

Чэнь Мо зашел в «игровой движок иллюзий» и увидел, что теперь стал геймдизайнером класса «А».

[Чэнь Мо: геймдизайнер (класс «А»)]

Креативность: 80

Система: 73

Дизайн уровней: 77

Сюжет: 88

Концепт-арт: 83

3D-арт: 64

Ежемесячная квота ресурсов: 3 ГБ/360 ГБ]

Креативность, система, сюжет и концепт-арт немного возросли, 3D-арт резко повысился, но никаких изменений в дизайне уровней не произошло.

Теперь ежемесячная квота ресурсов равнялась 360 ГБ, но Чэнь Мо ей практически не пользовался.

Другие геймдизайнеры использовали бы бесплатные ассеты в качестве заполнителей, а затем внесли соответствующие изменения после того, как их игра была готова. Но Чэнь Мо не пользовался этой фишкой, так как с самого начала знал, как должна выглядеть игра в своем конечном варианте.

Когда игра «Warcraft: The Frozen Throne» начала продаваться в Китае как горячие пирожки, Чэнь Мо уже считался одним из лучших геймдизайнеров стратегий. Но, возможно, игровой комитет не повышал Чэнь Мо до уровня геймдизайнера класса «А» из-за того, что они думали, что Чэнь Мо был слишком молод и хорош только в создании стратегий.

Но когда игра «Warcraft: The Frozen Throne» также начала хорошо продаваться за рубежом, и когда он выпустил китайскую игру «Легенды Кунг Фу» и мобильную игру «Onmyoji», они, видимо, поменяли свое мнение.

Именно поэтому игровой комитет в конце концов признал Чэнь Мо первоклассным геймдизайнером и предложил ему стать почетным членом игрового комитета.

Игровой комитет приписывал геймдизайнерам класс «А» только тогда, когда они считали, что этот человек был способен создавать крупномасштабные игры или отвечать за конкретную область при создании какой-нибудь виртуальной игры. Геймдизайнер класса «S» был тем человеком, что был способен от начала и до конца управлять созданием виртуальной игры.

И чтобы стать геймдизайнером класса «S», для начала нужно было выпустить успешную виртуальную игру.

Получение класса «S» будет очень долгим и очень трудным делом. Создание большой виртуальной игры требует не только первоклассных навыков, но и наличия больших денег, а в Китае только несколько крупных компаний могли позволить себе такую огромную трату.

Чэнь Мо особо не спешил, так как разработка крупномасштабных виртуальных игр требовала больших усилий, более того, он никогда не создавал ничего подобного, и сейчас у него не было достаточно рабочей силы, чтобы сделать это.

На уме у Чэнь Мо сейчас было два плана: потратить деньги и наконец разблокировать прокачку атрибутов и вкачать их на максимум второго уровня, спланировать и расширить свою команду до такого состава, чтобы она могла спокойно создавать большие ММОРПГ или маленькие виртуальные игры.

Ну и конечно же, необходимо будет переехать в офис пошире.

Чэнь Мо запустил виртуальный экран на своем браслете.

Сейчас всего несколько вещей ему было необходимо довести до второго уровня.

[Искусство: 80

3D-арт: 84

Анимация: 40

Музыка и звуковые эффекты: 41

Раскадровка: 36]

Чэнь Мо должен поднять эти показатели до ста, чтобы он наконец смог прокачать и другие атрибуты.

Чэнь Мо подсчитал у себя в уме и решил, что ему необходимо внести семь миллионов юаней.

Чэнь Мо использовал ту же стратегию, сначала он крутил до того момента, пока не выбил капсулу удачи, а потом использовал ее и начал нажимать на кнопку «x10» как проклятый. Спустя почти пятнадцать минут, он, наконец, потратил все свои деньги.

Спустя мгновение перед ним появилась строчка с текстом: «Все ваши атрибуты стоят на пороге входа на второй уровень, не хотите ли перейти на второй уровень?»

Под этим предложением находилось всего две кнопки: [Да] и [Хочу].

Чэнь Мо: - ... .

Чэнь Мо нажал на левую кнопку.

Тут же на проекции появилось множество точек, которые покрыли колесо фортуны...

Когда они исчезли, исчезло и колесо фортуны, на его месте теперь стоял игровой автомат.

Однако он отличался от обычных одноруких бандитов, в нем можно было выбить всего одну вещь из трех категорий: дизайн, презентация и оборудование.

В дизайн входили все оригинальные дизайнерские книги навыков.

В презентацию входили книги навыков, которые улучшали искусство, музыку и раскадровку.

Из оборудования выпадали специальные вещи.

Но теперь список того, что могло выпасть из разных категорий, был немного другим.

Дизайн: код, сюжет, система, профессиональные знания.

Презентация: искусство, музыка и звуковые эффекты, анимация, дизайн уровней, раскадровка.

Оборудование: расходные материалы, постоянные пассивные улучшения.

Чэнь Мо был потрясен, увидев, что цены также изменились. Теперь вместо десяти тысяч кредитов ему нужно было потратить всего сто бриллиантов!

Чэнь Мо был рад такому снижению цены прокрутки.

Но увидев обменный курс, он чуть не упал со стула! Тысяча юаней за один бриллиант?!

- Что?! В десять раз дороже? До этого я тратил всего десять тысяч за одну прокрутку, а теперь буду тратить сто тысяч! Ты что, думаешь, что я дурак?

Чэнь Мо лишился дара речи. Оказывается, что система просто решила взять и повысить цену в десять раз!

Чэнь Мо был немного раздосадован, но решил попробовать прокрутить один раз и увидеть, что ему выпадет.

«Книга навыка написания историй (Уровень 2)»

Сейчас эта книга навыков не была для Чэнь Мо ни хорошей, ни плохой.

На первом уровне Чэнь Мо уже мог воссоздать большинство сюжетов из своей прошлой жизни с помощью зелья просмотра воспоминаний; на втором уровне Чэнь Мо, вероятно, сможет внести больше изменений в историю и отполировать те моменты, которые не были хорошо прописаны в оригинале.

Чэнь Мо предположил, что существует и третий уровень, на котором он, вероятно, сможет создать поразительную оригинальную историю.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1267900>