

“Работай, работай, работай!”

В офисном здании в деловом районе Тимо в центре города Йодер недавно зарегистрированной компании по обзору игр только что начался их напряженный рабочий день.

В этом предприятии было более двухсот рецензентов игр. Но, очевидно, у них все еще не хватало рук. Для них было нормально работать сверхурочно, главным образом потому, что игровой рынок был слишком велик. В этой отрасли число сотрудников уже достигло миллионов, но казалось, что она далека от насыщения. Каждый год все равно будет большое количество выпускников, присоединяющихся к этой отрасли.

С момента основания Федерации D-planet в двадцать третьем веке искусственный интеллект начал широко распространяться по всему земному шару. Большинство заданий, требующих механического человеческого труда, были заполнены. Следовательно, задач, которые человечество могло бы выполнять, постепенно становилось все меньше, что приводило к большой безработице. Напротив, развлекательный бизнес становился все более развитым, и совершенствование игровой индустрии, как одной из важных частей развлекательного бизнеса, естественно, привело к быстрому прогрессу.

“[Storm Tribe], [Imperial Conqueror], [Spirit Sword Sealing Demons Record], [Yin Yang Master 28] ...” В офисе Сяо Чен, который только что вошел в офис, начал открывать список игр, которые нужно было протестировать и написать рецензию. Он взглянул на этот список названий, и в его глазах засветилась зависть.

Все эти игры были продуктами крупных компаний и крупных производств, у которых было огромное количество рекламы два года назад. Компания, в которой он работал, действительно могла получить так много высококлассных игр для тестирования. Казалось, что его связи и возможности были экстраординарными. Но, к сожалению, это не имело к нему никакого отношения.

Как новичку, ему никогда не дали бы эти огромные списки для просмотра и тестирования. Только опытные ветераны будут приглашены для проведения точных оценок и оценки рисков для этих игр.

А что касается таких новичков, как он, игры, которые они рассматривали, обычно разрабатывались частным образом.

Поскольку искусственный интеллект значительно развился, игровые платформы, шаблоны и фреймворки были чрезвычайно зрелыми. Базовая стоимость производства была невысокой, что привело к появлению многих частных игровых энтузиастов, у которых не было много денег, чтобы создавать виртуальные игры, используя свой творческий потенциал. Но из-за того, что им катастрофически не хватало команды разработчиков игр и арт-дизайнеров, частные игры могли привлечь аудиторию только при наличии продуманного творчества.

После того, как барьер входа был снижен, частные игры наводнили рынок. Что касается качественных частных игр, то редко можно было найти одну даже из десяти тысяч игр. Большинство игр зависело от продажи скудно одетых женских персонажей или жанра BL (boy's love). Но даже в этом случае для таких игр часть игроков, которые остались дома, также не купили бы их. В этом мире те, кто мог позволить себе оставаться дома и ничего не делать, кроме игр, тоже не испытывали бы недостатка в деньгах...

Сяо Чен прокрутил экран, ища некоторые игровые продукты, которые были немного более высокого качества. Внезапно он увидел металлический значок черного цвета.

“Логотип неплохой!” Сяо Чен почувствовал себя немного энергичнее, когда увидел значок игры ‘Звездный океан’. Логотип имел металлический оттенок, и, судя по названию, это была игра в жанре научной фантастики. Но sci-fi не смог точно описать это. Многие крупные игровые производства не осмелились бы прикоснуться к жанру научной фантастики, не говоря уже о частных разработчиках игр.

Большинство научно-фантастических игр вешали головы овец, продавая собачье мясо, ложно рекламируя их содержание. Либо какие-нибудь горячие красотки будут сопровождать вас в путешествии по вселенной, либо это будет игра типа [Legend], которая была прикрыта под видом "научной фантастики", где можно повышать уровень, убивая космических монстров. У воинов и магов в обычных играх с хак-энд-слэш названия были бы изменены на сила первородных солдат. Сабля, убивающая драконов, изменится на саблю силы - все было просто вопиющим плагиатом, прикрытым новыми именами и названиями.

Было неизвестно, сколько людей все еще играют в [Легенду], и сколько еще поколений людей будут обмануты таким методом?

С сердцем, как будто он знал все, Сяо Чен включился в игру. Для него было все же лучше протестировать ранним утром игру типа [Legend], чем тестировать кучу похожих игр, разработанных частным образом. В конце концов, было много прошлых примеров, из которых он мог бы почерпнуть ссылки.

-----  
“Добро пожаловать в [Звездный океан]. Подойди, подпиши контракт и стань подданным под властью Повелителя Сие! ”

Ясный голос прервал тупое выражение лица Сяо Чена. Он испуганно поднял голову и уставился на необычно грозного NPC. Все его тело начало дрожать.

“Черт. Это ... это действительно частная игра? ”

“Не слишком ли реалистична эта модель?”

Сяо Чен уставился на окрестности с недоверием, запечатленным на его лице. Сцена представляла собой временную военную базу, укрепленную металлом. Внутри были всевозможные неизвестные инструменты, роботизированные руки и множество предметов оборудования, которые он не узнал. Он вдруг почувствовал себя слишком взволнованным, чтобы говорить.

На данный момент самой высоко оцененной научно-фантастической игрой на рынке является [Titan], созданная компанией Rainstorm. Версия [Titan] была продана за 8 800 федеральных долларов и была известна как самая дорогая игра на рынке. Когда он еще учился, ему пришлось экономить и копить в течение трех лет, прежде чем у него едва хватило денег на покупку аккаунта. Но ощущение реальности, проецируемое дизайном этой игры и качеством модели NPC, может в уничтожить [Titan]!

Детали, ощущение металла, модель NPC, линии его лица, ритм его мышц, когда он вдыхал и выдыхал. Ощущение реальности было еще более реальным по сравнению с научно-фантастическими фильмами!

Мог ли он действительно столкнуться с "легендарной" божественной работой смертного мира?

Сяо Чен непроизвольно протянул руку, желая коснуться NPC. Но еще до того, как его рука соприкоснулась, внезапно хлынула внушительная мощь. Сяо Чен не смог вовремя среагировать и в испуге упал на землю. Чувство боли, исходящее от его задницы, заставило его чувствовать себя еще более сбитым с толку, когда он молча размышлял: “100% тактильное ощущение? Эта игра слишком порывистая! ”

“Вам не разрешается прикасаться к этому повелителю!”

“Полностью интеллектуальный NPC?” Сяо Чен глубоко вздохнул. Прямо сейчас технология искусственного интеллекта достигла зрелости, и поэтому полностью интеллектуальный NPC не был чем-то редким, но личность этого NPC была довольно интересной.

Подумав об этом, он не стал продолжать противодействовать другой стороне. У этой игры было 100% тактильное ощущение. Если бы он каким-то образом был забит до смерти этим NPC, это чувство было бы чрезвычайно трудно перенести. Размышляя, он перевел взгляд на огромную металлическую дверь сбоку.

В двери было окно. Через окно он мог видеть сцену за пределами временной базы. Он был наполнен запустением, так как на ало-красной земле не было зелени. Это место должно быть построено в соответствии со сценами на Марсе.

Это избавило бы от некоторых проблем в процессе создания, но детали были чрезвычайно точными. Качество песка и гравия на земле выглядело чрезвычайно реальным. Плавный эффект их физического взаимодействия с ветром также был очень хорош. Не было никаких проблем вообще!

Подумав об этом, он протянул руку вперед, желая открыть дверь, чтобы увидеть внешний мир. Но внезапно он почувствовал, как ударный ток отбросил его руку назад. Как только он был поражен, NPC заговорил: “Смертный, твое нынешнее тело не может выжить на этой планете. После подписания контракта этот повелитель начнет биологическую модификацию для вас. Как только число людей здесь достигнет 500, этот повелитель организует всех вас в разные команды, чтобы собирать ресурсы снаружи, чтобы построить свою домашнюю базу! ”

“О ...” Выражение внезапного просветления мелькнуло на лице Сяо Чена, когда он задумался: “Значит, это все еще недоступно для публики!”

Но, поразмыслив, это должно быть так. Для постановки такого качества просто объем работы, необходимый для детализации различных фонов и сцен, был бы огромным. Частные дизайнеры, естественно, не смогли бы открыть слишком много зон. Поняв эту логику, он сразу понял, что это полуфабрикат!

Такие полуфабрикаты не были редкостью на рынке. У многих частных дизайнеров были высокие стандарты, но они не смогли закончить игру из-за нехватки финансирования. Они всегда сначала разрабатывают модель открытия, чтобы привлечь инвесторов для финансирования своей игры.

Когда он подумал об этом, он сразу же начал профессионально забивать игру в таблицу.

Качество игры: полуфабрикат.

Производительность игровой сцены: пять звезд. Отличные детали, отличное качество. Только из одной сцены можно сказать, что эта игра будет той, которая может охватывать разные эпохи!

Игровая модель: пять звезд. Изысканный, детализированный, полностью демонстрирующий талант команды арт-дизайнеров.

Играбельность: Неизвестно. Временно не могу играть. Это игра, которая ищет инвесторов.

Общая оценка игры: полуфабрикат с очень высоким потенциалом. У него очень сильная команда дизайнеров. Я считаю, что если есть хорошая команда по планированию игры, это может быть продукт, который может заменить [Titan]. Инвестиционный риск: три с половиной звезды. Причина в том, что контента сейчас слишком мало; контента почти нет. Это заставило меня усомниться в том, что в будущем не будет никакого планирования для этой игры. Я предлагаю инвесторам сначала тщательно расспросить создателя или нанять хорошую команду разработчиков на их собственных условиях!

Сделав вывод в своем сердце, Сяо Чен взволнованно пошел писать свой отчет. Это было похоже на поиск золота в дыре. Это уже считалось хорошим достижением.

Но внезапно он обнаружил, что меню не появляется. Затем он взглянул на единственного разумного NPC на сцене. “Могу я спросить, как мне выйти из игры?”

На этот раз NPC вообще ничего не сказал. Он невыразительно указал на передатчик в центре базы, который напоминал передающее устройство в научно-фантастических фильмах.

Система выхода из узла?

Сяо Чен был поражен. Хотя это могло бы сделать игру более реальной, она, очевидно, была гораздо более хлопотной. В современных развлекательных игровых моделях это не понравилось бы. Казалось, что этой игре действительно не хватало хорошей команды планирования.

Обдумав это, он, не колеблясь, вошел в устройство передачи. После активации меню он выбрал опцию выхода [Звездный океан]. Он также воспользовался возможностью, чтобы быстро передать свой отчет, прежде чем кто-либо еще обнаружил эту игру. Он не должен позволить заслугам за такое достижение ускользнуть от него!

После этого появилась вспышка света, и Сяо Чен, который был в устройстве переноса, полностью исчез. NPC с высокомерным выражением лица внезапно сел, увидев, что Сяо Чен ушел. Он снял свой внушительный металлический шлем и показал красивое лицо!

“Этот повелитель так устал!” NPC на самом деле начал бормотать себе под нос. “Этот глупый дурак наконец ушел!” После этого он обратился к воздуху: “А.И., нам действительно может сойти с рук, что я так себя веду?”

“Повелитель, пожалуйста, успокойся!” Внезапно с базы раздался электронный голос. “Повелитель, тебе нужно только терпеливо ждать. Вскоре после этого будет нескончаемый поток предметов! ”

<http://tl.rulate.ru/book/81842/2545678>