

Чэнь Мо был доволен. Его беспокоили его звуковые навыки, так что эта книга умений была настоящим подарком небес.

Чэнь Мо всегда нанимал людей, чтобы те писали ему музыку и создавали разные звуковые эффекты для его игры, так как он не был силен в этих двух аспектах.

Для некоторых классических игр будет невозможно воссоздать музыку и музыкальные эффекты с помощью фрилансеров. Поэтому будет лучше, если он возьмет это дело в свои руки.

Чэнь Мо постучал по ней и немедленно активировал ее. Синяя книга умений превратилась в лучи света и они вошли в его пальцы.

Чэнь Мо достал из своего кабинета музыкальную клавиатуру, которая была предоставлена организаторами. Он подумал, что пока не сможет ей воспользоваться, так что он убрал ее.

Опробовав пару нот, он подключил ее к компьютеру и выдал простую десятисекундную фоновую музыку. Чэнь Мо почувствовал, что она звучит нормально, так что теперь он будет в состоянии справиться со звуковой частью сам, конечно же если это будет касаться простых игр.

- Неплохо, для начала неплохо. Теперь осталось только увидеть результаты двух вращений «x10».

Чэнь Мо глубоко вздохнул и нажал на кнопку с десятью вращениями.

Цок, цок, цок...

Колесо постоянно вращалось и замедлялось, оно завершило десять вращений примерно за тридцать секунд. Результаты десяти вращений показались на дисплее в том порядке, в каком они были получены.

В итоге он получил три книги кода и четыре книги по дизайну уровней.

Так же ему выпала специальная книга умений, которая даст ему + 10 к концепт-арту, и книга специальных эффектов, которая даст ему + 10 к анимации.

И самое важное - специальное оборудование: зелье просмотра воспоминаний.

Чэнь Мо был доволен, очень доволен. Десять вращений за раз действительно были более удачливыми! Скорее всего при «x10» шанс на получение синих и фиолетовых вещей был намного выше, чем у «x1»!

Чэнь Мо проверил действие специального оборудования.

«Зелье просмотра воспоминаний: после употребления вы сможете вспомнить любые забытые или мутные воспоминания, эффект длится в течение четырех часов.»

Этот эффект невероятен! Чэнь Мо очень нуждался в подобном предмете.

Было много игр, в которые Чэнь Мо играл раньше, но сейчас он едва мог их вспомнить. Конечно он что-то да помнил, но этого будет недостаточно для воссоздания точной копии любой легендарной игры.

С помощью «зелья просмотра воспоминаний» Чэнь Мо сможет погрузиться в свои воспоминания.

Чэнь Мо использовал книги умений, не придавая им особого значения.

Его код повысился на три единицы, а дизайн уровней повысился на четыре единицы. Чэнь Мо подсчитал, что его навыки кода сейчас должны быть в районе двадцати семи единиц, а его навык дизайна уровней сейчас равнялся около тридцати пяти единицам. В сочетании с зельем просмотра воспоминаний воссоздание некоторых успешных мини-игр из его мира не будет проблемой.

Так же ему выпали две редкие книги: одна на концепт-арт, другая на анимацию.

Ему стало предельно ясно, что те навыки, которые не были связаны с созданием игр, можно было повесить с помощью специальных редких книг.

Концепт-арт повысился на десять единиц, из-за чего теперь он равнялся девятнадцати очкам, что означало, что теперь он мог выдать что-нибудь простое, но красивое.

Его анимационные навыки теперь стали вполне приличными после использования книги умений, которая дала ему плюс десять очков к анимации. Теперь Чэнь Мо мог делать простые 2D-анимации не напрягаясь.

«Пожалуйста, пусть мне повезет!» - подумал Чэнь Мо.

Нажав еще раз на «x10», начал молиться всем богам.

Цок, цок, цок...

Колесо снова начало вращаться, и вскоре перед ним предстало десять предметов.

Семь обычных книг на увеличение сюжета и две книги навыков для кода.

Но так же ему выпало специальное оборудование – капсула удачи.

Чэнь Мо чуть не упал в обморок; разница была слишком велика!

«Ты, должно быть, шутишь!» - подумал Чэнь Мо.

Мало того, что не было ни одной синей книги умений, зеленые книги умений, которые ему выпали, давали ему прибавку и так в одних из лучших характеристик!

Чэнь Мо хотел закричать. Только что в трубу улетело сто тысяч юаней!

Однако Чэнь Мо почувствовал себя лучше, когда увидел специальное оборудование.

Капсула удачи: после употребления существенно увеличивает удачу, эффект длится десять минут.

«Что это значит? Неужели я найду на дороге пять миллионов юаней, когда выйду на улицу?»

«Эффект длится десять минут...очевидно, что ее нужно употребить перед игрой в это колесо! В следующий раз я внесу в нее миллион юаней и буду нажимать на «x10» как сумасшедший!»

«Как бы то ни было, я приберегу это на следующий раз...» - подумал Чэнь Мо.

Чэнь Мо оказался в щекотливой ситуации. У него осталось всего сто тысяч юаней, и даже если бы он обменял их на кредиты, получилось бы всего лишь миллион кредитов, что было очень маленьким количеством. Сейчас ему нужно выпустить игру и заработать с нее денег, после чего вернуться и забрать все лучшие призы из этого колеса...

Чэнь Мо использовал все книги. Хотя они и улучшали и так сильные стороны Чэнь Мо, он еще был далек от совершенства, так что эти книги не были бесполезными.

----

Чэнь Мо выключил виртуальный дисплей, пытаясь успокоиться.

Двести тысяч юаней было потрачено на эти три вращения, но к счастью ему выпали необходимые книги умений и специальное оборудование, так что теперь Чэнь Мо нужно приступить к созданию своей первой настоящей игры.

Чэнь Мо все еще колебался, он до сих пор не решил, какую игру создать.

С точки зрения получения денег, китайская мобильная игра с системой «чем больше ты денег внес, тем ты лучше» из его предыдущей жизни была бы лучшим выбором.

Такие игры было довольно просто сделать, и такие игры зачастую приманивали игроков долгой прокачкой и вещами, которые давали разные плюсы к статистике. Но он знал, что не мог добавлять в такую игру слишком много монетизации.

Однако Чэнь Мо беспокоили две вещи.

Во-первых, его навыки кода.

Причина, по которой китайские игры с системой «заплати и ты выиграешь» могли заставить игроков платить, заключалась в том, что они стимулировали их с помощью хорошо сделанного кода. Но это не значит, что если игрок сможет улучшать свою мощь в игре кидая в нее свои деньги, что она будет хоть сколько-то успешной.

И именно поэтому инженеры-программисты в китайской индустрии видеоигр имели очень высокие статусы, которые уступали только высшим чинам компании, поскольку инженеры-программисты контролировали темп игры.

Если для игры создавался отличный код, это означало, что у нее будет отличный фундамент. Игра скорее всего будет довольно успешна, даже если графика в такой игре будет плохой или если наполнение игры будет однообразным. Но если бы код игры был сделан плохо, игра будет сто процентов мертва примерно через месяц.

Поскольку у Чэнь Мо не было даже тридцати очков в его коде, он не мог гарантировать, что смог бы создать хорошую игру даже если бы он использовал зелье просмотра воспоминаний.

Код у большинства таких игр всегда был покрыт завесой тайны, зачастую такие игры не показывали формулы боевых расчетов, роста атрибутов и их влияние, алгоритмы экономики и тому подобное. Каждая из таких игр имела свои личные формулы и коэффициенты, за которыми следили профессионалы, такие вещи по большей части являлись коммерческим секретом, к которому у среднего Васи не было доступа.

Поскольку код являлся основной частью таких игр, как только их код кем-то сливался, другие компании могли использовать его в качестве фреймворка и произвести подделку.

Чэнь Мо же должен будет написать весь код вручную, если бы он решил сделать такую игру. Однако у него не было уверенности в том, что он сможет создать такой код, основываясь на своих нынешних способностях.

Была еще одна проблема: привлечение игроков!

Основной метод получения прибыли в этом мире по-прежнему зависел от продаж.

В этом мире не было много игр с системой «задонатить и выиграй». Кроме того, в этом мире было не так уж и много игроков, которые знали о такой системе.

Если бы он создал среднюю игру с такой системой, как бы восприняли ее геймеры?

Будут ли они решительно против нее, что отрицательно повлияет на него и имидж компании? Найдутся ли игроки, которые будут с этого момента игнорировать его последующие игры?

Трудно было сказать наверняка. Поскольку это была первая игра Чэнь Мо, он не хотел рисковать.

Вкусы геймеров и судьба таких игр в этом мире для него еще были неизвестны, и будет лучше, если он сам все проверит со временем. Сейчас один его неверный шаг может похоронить его.

Поэтому Чэнь Мо решил не испытывать судьбу и решил, что создаст обычную одиночную игру, которая откроет ему все дороги.

Он заработает немного денег и репутации с помощью этой игры, а так же эта игра сделает логотип и название его компании немного известным, а затем он начнет медленно проверять воду индустрии видеоигр этого мира!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1196118>