

После выхода трейлера шумиха вокруг Resident Evil вспыхнула с новой силой. Люди, которые даже не знали об этом конкурсе колледжа, стали заходить на страницу конкурса, чтобы найти игру.

Поскольку игроки ранга F были одной из самых многочисленных категорий игроков в мире, уступая только игрокам ранга E, целевая аудитория этой игры была очень большой. Игроки F ранга отправляли игру своим друзьям F ранга, и даже некоторые игроки E ранга, узнавшие об игре, тестировали ее и рекомендовали своим друзьям E ранга или даже F ранга, которые все еще находились в шаге от E ранга.

К сожалению для игроков ранга E, развитие навыков в Resident Evil было лишь немного лучше, чем в обычных играх ранга E, но из-за того, насколько интересной была игра, даже игроки ранга E начали массово ее пробовать.

В отличие от игроков F ранга, игроки E ранга уже имели общее количество маны от 2 единиц маны до 10 единиц, что означало, что они могли играть в Resident Evil до 10 часов, если считали игру интересной. Но, конечно, поскольку Resident Evil не давала им особых преимуществ, и в игре был всего 1 час контента, большинство игроков ранга E играли в игру максимум 6 часов, прежде чем вернуться к другим играм ранга E, в которые они привыкли играть.

Преимущество, которое давали игрокам игры ранга E, заключалось в том, что эти игры могли потреблять больше единиц маны в час, что увеличивало скорость прокачки. Если та же игра ранга F потребляла 1 единицу маны в час, то игра ранга E потребляла 2 единицы маны в час, что удваивало скорость, с которой игроки ранга E могли изучать навыки.

Конечно, как ранее обнаружил Гейб, если игра была действительно хорошей, то количество потребляемой ею маны также могло увеличиться, но для этого игроки должны были очень сильно привязаться к игре, чего вряд ли удавалось достичь. Еще сложнее было бы требовать от разработчика ранга F создать игру, к которой игроки испытывали бы такие сильные чувства.

Так что, даже если, скажем, улучшение в Resident Evil составляло 1 очко в час, из-за эмоций, которые игра вызывала у игрока, даже если она стоила всего 1 единицу маны в час, для игрока ранга E играть в игру ранга E, которая стоит 2 единицы маны в час, но с лучшим улучшением, чем у других игр ранга F, 1 очко уже намного выгоднее, чем у других игр ранга E.

Но Гейб пока не беспокоился о потенциальных игроках ранга E, которых он упускал, так как ему было более чем достаточно игроков ранга F.

После того как Гейб закончил обедать, прошло 3 часа с момента выхода трейлера. Используя приложение для управления загруженными играми, Гейб посмотрел на свой телефон и увидел, что количество загрузок Resident Evil выросло с 1 000 загрузок, когда он выпустил трейлер, до 2 200 загрузок, что позволило игре подняться с 5-го места в университетском конкурсе на второе!

Разница между загрузками для Resident Evil и составляла всего 600 загрузок, в то время как для второй игры она составляла 2800 загрузок. Но если Тренировка Копья впервые стала доступна для скачивания почти 15 дней назад, то Resident Evil: Village стала доступна всего 24 часа назад!

Поскольку игроки недавно загрузили игру, Гейб не обратил внимания на среднее время игры и накопленную ману, так как для получения точных данных ему нужно было подождать еще несколько часов. Но рост популярности игры был для него отличным знамением.

В течение утра разработка трейлера игры была не единственным делом, которым он занимался, поскольку большинство вещей в трейлере были уже готовы заранее. Больше всего времени у него ушло на сцены: на создание всех сцен, которые появились в трейлере, ушло около часа. Что касается персонажей, он просто использовал некоторые иллюзии, которые не были реальными сущностями, так как у него не хватило бы времени, чтобы сделать их всех, а оставшиеся часы он потратил на создание простых персонажей.

Теперь, когда вышел трейлер, Гейб еще не успел сделать первую главу игры.

Он уже разделил игру на главы, первая из которых была прологом, начиная с того момента, как Итан прибыл в деревню, и до того момента, когда игрок вошел в замок, где его в первый раз похищает Карл Хайзенберг.

Поскольку то, что ему предстояло добавить, больше относилось к сюжету, чем к бою, это было более легкой задачей, поэтому Гейб пообещал, что глава 01 будет доступна завтра.

– Думаю, мне понадобится около трех часов, чтобы разработать сцены для первой главы, запрограммировать NPC, которые будут появляться, и настроить сражения, которые будут происходить у игроков, – сказал Гейб, вытирая посуду после приготовленного им обеда. – Мне также нужно будет заработать немного денег...

Оглядывая небольшую комнату, которую он называл домом, Гейб в основном смотрел на почти пустые шкафы с едой - прежний Гейб, не тративший деньги на еду и гигиену, чтобы потратить все на игры, делал его нынешнюю обстановку очень непригодной для жизни.

– Как я могу заработать деньги? – задался вопросом Гейб. – В конкурсе есть приз в 10 000 долларов за лучшую игру, который я, скорее всего, выиграю, но мне придется ждать еще неделю, пока закончится конкурс. Потом еще неделю судьи будут решать, какая игра лучшая... Две недели жизни в таких условиях не будут комфортными...

– Единственный способ заработать деньги - это либо продавать вещи в игре за реальные деньги, либо использовать свое имя разработчика для получения денег в другом месте... например, на livestream... Но livestream может не сработать в краткосрочной перспективе, поскольку мне придется набирать аудиторию, верно?!

Гейб был в полном тупике. Он не слишком беспокоился о роскошной жизни, поскольку и в другой жизни у него не было такой роскоши, но жить в таких тяжелых условиях ему тоже не хотелось.

- Имя разработчика, которое я использую, - EA. Хотя компания, которая носила это имя в моей другой жизни, была компанией, высасывающей деньги, символика этого имени - лучшее, что я когда-либо видел. Electronic Arts, ничто не описывает видеоигры лучше, чем это название, поскольку для меня нет более захватывающего искусства, чем видеоигры, которые являются электронными... Но я не думал, что буду использовать плохие стороны этой компании, что-то, что будет высасывать из игроков каждый цент, который у них есть. Не думаю, что это было бы хорошо для моего будущего... - Гейб быстро отбросил эту мысль. Как бы он ни понимал, что это было бы весьма выгодно для зарабатывания денег, он потерял бы много авторитета из-за подобной жадности.

- Может быть, я могу продать коллекционное издание игры? Это коллекционное издание может добавить другую одежду для Итана, несколько подвесок для оружия и, может быть, более красивый рюкзак, в который можно будет складывать предметы. Если я скажу, что это коллекционное издание лишь предоставляет доступ к предметам с эстетической точки зрения без каких-либо внутриигровых преимуществ, я не думаю, что это будет проблемой, - Гейб довольно глубоко задумался.

Поскольку университетский конкурс не запрещал играм собирать деньги, для Гейба это не было бы проблемой, но обычно Разработчики делали игры бесплатными, так как это давало игре больше шансов стать популярной.

Уже определившись с планом действий, Гейб воодушевился и начал разрабатывать различные косметические предметы для игроков.

Поскольку игра была от первого лица и в виртуальной реальности, Гейб сделал упор на создание перчаток и курток для Итана, а также на оформление инвентаря другими цветами и стилями в дополнение к подвескам, которые он придумал для оружия. Всего он создал около 30 предметов, обеспечив игрокам широкое разнообразие индивидуальных модификаций, которые они смогут использовать по своему усмотрению.

Гейб даже сделал предметы довольно девчачьего стиля, так как знал, что в игре много женщин, которые, несмотря на то, что предметы не очень подходят Итану, будут рады розовому оружию и яркой одежде.

Времени на разработку этих вещей ушло не более 30 минут, а цена, которую Гейб решил установить, составила 3 доллара.

Вместе с коллекционным изданием Гейб также сделал большой отказ от ответственности, сказав, что это всего лишь способ для игроков выразить поддержку игре, чтобы помочь разработчику финансово, и что все, кто не приобретет издание, получают тот же сюжетный опыт и развитие навыков, что и любой другой игрок.

Когда DLC была готова, Гейб снова сосредоточился на создании главы 01, добавив больше напряженности в ужасы и сражения, чтобы как можно сильнее затронуть эмоции игроков, и увеличив время игры, чтобы игрок был более вовлечен в сюжет и освоил больше навыков владения оружием.

Если в предыдущем мире Гейба эту «Главу», опытный игрок мог пройти примерно за 1 час, то в этом мире Гейб сделал так, чтобы этот опыт длился 3-4 часа. Таким образом, игрок ранга F, имеющий всего 1-2 единицы маны, вряд ли смог бы закончить историю за один день, что придало бы ей большую ценность. Конечно, чтобы так сильно продлить время прохождения сюжета, Гейбу пришлось значительно увеличить размер карты, сделав соотношение размеров более близким к реальности, чем в оригинальной игре.

Чтобы игра не сводилась к тому, что игрок просто ходит на большие расстояния, Гейбу пришлось придумать, что добавить по пути, например, небольшие головоломки, зомби в местах, где их не было в оригинальной игре, плюс побочную сюжетную линию, которую игрок мог бы пройти, чтобы больше узнать о деревне.

Гейб думал, что ему понадобится всего 3 часа на создание этой главы, но с учетом дополнительных частей, которые он добавил в дополнение к тому, что карта стала немного больше, чем он планировал, он потратил 4 часа на разработку этой главы.

- Наконец-то готово, - с удовлетворением сказал Гейб, глядя на мир, который он создал.

Поначалу он беспокоился о количестве маны, которое ему придется потратить на создание главы 01, ведь для такого большого и детального мира ему потребуется не менее 1200 единиц маны, но по мере разработки Гейб понял, что получает больше маны, чем тратит! Даже после того, как он потратил 1500 единиц маны на первую главу и чуть больше 100 единиц маны на создание коллекционного издания, у Гейба оставалось более 4000 единиц маны.

- С этой маной я уже могу полностью разработать главу 02! - Гейб был потрясен тем, как быстро он получал ману. Он предполагал, что игра будет успешной, но не настолько!

Чтобы разработчик ранга F достиг ранга E, ему нужно было иметь в общей сложности 1 000 единиц маны, что было бы эквивалентно 100 000 единицам маны, собранным в играх. Именно поэтому другие разработчики предпочитали сделать несколько игр и собрать всю ману с них, чем сосредоточиться на разработке одной игры и рисковать потерять все, поскольку в этом случае у них была бы гарантия, что они достигнут ранга E.

Гейб, с другой стороны, смотрел на вещи по-другому. Только за демо игры он получил 1 000 единиц маны, но после выхода трейлера к первой главе, шумиха, которую получила игра, хватило, чтобы получить еще 4 000 единиц маны. Представьте себе, сколько Маны он мог бы получить, когда выйдет первая глава или даже пятая?!

- В то время как другим разработчикам требуется несколько лет, чтобы достичь ранга E, я верю, что через несколько месяцев я уже буду иметь ранг E благодаря Resident Evil! -

взволнованно подумал Гейб.

<http://tl.rulate.ru/book/88850/2914521>