломных работ!" "Награда: 1. Стартовый капитал после выпуска: 500 000 (может быть использован только для аренды офисного помещения и приобретения оборудования, связанного с разработкой игр) 2. Новичковый набор * 1" "Подсказка: Для связи с системой достаточно сосредоточиться на символе, и система автоматически появится" "Система, ты реально задерживаешь оплату?!" Фан Юнь немного пожаловался, а затем, следуя подсказке системы, сосредоточился на символе на левой руке. Прошло около секунды, и перед ним возник интерфейс, похожий на экран компьютера. Вверху красовалось имя Фан Юня, а под именем - счёт, показывающий 0 баллов. Ниже располагались несколько опций: обмен очков, лотерея и текущие задачи. В самом низу было написано: Обмененные/приобретенные предметы. Фан Юнь сосредоточил внимание на "очках", и, как и ожидалось, появилась подсказка: за каждые 100 юаней, заработанные на продаже игр/внутриигровых предметов в реальном мире, начисляется 1 балл, и так далее. Примечание: Увеличение баллов не тратит реальные деньги. "Деньги = очки? Похоже, очки очень важны!" Фан Юнь тут же понял важность очков и переключил внимание на проект "Обмен очков": Обмен очков: 1. Обмен сюжета игры (потребление очков определяется длиной и классической степенью игрового контента!) 2. Обмен дополнений сюжета игры (частичный обмен сюжета игры - если у хозяина есть определённые воспоминания о сюжете игры, он может выбрать этот вариант, стоимость ниже, чем у полного обмена сюжета!) 3. Продюсер игры (только один человек! Чем дороже, тем лучше!) 4. Команда разработчиков игры (полная команда разработчиков 3А-шедевра, вам нужно только предоставить сюжет и требования, они идеально и быстро создадут готовый продукт!) 5. Обновление существующего оборудования для игр (никаких раздумий, это, конечно же, чёрная технология!)... "Хм... все это обмен, связанный с играми, значит, лотерея тоже должна быть связана с играми. Похоже, нынешняя система полностью заточена под игры." Просмотрев кратко содержимое обмена, Фан Юнь понял нынешнюю "суть" системы - всё служит игре! "Но это решает проблему, с которой я столкнулся в дальнейшем, то есть, нехватка ресурсов для разработки игр или непонимание моих идей людьми в этом мире." "Итак, сейчас мне нужно завершить дипломный проект за три дня и выполнить новичковый квест!" Фан Юнь быстро определил цель и начал думать, какую игру можно разработать в одиночку за короткое время, чтобы получить высокие баллы на защите. "На создание простой мобильной игры уйдёт около трёх дней. Главное - сделать её затягивающей." "Разработка игры, да? Хотя я раньше этим не занимался, но даже если я не ел свиней, я видел, как они бегают. Исходя из концепции разработки игр в этом мире, если я не переплону всю игровую индустрию, это будет пустой тратой моих лет, проведённых в мире китайских бесплатных игр!" Определившись с общим направлением мобильных игр, в голове Фан Юня стали всплывать одна за другой игры из прошлой жизни. Наконец, перед его внутренним взором возникла сцена игры: "Пальцы постоянно скользят по экрану, и фрукты на нём взрываются один за другим, расплескивая фруктовый сок!" "Fruit Ninja!" (Fruit Ninja была феноменальной мобильной игрой в прошлой жизни. Её популярность ни у кого не вызывает сомнений. С момента выхода на рынок эта игра много лет держалась в десятке самых продаваемых в AppStore. Простой геймплей позволяет легко освоить её всем. Игра разделена на три режима: классический, аркадный и режим на время (также известный как режим Zen). В классическом режиме нет ограничения по времени. Фрукты и бомбы будут падать сверху экрана. У игроков есть три попытки на ошибку, если они не срежут фрукт. Конечно, если вы срежете бомбу - GG. Каждые 100 очков вам автоматически компенсируют попытку. Также будут случайным образом появляться особые

фрукты, например, гранаты (нужно продолжать их резать, чтобы зарабатывать очки, чем быстрее скорость рук, тем лучше), драконий фрукт (50 очков за один), карри (150, 175, 200 очков за три случайных фрукта). Аркадный режим намного интереснее, с ограничением по времени в одну минуту. Фрукты и бомбы появляются одновременно. Цель - также получить как можно больше очков. Однако в этом режиме, если вы срежете бомбу, игра не закончится, но с вас снимут 10 очков и сократят время игры. В этом режиме есть три особых вида бананов: замороженные бананы (срезанные, могут остановить время и значительно замедлить скорость падения фруктов), двойные бананы (могут заставить большое количество фруктов вылететь с двух сторон экрана) и сумасшедшие бананы (удваивают количество очков, полученных за срезку фруктов за короткий период времени). Если достичь достаточного количества комбо, в конце игры будут начислены дополнительные очки. Режим Zen - режим, направленный на "разрядку". Время игры - полторы минуты. В этом режиме нет бомб, только падающие фрукты. Все, что нужно сделать игроку, - это frantically slide the screen and try to get higher combo points with their own skills. Разработка игры сейчас для Фан Юня не составит труда. Ему нужно лишь создать пару "фруктовых ножей", оригинальные рисунки, эффекты и эффекты "разлетаания фруктового сока" при взрыве фруктов. Конечно, также необходима самая базовая система достижений и система сетевых таблиц лидеров. И концепция дизайна, и режимы игры вполне подходят в качестве дипломного проекта в этом мире. Кроме того, технологии в этом мире более развиты, так что разработка такой игры займёт меньше времени. Многие спецэффекты можно просто взять из интернета. Фан Юнь открыл свой ноутбук. Но курсор мышки немного повис над приложением для разработки, и Фан Юнь решил отложить клавиатуру и достать телефон, чтобы заказать еду. Пролистав телефон, он обнаружил, что некоторые функции приложения не сильно отличаются от тех, что были в прошлом, однако производительность телефона значительно выросла. Также очень интересно было то, что приложение для заказа еды в этом мире называлось: "Я голоден!". Увидев это название, Фан Юнь рассмеялся и просто заказал еды и напитков. Затем он включил компьютер, чтобы посмотреть информацию об играх. Через полчаса Фан Юнь, попивая "жирную воду для домоседов", смотрел на экран компьютера и бормотал: "Похоже, основное направление игр смещается в сторону VR. Компьютерных игр мало, а классики ещё меньше. Похоже, компьютеры в этом мире люди больше используют для работы, а большинство игр на мобильных - это казуальные головоломки? Я пока не встречал ни одной тяжёлой игры. Похоже, в этой области большой потенциал для развития..." "Похоже, в этом мире ещё не разработано множество игровых жанров. Когда будет время, можно будет разработать пару игр для пробы. Тот, кто первый попробует, всегда больше всего заработает..." Отложив в сторону "воду для домоседов", Фан Юнь с нетерпением открыл программу и приступил к разработке...

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4137803>