

Чэнь Сюй взглянул на виртуальный экран перед собой с кратким и понятным текстом.

Кнопка с инструкциями, автомат с розовыми шариками, заполненный ими, и список наград рядом с наградами: [Книга с общим навыком профессии], [Книга с редким навыком профессии], [Специальные предметы].

Кроме того, ниже была строка чисел: 473451.

Сначала нажал на описание, и вскоре Чэнь Сюй получил необходимую информацию.

Очевидно, эта система означает, что благоприятных условий не избежать.

Очень простая лотерейная система, конечно, очки по-прежнему требуются.

Источник очков также очень прост: игроки, зрители, читатели, слушатели и т.д. могут погружаться в собственные произведения, и они счастливы, радостны, взволнованы, печальны, злы, испуганы и т.д., все можно получить соответствующие эмоциональные очки.

Преобразованные в очки, вы можете провести розыгрыш, и теперь есть более 400 000 эмоциональных очков.

Чэнь Сюй накопил их в своей прошлой жизни.

Увидев это, Чэнь Сюй немного пожалел.

«Было бы лучше, если бы я знал, какой будет уровень и сюжетный дизайн в первую очередь, и было бы лучше заняться планированием событий». Чэнь Сюй немного жалел.

Это отличается от параллельного мира, где игроки ругают разработчиков игр, когда они расстроены.

Планирование в прошлой жизни - это существо вины.

Статистика любимого персонажа была сокращена? Планирование собаки!

Вашему любимому персонажу дали ланч-бокс? Планирование собаки!

Любимый игровой сервер завис? Планирование собаки!

В любом случае, неважно, спланировано все или нет, все равно стоит ругать.

«По 100 000 за раз? Даже если нет скидки на десять подряд по 1 000 000, бесплатный розыгрыш больше не проводится? Игра свинофермы не так хороша, как ты!» Изначально он думал, что у него довольно много очков, но, увидев цифры в лотерее, Чэнь Сюй замолчал.

Может ли он с более чем 400 000 собственных очков вытянуть в общей сложности четыре раза?

Однако, хотя он жаловался, Чэнь Сюй не остановился и начал качать.

Непосредственно на джойстике он аккуратно и чисто потянул его четыре раза, и Чэнь Сюй увидел, как автомат с розовыми шариками перед ним закрутился и выпали четыре шарика.

Затем от четырех шариков загорелся золотой свет.

Изначально Чэнь Сюй не ожидал ничего хорошего. В конце концов, у него было всего четыре шанса.

А вариантов того, что могут открыть эти шарики, всего три.

но сейчас?

'Вау! Золотая легенда! '

Чэнь Сюй издал звук в своем сердце, и его лицо было полно предвкушения.

Затем...

Книга с обычным навыком профессии *2, Книга с редким навыком профессии *1, Капсула памяти *1

Глядя на четыре реквизита перед собой, Чэнь Сюй был совершенно растерян.

Этот особый золотой свет просто открывает коробку... Нет, это должен быть эффект открытия яйца?

Система действительно твоя!

Чэнь Сюй жаловался в своем сердце, но все же указал на обычную книгу с навыком профессии.

Затем Чэнь Сюй увидел книгу навыков, которая превратилась в фиолетовое светящееся пятно, как звезда, и слилась с его телом вместе со строкой напоминаний.

'Дизайн сюжета +1'

С притоком фиолетового света Чэнь Сюй только почувствовал, что его мысли были предельно ясны, и в то же время некоторые из первоначальных решений для ритма истории, казалось, стало немного понятнее.

Это ощущение очень странное, совсем как при решении математических задач, когда, стоя перед проблемой, не можешь решить ее.

Но когда я увидел математическую формулу, сразу просветился.

Затем Чэнь Сюй щелкнул по двум другим книгам.

'Музыка +1, навыки рисования +5'

Музыка - это обычная книга навыков профессии, а навыки рисования - это редкая книга навыков профессии.

Степень увеличения разная. А то, разная ли это классификация или просто числовое значение, я не знаю.

В конце концов, у меня не так много очков и сводок по практике.

Наконец, Чэнь Сюй обратил свой взор на последний открытый реквизит.

Воспоминательные капсулы: вы можете извлечь глубокие воспоминания в течение 1 часа

после использования.

Глядя на последнюю капсулу с воспоминаниями, Чэнь Сюй был удивлен.

Это отлично!

Это равносильно ретроспективному кадру с ограниченным временем действия.

Как человек, который в прошлой жизни работал в игровой индустрии, можно сказать, что Чэнь Сюй переиграл во множество игр, не только играл в них, но и проводил исследования.

Возьмем в качестве примера знаменитую игру "Одни из нас". Обычные игроки играют так: "Вау!" "Ах, страшно" "Нет, я умер!" и т.д.

Но игроку из игровой индустрии, такому как Чэнь Сюй, необходимо думать и изучать многие аспекты.

Например, почему история рассказана именно таким образом, разумно ли и неразумно ли распределение монстров, почему карта и связанные с ними бункеры расположены именно так и как следует понимать скрытые детали, которые должен найти игрок.

Таким образом, благодаря капсуле с воспоминаниями Чэнь Сюй может в максимально возможной степени восстановить в своем сознании некоторые игры.

Капсула с воспоминаниями была временно помещена в реквизит, и Чэнь Сюй собирался сначала ее сохранить.

Перед разработкой первой игры еще предстоит кое-что подготовить.

Например, использование официального игрового движка, а также исследование соответствующего игрового рынка, текущих основных типов игр и платформы, на которой игра должна быть выпущена, когда она будет готова.

Все это нужно сделать заранее.

"Что ж, давайте посмотрим!" Выключив систему и сев за компьютер, Чэнь Сюй двумя руками стучал по клавиатуре, ища то, что ему нужно.

В первую очередь следует ознакомиться с инструментами игрового движка для параллельных миров.

Потому что я помогал игровой компании отдать на аутсорсинг производство оригинальных рисунков.

На собственном компьютере Чэнь Сюя также установлено официальное программное обеспечение игрового движка, и он уже зарегистрировал соответствующую учетную запись.

В параллельном мире эта часть все еще относительно зрелая.

Например, оригинальные картины, моделирование, музыка и даже актеры озвучивания могут быть найдены через платформу в игровом движке.

"Ну, это не очень сложно и не громоздко, но ресурсов слишком мало."

Чэнь Сюй просмотрел на быстрой перемотке вводное видео и в то же время искал в Интернете соответствующее текстовое введение.

В целом, имея представление об игровом движке, освоить его будет несложно.

Второе — платформа. Развитие культурной индустрии также наносит удар пиратству. Игры, разработанные с использованием игровых движков, также полностью технически защищены от пиратства.

Конечно, пиратства нет, но и конкуренция в отрасли довольно велика.

Что касается игровой платформы, то она мало чем отличается от той, что была в прошлой жизни: есть и отечественные, и зарубежные.

Однако она отличается от зарубежной платформы, существовавшей в прошлой жизни. В параллельном мире зарубежная платформа не имеет такого большого влияния, а основная — это отечественная игровая платформа.

Это главным образом потому, что в прошлой жизни у игр кровь была либо зеленая, либо серая, а скелеты должны были обрасти плотью. В параллельном мире реальная аутентификация стала весьма популярной, а также появилась соответствующая система оценки культурных продуктов.

У таких игр, как "Ведьмак 3" и "GTA" в прошлой жизни, в основном не было шансов пройти проверку, но в параллельном мире они могли пройти ее, хотя им определенно будет присвоен рейтинг 18R.