

"Какая однообразная жизнь..." думал Алекс, срубая дерево, чтобы согреться от холода.

Алекс был молодым человеком, который всегда интересовался веб-новеллами и играми, его мечтой было однажды умереть и переселиться в какой-нибудь волшебный мир, где он мог бы использовать магию или похожую на неё способность, так как жизнь на земле была очень скучной для такого, как он, у которого не было ни денег, ни друзей.

Пока однажды он не упал в силос, полный кукурузы, работая на ферме, на которую его наняли, и не задохнулся внутри.

Медленная и мучительная смерть, но это заставило Алекса заволноваться, подумав о возможности переселения в другой мир.

К счастью для Алекса, это произошло на самом деле, но, к сожалению, не так, как он себе это представлял. Вместо того, чтобы появиться в мире магии, средневековья, подземелий, монстров или чего-то подобного, он появился на заснеженной горе.

Там не было ничего, кроме бревенчатой хижины, снега и деревьев вокруг неё...

Первые несколько дней он был взволнован, представляя, что в любой момент может появиться какой-нибудь магистр магии, гном кузнец или даже дракон, чтобы он встретился с ним и поучился у него, но, к сожалению, ничего этого не произошло.

На данный момент Алекс провел на этой изолированной горе целый месяц, ни с кем не общаясь, и это сводило его с ума.

Пока он готовил кроличье мясо, наконец-то что-то изменилось в новой тоскливой жизни Алекса.

[Загрузка системы завершена...]

[Инициирование начальных операций...]

Алекс был потрясен, увидев эти сообщения!

"Наконец-то!!! Я так долго этого ждал!" Он завизжал от счастья, начав танцевать от того, что наконец-то получил благословение системы.

[Предисловие: Цель была выбрана для использования бета-версии системы для переселенных пользователей. Имя системы еще не определено, но пользователь имеет полные права на использование всех функций.]

Особенность: Пользователь будет использовать игровые очки, чтобы создавать новые игры. Каждый игрок сможет получать уникальные предметы в качестве внутриигровых наград, которые можно обналить в реальной жизни.

Игры, созданные пользователем, должны быть сделаны через платформу, предоставляемую системой, поскольку у пользователя нет компьютера, он получит компьютер в подарок от системы, только пользователь будет иметь доступ к системе разработки игр.

Чем больше игроков играют в игры пользователя, тем больше Игровых очков получит пользователь, имея возможность конвертировать эти Игровые очки в более сложные функции для игры или даже в полезные для пользователя вещи, такие как одежда, предметы, знания-все доступно пользователю.

Но если Хост не сможет создавать игры, которые понравятся публике, нам придётся найти другого хоста.]

После прочтения всего этого у Алекса были смешанные эмоции, сначала он был очень рад получить систему, затем ему стало немного грустно видеть, что это была просто система для кого-то, кто создавал игры, но вскоре он снова пришел в восторг, обнаружив, что может использовать эти игровые очки в игре, чтобы получить все, что он хотел, включая знания.

Взволнованный Алекс осмотрел свою маленькую хижину и обнаружил, что там действительно появился компьютер!

Это был компьютер, немного отличающийся от того, что он себе представлял, так как он имел очень футуристический вид и был чрезвычайно компактным, но когда он включил компьютер, Алекс инстинктивно понял, как работать с компьютером, поэтому у него не возникло никаких проблем.

К сожалению, на его компьютере было всего три программы.

[Разработка игр]

[Игровая аналитика]

[Поддержка игр]

Несмотря на то, что он просмотрел весь компьютер, у него не было никаких других программ, то есть он не мог выйти в Интернет. Поначалу это немного расстраивало Алекса, так как в прошлой жизни он привык быть подключенным к Интернету, даже работая на ферме, но, проведя месяц без какого-либо контакта с ним, к счастью, он перестал чувствовать себя так неуютно без него.

С осторожным выражением лица Алекс нажал на приложение [Разработка игр].

Перед ним появилось окно.

[Какой стиль игры вы хотите создать?]

[Базовая RPG - 5000 игровых очков.] [Продвинутая RPG - 50 000 игровых очков.] [Triple A RPG- 500 000 игровых очков.]

[Базовое приключение - 1000 Игровых очков.] [Продвинутое приключение - 10 000 Игровых очков.] [Triple A Приключение - 100 000 Игровых Очков.]

[Базовая FPS - 500 игровых очков.] [Продвинутая FPS - 5000 игровых очков.] [Triple A FPS- 50 000 игровых очков.]

На экране Алекса появилось несколько различных игровых жанров, и в каждом варианте он мог видеть, что есть разные функции. Например, в базовой FPS было всего несколько слотов для создания карт, несколько слотов для создания оружия и так далее. С Triple A FPS пользователь может создавать гигантские карты, множество различных видов оружия и так далее.

В этот момент Алекс немного задумался. У него было всего 400 игровых очков. Сначала он подумал, что он мог бы купить какие-нибудь вещи, типа телевизора для своей хижины или вкусной еды, но игровых очков было мало, для создания игры, которая не пошла бы на спад, не говоря уже о том, чтобы он мог купить что-то для себя.

Когда он посмотрел на список категорий игр, которые он мог создать, Алекс увидел то, что привлекло его внимание.

[Базовая Песочница - 200 Игровых очков.] [Продвинутая Песочница - 20 000 Игровых очков.] [Triple A Песочница - 2 000 000 Игровых Очков.]

Это был жанр игры с наибольшей разницей в цене каждой модели. Быть игрой с самой дешевой базовой моделью в магазине и игрой с самой дорогой Triple A моделью в магазине.

Но Алекс знал причину такого большого расхождения в ценах между моделями. Это происходит потому, что чем лучше игра этого жанра, тем больше свободы должно быть у игрока, а значит, тем больше вещей игра должна предлагать игроку для выполнения.

Видя низкую цену модели, Алекс понял, что он выберет именно эту игровую модель, потому что, во-первых, она была дешевой, а во-вторых, потому что он уже знал, какая игра будет идеальной для создания в первую очередь.

Игра, которую изначально было бы не очень сложно создать, в которой не было много сложных функций, но несмотря на то, что она была очень простой, она все равно привлекала огромное количество игроков, чтобы играть каждый день.

Нажав, чтобы использовать модель песочницы, Алекс увидел, что его игровые очки упали с 400 до 200 за одну секунду, но он знал, что если он сможет сделать эту игру, он заработает гораздо больше в будущем!

Игра, которая потрясла мир, понравилась и взрослым, и детям.

[Майнкрафт]

<http://tl.rulate.ru/book/63788/1670570>