

По поводу вопроса заработка в игровой индустрии Дейзи серьёзно задумалась. По этой причине она даже плохо посещала занятия и не проявляла прежней агрессии в общении. Для игрового процесса будущего мира Дейзи первой мыслью было то, что она не должна быть слепо оптимистичной и самонадеянной, полагая, что простое копирование игрового процесса может убить квартет в начале 21 века. Первое, что пришло в голову Дейзи, было "PUBG Mobile". В эпоху, когда у CS даже нет версии 1.6, стрелялки определенно будут в тренде. Но проблемы последовали одна за другой: во-первых, проблема с расчётом экрана, не говоря уже о сложности структуры игры, по требованиям к конфигурации готовой игры, она убивает 99.9% пользователей домашних компьютеров. Возможно, эта игра может работать в этой эпохе, но для этого нужно создать новую систему вычислений и обработки. Это слишком трудоёмко и дорого, и это точно не то, что может позволить себе небольшая мастерская. Небольшая мастерская вроде PUBG может добиться такого успеха в краткосрочной перспективе в будущем, но качество онлайн-игровой среды отстает от конкуренции. Кроме того, они плохо справились с багами и плагинами, что свидетельствует о слабости их базовой структуры игры. В это время CS набирает популярность, и идеальное копирование игрового процесса PlayerUnknown's Battlegrounds не будет слишком сложным. Пройдя "PUBG Mobile" и множество будущих хитовых игр, большинство из которых потерпели неудачу из-за нехватки средств, недостаточной человеческих ресурсов и неспособности домашних компьютеров их поддерживать, Дейзи впала в бесконечный круг размышлений. Создание классической хит-игры в одиночку нереально. Дейзи этого не замечала. Иногда отец Паркера брал Дейзи в Осборн-билдинг поиграть. Когда коллеги Паркера отдыхали, некоторые из них обсуждали EQ, самую популярную онлайн-игру на тот момент. Дейзи общалась с ними, и они считали, что EQ весело. Старые мужчины с радостью рассказывали Дейзи, лоли, о множестве развлечений в EQ. Дейзи подытожила, что хоть и сложно управляться, но весело. Дейзи считает, что это явление интернет-зависимости. Возможно, потому что онлайн-игры ещё не достигли эпохи расцвета, игроки просто наслаждаются игрой на компьютере, забывая о неразумности игровых механик и повторяющихся заданиях. Дейзи подтянула подбородок, глубоко задумавшись. Это был третий день летних каникул, и Дейзи раздражённо дергала майку. Она положила лицо на стол и молча размышляла о жизни. Из-за компьютера послышался звук бипа. Это было предложение Дейзи для администратора, чтобы люди получали напоминания при отправке сообщений. На самом деле, это было в основном для того, чтобы раздражать GEM. Когда Дейзи отправляла сообщения с негативными отзывами, она могла это узнать. Позже администратор улучшил эту функцию, и напоминание можно было отключить вручную. Из-за слишком шумных Skye и GEM. Дейзи кликнула на программу Rising Tide и увидела, что менеджер в ярости. — Три лотосовых корня, плавающие сучки! Почему в этой игре такие глупые операции! Автор перевернул игру вверх дном! Идея игры — использовать заднюю дверь для курения марихуаны! Автор, чья мать родила его в туалете! Гном-автор из Сиерры, держащий туалет! GEM: — Что происходит? Где Skye, младший монах? Skye: — Пошел ты наверх, мой дядя сегодня в плохом настроении. Что случилось с администратором? ID администратора — Байхуан. В это время он изливает всю историю подряд. Байхуан: — EQ — это онлайн-игра, в которую я играю. Там очень сложно сражаться с монстрами. Часто требуется много времени, чтобы команда победила монстра. После смерти вы теряете снаряжение и опыт. Вы можете вернуться только по памяти, голый, и можете быть убиты монстрами по пути. Через определенное время труп исчезает вместе с оборудованием. GEM: — Я тоже играю в эту игру, сначала не мог выйти из главного города QAQ Байхуан: — Это еще новичок. Я изначально хотел сделать 40 легендарного снаряжения. Среди них сложные материалы просто невероятны. Нужно сражаться с 40 монстрами с злыми глазами. Это требует времени. Некоторые сложнее найти, нужно пересечь несколько континентов, чтобы найти одну координату. Но один из ингредиентов, называемый коктейлем Лоб Рой, самый сложный из всех ингредиентов. — Согласно руководству, этот коктейль может появиться на дне определенного океана и появится только случайным образом в определенное фиксированное время. Чтобы добраться

до этого места, нужно сесть на корабль, полный враждебных рас, и ждать, пока корабль не приблизится к этому месту, и прыгнуть, и плыть несколько часов. Чтобы попасть на этот корабль, нужно прокрасться через порт, полный высокоуровневых врагов, и чтобы добраться до этого порта, нужно пройти через опасный город. Города охватывают больше половины континента! Это заняло у меня около месяца. Во время путешествия меня облил красный дракон, ранил ящер-человек, я увидел песчаного гиганта высотой с гору и гигантского ящера размером с остров. После прибытия к этой координате я провел в море, следуя волнам, ныряя и всплывая, ныряя и всплывая снова, я, наверное, возился около 20 дней, и наконец получил его. Но потому что я был слишком уставшим, я случайно щелкнул правой кнопкой мыши на значке коктейля Система сказала: Гул, ты выпил этот коктейль... Черт! Skye и GEM наблюдали новости, продолжая смеяться Дейзи перед компьютером смеялась еще больше. Это было то, что Дейзи сказала, обременительные аспекты основных онлайн-игр. Слишком много необоснованных операций, почти безжалостная смертельная механика, огромные игровые сцены без карт и бесчисленные ошибки карт. Два других члена также подключились. Увидев опыт Байхуана, они продолжали смеяться LOL. Некоторые также издевались над Байхуаном, почему он не взорвал компанию игры и так далее. Байхуан продолжал жаловаться на все недостатки текущей игры, которые просто представляют собой сборник отчетов об ошибках. — Вопрос: Что ты играешь, Белый Император, и почему ты продолжаешь играть в эту игру? Белый Император: — Это весело. lol lol Гусь, гусь, гусь, гусь Когда экран был полон LOL, Дейзи наконец что-то придумала, центр тяжести был неустойчив, и человек со стулом выпал. LOL Лига Легенд! Хотя Дейзи рассматривала эту игру ранее, она была отвергнута Дейзи. Причина в том, что есть проблемы с искусством. Хотя текущая версия модели LOL все еще выглядит грубо, потребовалось много усилий, чтобы завершить эти художественные основы. Это заняло слишком много времени. Это не невозможно сделать эти вещи, но Дейзи считает, что создание работы, которая может быстро завоевать популярность в короткие сроки, является ключом сейчас. Но теперь у Дейзи есть новая идея. Эти игры не обязательно должны выглядеть так, как будущее, но хороший игровой процесс может начать эпоху игр. Skye: — Может быть, мы можем сделать простую и веселую игру.