

К тому времени как Бай Ли вышел из игровой кабины, прошло уже несколько часов.

Час назад он зарегистрировался на официальном сайте «Конкурса голографического дизайна игр». К счастью, он успел подать заявку до крайнего срока регистрации, однако это был только первый шаг. После этого ему необходимо было разработать общую структуру игры, после чего его игра будет добавлена на официальный сайт конкурса на определенное время и официальная регистрация его игры будет считаться успешной.

Бай Ли не сразу начал заниматься дизайном своей игры, а выбрал несколько самых популярных игр прошлого года, намереваясь перенять опыт своих предшественников в области разработки игр. В результате, менее чем за десять минут он удалил их все с пустым выражением лица.

Следует ли вообще говорить о том, что межзвездная эпоха действительно заслуживает того, чтобы быть большой средой для всех играющих в игры людей? Но почему все игры, которые он увидел, были играми типа боев и убийств. Он хотел найти игру, с которой можно было расслабиться и отдохнуть, но не смог найти ни одной игры с милой и спокойной атмосферой. Все игры в списке конкурса — это те игры, в которых игроки сражаются с монстрами в открытом космосе. Если поиграть в разные игры, то потом даже нельзя будет сопоставить название игры с игровым содержанием.

Бай Ли решительно сдался и стал очень уверен в успехе своей голографической фермерской игры, которую планировал сделать. По крайней мере, хотя бы по игровому содержанию его игра будет в корне отличаться от того, что сделали другие конкурсанты.

Поэтому, пробыв в игровой кабине целый час, Бай Ли, наконец, открыл голографический конструктор игр уровня E и очень точно скопировал декорации из деревни смертных, которую он впервые посетил в своем мире. В игре появилось много домов, тропинок, гор, вод и полей, не хватало только жителей деревни.

Когда строительство игрового мира было завершено, Бай Ли удовлетворенно кивнул. Но вскоре он нахмурился, задумался, а потом махнул рукой, стирая все ранее созданные дома, заменяя их сломанными стенами домов и различными развалинами, а вместо густого красивого леса и аккуратных полей появилась неопрятная заросшая роща.

Эй, по сравнению с деревней, где все есть, гораздо интереснее начинать с нуля, не так ли?

Закончив все вышеперечисленные действия, Бай Ли был очень счастлив. К счастью, конструктор игр был очень легок в управлении. Для создания декораций в игре ему нужно было просто подумать о том, что он хочет создать и куда это разместить и это тут же появлялось в игре. Будучи Богом из Бессмертного царства, его душа была очень сильной, поэтому ему не нужно было даже прикладывать слишком много сил, чтобы создать различные объекты в игре, похоже, он с легкостью может справиться с этим.

Кроме этого, при построении игрового мира чистая духовная энергия растительности Бай Ли подсознательно начала сливаться с создаваемым миром и когда он полностью создал свой игровой мир, она уже полностью слилась с ним. Если бы он захотел в дальнейшем полностью разделить их, ему для этого нужно было сначала уничтожить этот мир.

Бай Ли тщательно проверил это и обнаружил, что вливание этой энергии дало превосходный эффект. Весь мир был пропитан чистой духовной энергией растительности, что создавало почти полное ощущение реального мира. Занятия сельским хозяйством в этом мире могут быть эффективней и производительней, чем в реальном. Можно было сделать это слияние еще

лучше, Бай Ли, как фанатику сельского хозяйства, было трудно отказаться от такого изменения, поэтому он с нетерпением ждал того момента, когда его божественная сила медленно восстановится, а аура укрепитя и игровой мир тоже претерпит качественные изменения...

Более того, чистая духовная энергия растительности также должна помочь успокоить беспокойные эмоции межзвездных людей. В конце концов, Бай Ли все же не стал ломать мир и переделывать его.

Когда был разработан первоначальный внешний вид игрового мира или «деревня новичков», Бай Ли приступил к добавлению разных деталей игры: «интерфейс создания персонажа», «миссии новичка», «NPC» и «игровой центр» в соответствии с условиями конкурса.

Интерфейс создания персонажа был разработан им наиболее тщательно. Помимо настройки внешности, роста и формы тела, Бай Ли также добавил настройку индивидуальных деталей персонажей. Игроки могут свободно добавлять любимые черты на лицо или любую часть тела. В дополнение к двадцати обычным моделям, которые он сделал, игроки также могут воспользоваться платными настройками. Им нужно всего 5 звездных юаней, чтобы получить черту лица или тела, которая будет отличаться от всех остальных. Что касается платных деталей, то их на игроке может быть до пяти штук.

Устанавливая такую стоимость, лицо Бай Ли слегка покраснело, он был немного смущен и чувствовал, что его поведение немного похоже на мошенничество с деньгами? Но когда он подумал, что у него в кармане осталось всего 666 звездных юаней, он нисколько не колебался. Важно ли иметь лицо вместо денег и возможности выжить? Ответ был очевиден.

Кроме того, если игроки посчитают, что это дорого, им вообще не обязательно будет это покупать. Во всяком случае, у них все еще будут бесплатные общедоступные детали.

Когда дело дошло до оформления задач для новичков, Бай Ли тоже немного задумался. Вскоре он установил их так, что пока игроки следуют установленному им процессу миссий, вырастить растение не должно быть проблемой.

Что касается NPC, Бай Ли не считал это важным, поэтому он лишь небрежно создал главу деревни, скопировав внешность первого Шен Нун в истории Бессмертного царства. Помимо того, что он настроил его на автоматическую выдачу заданий и ответы на некоторые простые вопросы игроков, он также оставил «место» в настройках этого NPC, думая, что всякий раз, когда он будет свободен, он как геймдизайнер этой игры, также сможет управлять этим NPC.

К тому времени, когда пришло время разработать окончательный раздел игрового магазина, прошло много времени. Поскольку он беспокоился о том, что котенок за пределами игровой кабины проснется и потеряет его, Бай Ли поспешил завершить настройки и выйти. Поэтому он поспешно поставил на полку только один подарочный пакет стоимостью 10 звездных юаней.

С точки зрения Бай Ли, содержание этого подарочного пакета было довольно богатое, 10 звездных юаней — это очень низкая цена, увидев которую все захотят его купить.

После того, как все было улажено и запись об игре была добавлена на официальный сайт, он потратил еще полминуты на обдумывание названия игры. В итоге назвав ее «Беззаботная ферма», Бай Ли поспешно отключился.

Для игры будет двухчасовой период проверки, который осуществляется специальной программой и после ее одобрения, игра официально появится на соответствующей странице.

Бай Ли планировал сначала набить желудки себе и Supreme, ожидая, пока игра будет официально доступна для игроков.

Игровая кабина медленно завершила работу. Когда Бай Ли вышел, он почувствовал себя так же хорошо, как будто купался в горячем источнике. Кто бы мог подумать, что эта игровая кабина, подаренная просто так, будет иметь функции массажа и поддержания оптимальной для тела температуры?

Бесплатная кабина была настолько хороша, что он даже не знал, насколько круто будет использовать самую дорогую игровую кабину на рынке! В этот момент желание Бай Ли усердно работать, чтобы заработать деньги, стало еще сильнее, а последняя доля вины, за добавление платных деталей персонажей из-за вспышки его вдохновения, исчезла.

Но это чувство уюта мгновенно исчезло, когда он увидел Supreme, который устроился в куче старой одежды и немного дрожал от холода ранним весенним вечером.

Бай Ли быстро подошел к нему, опасаясь, что холодная температура заморозит котенка до смерти. Как только он приблизился, Supreme, который спал, сразу же проснулся и открыл глаза. В этот момент темные и яркие глаза Бай Ли встретились с золотыми кошачьими зрачками Supreme и они оба были немного ошеломлены.

Бай Ли подумал: «Боже мой, мой детеныш действительно красив, разве это не радость выращивания домашних животных? Я это понял только сейчас!»

Supreme: «Красивый человек, который дал ощущение комфорта, накормил его, когда он хотел есть...»

В конце концов, Supreme первый нарушил странную тишину и с «мяу» успешно вывел Бай Ли из транса. Он протянул руку, чтобы погладить кошачью голову, затем погладил его кошачий живот и с обмякшими ногами пошел на кухню обедать.

Как успешный Бог сельского хозяйства, Бай Ли являлся лидером в посадке растений, но в других аспектах... таких как приготовление пищи, этот навык не был особенно хорошо. Поэтому, постояв в тишине перед кухонной плитой две минуты, Бай Ли достал свое драгоценное блюдо — особые кисло-сладкие свиные ребрышки с рисом от Бога Кулинарии.

На самом деле, у него были и другие виды блюд, но Бай Ли подумал, что, поскольку он живет на планете, называющейся Тушеное мясо, первым нормальным приемом пищи здесь должно быть что-то подходящее для этого случая.

Ожидая, пока разогреется блюдо, Бай Ли нашел время, чтобы пожаловаться на странный метод именования планет правителями империи. Как они могли заменить нормальные названия всех планет названиями еды. Это было сделано для того, чтобы отметить, что они больше не могли есть вкусную еду как в прошлом?

Бай Ли также не мог понять, существует девяносто девять сельскохозяйственных планет, если не больше, но почему овощи и фрукты, выращенные на столь многих сельскохозяйственных планетах, были такими слабыми на вкус и даже имели тенденцию быть одинаковыми на вкус для всех овощей и фруктов? При этом было видно, что их форма мало изменилась.

Кто бы мог поверить, что огурец и дуриан были одинаковы на вкус?

Неудивительно, что межзвездные повара и гурманы постоянно чувствовали себя несчастными.

Даже если у них были всевозможные средства и методы готовки, они не могли приготовить слишком вкусную еду, так как качество ингредиентов было не очень хорошее.

Бай Ли очень хотел изучить конкретные причины, приведшие к такой ситуации, но без денег он ничего не мог сделать. Поэтому разбираться в этом ему придется медленно.

Со звуком «динь» еда разогрелась и появился кисло-сладкий запах, характерный для кисло-сладких свиных ребрышек, который заставляет людей сглатывать слюну. Впервые за три дня его желудок, который до этого не чувствовал голода, заурчал. Бай Ли не изменился в лице и достал кисло-сладкие свиные ребрышки с рисом.

Когда он доставал это блюдо из его бесконечного хранилища, он также не забыл захватить специально приготовленное для Supreme духовное козье молоко.

Он даже не понял когда Supreme подошел к его ногам, следуя за запахом, продолжая издавать «мяу, мяу», а его пара блестящих глаз смотрела на руку Бай Ли, не моргая.

Бай Ли улыбнулся, нарочито не обращая внимания на мяуканье нетерпеливого Supreme и спокойно поставил на стол свое блюдо и теплое козье молоко, а затем наклонился, чтобы поднять и без того встревоженного Supreme. Он поставил его на стол напротив себя и налил ему в миску козье молоко, чтобы он мог его выпить.

— Малыш, ты пока не можешь другую еду. Нужно быть осторожным, чтобы кости не сломали твои молочные зубки. — Сказав это, Бай Ли проигнорировал разочарованного Supreme и с удовольствием принялся за свою еду.

Проходя мимо лакомства, его уши и хвост повисли, выглядя жалко. С неохотой Supreme в последний раз взглянул на быстро уменьшающиеся кисло-сладкие свиные ребрышки и с головой погрузился в питье собственного теплого козьего молока.

Бай Ли улыбался и наблюдал за выступлением Supreme во время еды. Он действительно умный маленький парень, научился притворяться жалким менее чем за полдня.

Хм, наверно только из-за этого его уже следует поставить в относительно высокую талантливую категорию в породе тепло-светлых Зверей, верно?

В середине трапезы Бай Ли обнаружил новое сообщение в своем аккаунте для связи. Он открыл его и увидел, что его прислал сотрудник с черными мохнатыми ушами по имени Сюн Пили. Он вежливо спросил его, записался ли он на Конкурс голографического дизайна игр, если это было так, то он надеется, что Бай Ли сможет сказать ему название своей игры, чтобы он смог войти в нее и поиграть.

Ух ты! Найден первый потенциальный игрок!

Настроение Бай Ли немного улучшилось, и он серьезно отправил название своей игры «Беззаботная ферма» и поблагодарил Сюн Пили за внимание.

После отправки сообщения долго не было ответа. Бай Ли догадался, что собеседник скорее всего занят или занимается другими делами, поэтому закрыл страницу чата и продолжил доедать оставшуюся часть еды.

После того, как еда была съедена, человек с котенком ненадолго сели на диван, ожидая окончания проверки игры. Когда прошло указанное время для проверки игры, Бай Ли встал и

пошел в свою игровую кабину, попутно выловив Supreme.

Он намеренно еще раз прочитал инструкцию по эксплуатации, в которой не говорилось, что вход в игровую кабину с домашними животными запрещен. Напротив, в книге также особо указано, что игровой кабиной могут пользоваться два человека. Неудивительно, что внутри было довольно много места!

Но Бай Ли был единственным в доме, так что дополнительное место было для него не нужно.

Что касается поведения Supreme то, когда он положил его тело на свой живот, Supreme не понял для чего это было сделано, поэтому он мог только наклонить голову, чтобы с сомнением посмотреть на Бай Ли.

— Хороший мальчик, спи здесь, внутри тепло и ты не замерзнешь.

Бай Ли нежно погладил спину Supreme одной рукой, а другой рукой активировал игровое отделение.

Невидимое дыхание пронизывало замкнутое пространство и сознание человека и котенка постепенно становилось глубже.

В следующую секунду фигура Бай Ли появилась в созданном им «интерфейсе создания персонажа». Чего он не знал, так это того, что в то же самое время другой человек также вошел в то же самое пространство.

Пара ярких золотых глаз зорко осматривала незнакомую обстановку перед собой и в их глазах был странный свет.

Где это он?

<http://erolate.com/book/4323/155542>