

Решив, какую игру он собирается создать, Алекс не терял времени и приступил к разработке.

В отличие от Minecraft, в этот раз Алексу не нужно было беспокоиться о том, что у него недостаточно игровых очков.

Когда он создавал Minecraft, у него было достаточно GP только для того, чтобы добавить немного шейдеров и другие простые настройки, а затем, по мере роста продаж игры, он добавлял все новые и новые материалы, в результате чего Minecraft достиг того состояния, в котором он находится сейчас.

Но в этот раз все будет по-другому, Алекс не собирался тратить все ИО, которые у него были, на создание этой игры, по крайней мере, он не собирался тратить все ИО сразу.

[Базовая Королевская битва - 2000 игровых очков.]

[Продвинутая Королевская битва - 20 000 игровых очков.]

[Королевская битва Triple A - 200 000 игровых очков.]

Без раздумий Алекс выбрал третий вариант за 200 000 игровых очков.

Как только он потратил эти очки, в программе разработки игры для него было разблокировано множество функций, которые можно было использовать.

Оружие, жилеты, шлемы, элементы декораций - бесчисленное множество различных вещей появилось для Алекса.

Теперь, когда у него был опыт в разработке игр, Алексу было гораздо легче начать разработку новой игры.

Сначала он начал создавать карту игры.

Он знал, что для игры очень важно, чтобы на карте были ориентиры: учебное заведение, несколько маленьких населенных пунктов, расположенных в разных местах, кафе, фабрика, леса, реки и многое другое.

Поскольку игра создавалась для игры в виртуальной реальности, а не на экране компьютера, Лео пришлось увеличить размер карты, чтобы сделать все немного более реалистичным, но не стал сильно увеличивать ее, чтобы продолжительность игр не была большой, слишком большой.

Идея использовать летающий школьный автобус для доставки игроков показалась Алексу очень креативной, и он решил ее использовать.

Так он сфокусировался на разработке игры и даже не заметил, сколько часов прошло в реальной жизни. Когда его живот уже просил еды, Алекс наконец вернулся к реальности с довольной улыбкой.

- Ладно, хотя игра еще не готова, я уже могу начать продвигать ее, чтобы привлечь игроков, заинтересованных в ней, - сказал Алекс, начиная планировать, как сделать интересный трейлер.

- Хахаха, он будет в бешенстве, когда узнает об этом, но это будет действительно смешно, - Алексу пришла в голову гениальная идея, как привлечь аудиторию Minecraft к новой игре, так и привлечь новую аудиторию.

В роскошном особняке в Малибу мужчина работал с какими-то механическими компонентами, слушая при этом классические рок-песни.

То, как он работал с этими компонентами, было очень завораживающе, как будто он привык заниматься подобными вещами в течение нескольких лет.

Вдруг мужчина что-то вспомнил и спросил вслух у пустоты. - Джарвис, скажи мне, что ты узнал о Minecraft?

Затем из динамиков, где звучала музыка, раздался голос. - К сожалению, я не смог взломать исходный код Minecraft, мистер Старк, даже их сайт не удалось взломать.

Услышав это, мужчина наконец прекратил свои действия и снова спросил. - Какие последние новости о Minecraft?

- Согласно сообщениям по всему миру, количество людей, платящих за игру в Minecraft, растет в геометрической прогрессии. По оценкам, в ближайшем будущем игра может достичь объема продаж не менее одного миллиарда долларов, - с уважением ответил Джарвис.

Услышав это, Тони Старк удивленно поднял бровь. Он и представить себе не мог, что игровая компания может так сильно вырасти за такое короткое время, особенно с технологией, которую даже Джарвис не мог расшифровать!

Не означает ли это, что технологии этой игровой компании даже лучше, чем у Stark Industries?

- Джарвис, как называется компания, которая выпустила Minecraft? - спросил Тони.

- Компания называется Mojang1, мистер Старк, - ответил Джарвис.

Услышав название компании, Тони задумался вслух. - Mojang... если я не ошибаюсь, это шведский язык. Что означает Mojang Джарвис?

- Mojang означает «Гаджет» на английском, мистер Старк.

- Компания шведская? - спросил Тони.

- Местонахождение компании еще не подтверждено.

Услышав эти подробности, Тони уже не мог придумать другого способа дальнейшего изучения этой компании с такой необъяснимой технологией, как у Minecraft, кроме как сыграть в игру.

- Джарвис, купи мне Minecraft, я планирую протестировать эту игру, чтобы посмотреть, как она работает, - приказал Тони.

- Мистер Старк, я думаю, что для вас будет интереснее поиграть во что-то другое, кроме Minecraft, - убеждал Джарвис.

Тони смутился и спросил. - Потому что?

Джарвис объяснил. - Возможно, вас заинтересует трейлер их следующей игры.

Прежде чем Тони успел задать еще один вопрос, на большом экране в гараже, где он находился, появился трейлер.

В нем начался показ видео. Тони был удивлен качеством картины, даже кинокамеры не могли записать что-то с таким хорошим качеством передачи.

Но когда он увидел мелкий шрифт в углу экрана, он был удивлен.

[Реальные кадры игрового процесса.]

'Это не фильм с реальными людьми, а игровая графика?! Даже в Minecraft нет такой хорошей графики, неужели это новая игра от Mojang?' - мысленно спросил себя Тони, продолжая смотреть.

В трейлере группа из четырех человек выходила из сарая, камера была сосредоточена за их спиной. Женщина в балахоне, другая в розовом костюме плюшевого мишки, синий робот в ретро стиле и мужчина с головой банана, одетый в стильный костюм.

Каждый из четверых держал в руках тяжелое оружие, а свет снаружи сарая становился все ярче.

До того момента, как они покинули сарай, можно было увидеть парящего перед ними человека в красно-золотом металлическом костюме с ярким шаром по середине груди и яркими глазами.

Тони Старк: Какого????????????????

1 - Mojang Studios (от швед. *mojäng* «штуковина», ранее Mojang Specifications и Mojang AB) — шведская игровая компания, принадлежащая Xbox Game Studios. Наиболее известна как разработчик игры Minecraft.

<http://tl.rulate.ru/book/63788/2855204>