

Пользоваться системой разработки игр оказалось проще, чем представлял себе Алекс.

Поначалу его беспокоил тот факт, что он никогда в жизни не изучал ничего связанного с разработкой игр, включая программирование, которое, как он знал, важнейший элемент в этом ремесле. Но после того, как он порылся в трех программах установленных на компьютере, Алекс чувствовал, что все намного проще, чем он себе представлял.

Если ему нужно, чтобы элемент работал определенным образом, ему просто нужно было описать то, как он должен работать, а система автоматически обработает его запрос на своем языке и представит ему уже готовый вариант.

Используя разработку Minecraft в качестве примера, когда он описал системе, что хочет, чтобы блоки из песка и гравия были подвержены гравитации, система толи проникла в его разум, толи использовала еще какие-то методы, но выполнила его поручение с крайней точностью.

Конечно, он даже подумывал о том, чтобы попытаться представить Minecraft и приказать системе, чтобы она просто сделала игру, он конечно любил поиграть, но париться созданием игр у него было мало желание. Однако система отправила ему уведомление, которое немного напугало его.[Для идеального переноса игры с памяти хоста потребуетсЯ плата в размере 50 000 игровых очков. Поскольку в памяти хоста игра находится на продвинутом уровне, необходимо будет обновить игру до "Продвинутой песочницы", для чего потребуетсЯ еще 200 000 игровых очков.]

Увидев это сообщение, Алекс перестал лениться и начал думать о каждом аспекте и медленно переносить это в игру.

Большую часть игровых функций и предметов он мог сделать, используя базовые системные ресурсы, так как Minecraft в этом плане была довольно простой игрой.

Конечно, современная версия игры, как и было подмечено системой была продвинутой песочницей, поэтому он решил использовать одну из старых версий игры.

Он сразу исключил последние обновления игры... но некоторые современные игровые моменты, он все же перенес в игру, так как это оказалось вполне возможным, а главное с него не сдерут за это никаких игровых очков.

Алекс также задумался над одним очень интересным моментом, который сможет сделать его игру куда популярней, а главное ему ради этого практически ничего не придется делать.

«Система, возможно ли сделать игру доступной для модификаций игроков?»[Это возможно, но поскольку игра не создана ни на одной из игровых платформ этого мира, пользователю придется потратить 50 игровых очков на разработку платформы, которая позволит игрокам создавать модификации игры.]

«Хм... ладно, я одобряю. Даже при том, что цена кусается, это в последствии окупиться,» сказал Алекс с улыбкой на лице.

«Но система, ты сказала, что игра не создана ни на одной из языковых платформ этого мира, как она тогда будет работать? Ее же здешние компы просто не смогу запустить, не говоря о том, что всякие мамкины хакеры открыв код игры, начнут трубить везде, что это непонятная дичь и вообще вирус,» спросил Алекс.

[Игра разработана на более развитой языковой платформе, что сокращает затраты и время, необходимые для создания игры. Из 200 очков, потраченных на выбор стиля игры, 50 % используется для преобразования игры в приемлемую для морали платформу этого мира, в то время как остальные 50 % используются для функций, используемых в самой игре.]

«Приемлемая для мора платформа в этом мире? Я вообще не понял о чем ты говоришь,» нахмурившись, спросил Алекс. Он [Платформа продвинутый мир предназначена для игр, в которых игрок телепортируется в другие миры. Однако на этой платформе, если игрок умирает в игре, он также умирает в реальной жизни. Вот почему необходимо модифицировать эту платформу так, чтобы в игровой мир попадало только сознание игрока, и добавить систему безопасности, чтобы игрок возвращался в исходный мир, если он умрет в игре. В противном случае этот мир сочтет создателя игры, которая может убивать людей, врагом и немедленно уничтожит]

Когда он прочитал это сообщение, плавающее перед ним, Алекс почувствовал, как волосы на его теле встали дыбом. Он думал, что просто разрабатывает обычную компьютерную игру, но на самом деле он работал над программой, которая отправляла людей в другие миры?! Но главное его беспокоили последние слова системы. Он уже однажды умер и это, пожалуй, не самый приятный его опыт, поэтому умирать повторно желания точно не было.

К счастью, присутствовала так называемая система безопасности, но Алекса все равно тревожила мысль, что его могут поймать. Ведь переносить сознание в игру, это тоже очень интересная способность, обладание которой захотят заполучить многие.

Впрочем он попытался выкинуть эти мысли из головы, пока он был в черта на куличках, где людей на сотни миль не было видно, поэтому беспокоится об этом пока не стоило.

Поэтому он начал думать, насколько это круто было бы поиграть в Minecraft с переносом сознания в игру.

Он видел видео людей, играющих в Minecraft в виртуальной реальности в своей прошлой жизни, но никому это не нравилось, большинство говорило, что это ад для клаустрофобов. Но в его мире шлемы виртуальной реальности находились только в зачатковом состоянии и не удивительно, что ощущения от погружения в игру были испорчены слабым железом.

Но, согласно тому, что сказала система, Алексу не пришлось бы беспокоиться об этом ограничении, и он мог бы отлично провести время в игре.

С этим на уме, он занялся созданием игры с еще большим усердием, чтобы сделать игру лучше и быстрее. После этого белого и холодного ада, ему хотелось развлечься, поэтому после создание игры, он будет первым кто в нее окунется с головой.

Поэтому он даже не пожалел еще 50 игровых очков на более качественное и реалистичное освещение в игре и добавил пакет шейдеров, которые должны сделать игровой мир красивее для глаз игроков. Было бы очень странно находиться в мере, где солнце это висящий декоративный желтый шар, а в воде нет отражения.

С графикой он более менее разобрался, но перед ним встала другая проблема - он уже подзабыл некоторые механики игры.

«И что мне теперь делать...» задумался Алекс.

Он играл в Майнкрафт много лет, но одно дело играть в него, другое дело помнить каждую деталь, каждый блок, каждого моба.

Пока он не понял, что у него все еще есть 100 бесплатных очков.

«Система, могу ли я как ни будь достать забытую информацию об игре?» спросил Алекс.[Пользователь может приобрести капсулу памяти за 50 игровых очков. Эта капсула значительно улучшить память пользователя в течение 24 часов. Через 24 часа память начнет ослабевать, но если пользователь сосредоточится на том, что он запомнил, он может вспомнить информацию снова, но не так легко. Ps. Использование нескольких капсул памяти для запоминания чего-то конкретного может сделать память об этом постоянной.]

Прочитав сообщении, плавающим перед ним, Алекс расплылся в довольной улыбке. У него все еще останется 50 игровых очков после использования модуля памяти.

Недолго думая, он купил капсулу и проглотил ее.

Через несколько секунд в его голове начало всплывать множество воспоминаний, поначалу это было немного больно, но со временем он испытывал только легкий дискомфорт.

Вскоре он полностью адаптировался к этому и вернулся к разработке Minecraft.

Алекс был полон решимости закончить игру сегодня вечером.

<http://tl.rulate.ru/book/63788/2769591>