

- Поскольку ты намерен продолжать развитие игры, то больше всего я хочу пожелать тебе успеха, сынок. Я надеюсь, что твое искусство сможет охватить больше и больше людей. Будущее человечества зависит от таких людей, как ты - , - сказал мистер Браун с довольной улыбкой, но вскоре добавил: - К сожалению, есть не только хорошие новости. Мы получили несколько предупреждений от городского правительства, что, хотя твоя игра приносит много пользы, начинающие игроки начинают немного терять надежду, играя в нее, и среди них растет страх, который в последние дни немного повлиял на количество игроков F ранга, готовых выполнять миссии.

Гейб удивленно поднял бровь. Он не думал об этом, считая, что эмоции игроков могут помочь в развитии их навыков. Гейб выкладывался по максимуму, чтобы сделать игру чрезвычайно сложной и пугающей, стараясь выжать из игроков максимум эмоций страха. Но он не учел, что это может травмировать некоторых игроков с хрупким сердцем до такой степени, что они почувствуют, что если игра такая страшная, то как страшно будет проходить квесты против настоящих монстров?

- Мне очень жаль, мистер Браун, - искренне извинился Гейб.

Услышав это, мистер Браун еще больше обрадовался этому парню, так как он беспокоился, что Говард мог не заботиться об этих новичках, слабых игроках, считая, что они не заслуживают играть в его игру, но увидев искренность в извинениях этого молодого человека, мистер Браун улыбнулся, продолжая.

- Не волнуйся, это не твоя вина. Честно говоря, это скорее вина Университета, чем твоя вина как Разработчика. Обычно игры ранга E и выше проходят через проверку критериев, чтобы у них был предел сложности для игроков, поэтому игроки, только что получившие ранг E, поначалу не испытывают самые трудные игры ранга E, что влияет на их мышление. Однако никто не предполагал, что однажды это понадобится для игр ранга F.

Услышав это объяснение, Гейб почувствовал, что оно действительно имеет смысл, и вскоре в его голове появилась идея, как с этим справиться. - Мистер Браун, кажется, у меня есть идея, как с этим справиться...

Мистеру Брауну было интересно, какую идею может предложить этот молодой человек, ведь до сих пор каждая идея, которую он предлагал, была революционной для индустрии разработки игр. А когда он услышал идею Говарда, мистер Браун пришел в еще больший восторг, подумав, что для молодого человека желание потратить ману из своей игры, чтобы сделать что-то подобное, просто невероятно, особенно не зная, что Университет намерен ограничить игроков в его игре. Но с этой идеей мистер Браун знал, что сможет вернуться к директору и сказать ей, что ее вмешательство не потребуется...

- Очень хорошо, Говард, с твоей идеей мы можем быть более спокойны. Но хотя твоя идея очень хороша, мы все равно проведем несколько тестов с твоей игрой и убедимся, что она не так сильно влияет на новых игроков, хорошо? - сказал мистер Браун с улыбкой.

Гейб улыбнулся в ответ и кивнул. - Я тоже надеюсь на это, профессор. Я надеюсь, что моя игра принесет человечеству счастье, а не печаль или душевные проблемы.

Попрощавшись с мистером Брауном, Гейб вернулся домой, на ходу прорабатывая идею решения проблемы игры.

Изначально Гейб не задумывался об этом и просто сделал игру с уникальной сложностью, но, выслушав соображения университета и даже городских властей, Гейб понял, что это очень важно, и осознал, что его долг как разработчика - гарантировать качество игры и сохранение психического здоровья игроков, поэтому, как только он вернулся домой, он начал разрабатывать дополнительные сложности для Resident Evil.

Как и в версии игры, в которую он играл в своей другой жизни, Гейб решил разделить игру на уровни сложности.

[Казуальный:

Режим для тех, кто предпочитает меньше действий.

Игроку будет предоставлена помощь в прицеливании, чтобы ознакомить его с оружием в его руках.

Враги слабее, чем на других уровнях сложности]

[Стандартный:

Обычная сложность игры до обновления. Если игра слишком сложна, вы можете выбрать сложность Казуальный на экране ВЫ УМЕРЛИ.

Примечание: это можно сделать только на стандартной сложности]

[Безумие:

Режим для тех, кто любит сложные испытания и хочет, чтобы приобретенные в игре навыки совершенствовались как можно быстрее.

Монстры будут более устойчивы и будут наносить игрокам больше урона, что повышает вероятность того, что игроки погибнут из-за допущенной ошибки.

В этом режиме у игрока есть только одна жизнь. Если игрок умрет, прогресс будет потерян, и игроку придется начинать все сначала.

Примечание: включить «безумный» уровень сложности можно только после того, как игрок завершит текущие главы на стандартной сложности или его ранг будет не ниже пикового ранга F]

С помощью этих трех уровней сложности Гейб не только сможет помочь менее опытным игрокам, но и еще больше усилить сложность для опытных игроков, еще больше повышая их мастерство во время игры и позволяя большему числу игроков иметь больше шансов достичь ранга E. Не говоря уже о том, что в игре есть только одна жизнь, игрокам придется играть еще дольше, поскольку им придется начинать все сначала, что еще больше увеличит реиграбельность игры в долгосрочной перспективе!

Задумав все это, Гейб приступил к разработке обновления игры. Количество маны, которую он тратил на изменение сложности монстров, было большим: для изменения всей сложности игры требовалось 1000 единиц маны, так как ему нужно было смоделировать монстров с большей или меньшей силой. Но, учитывая, что в игре у него хранилось более 15 000 единиц маны, для Гейба это не было проблемой.

Однако была одна проблема. Он так сосредоточился на переделке игры, что понял, что проголодался, только когда было уже 2:30 ночи, а так как в городе не было ресторана, где можно было бы заказать еду, Гейб был немного разочарован, когда, заглянув в холодильник, обнаружил, что он так и не пополнил его запасы. У него было только немного лапши быстрого приготовления и остатки еды, которая практически испортилась.

'Подождите, игры - это ведь не то, что позволяет игроку просто впитывать боевые навыки, верно? Что если я добавлю что-то вроде пасхалки, где игрок сможет найти кухню, и на этой кухне игрок сможет использовать травы, которые он накопил во время игры, чтобы создать больше лекарств, но по совпадению там также будет деревенская женщина, которая сможет научить игрока кулинарным навыкам. Или, если игрок находится в замке, там будет повар, который был поработан и тоже может научить игрока готовить... Таким образом, игроки могут научиться делать лекарства и готовить... Конечно, все это для игроков!' - возбужденно подумал Гейб.

Кулинарный навык Гейба был не очень высок как в этом мире, так и в другом, поэтому ему обычно было трудно готовить действительно вкусную еду, из-за чего он предпочитал заказывать еду в ресторанах, а не пользоваться собственной кухней. Но если он смоделирует персонажа с хорошими кулинарными навыками, это не будет невозможным!

Конечно, его нынешний голод нельзя было игнорировать, поэтому Гейб съел кастрюлю лапши быстрого приготовления, несмотря на чувство вины за то, что питательность в ней была ужасной, и с полным животом вернулся в свою комнату и начал разрабатывать настройки для повара и кухни, которые могли бы использовать игроки.

Его творческий потенциал был очень хорош, и за короткое время все было готово, поэтому он с удовлетворением нажал на кнопку, чтобы выпустить обновление для игроков, и попытался использовать ману игры, чтобы изучить навык приготовления пищи, который он моделировал для повара в игре.

'Всего 100 единиц маны?'

Гейб удивился, увидев, насколько это дешево, учитывая, что в игре навык стрельбы пикового ранга F стоил всего 200 единиц маны, но вскоре он понял, что сложность приготовления пищи - это скорее вопрос практики, то, что не требует таких больших физических усилий и зрительно-моторной координации, так что вскоре он научился этому. Но, конечно, проблема заключалась в том, что для изучения навыков он мог использовать только собственную ману, а не ману игры, и после изучения навыка он почувствовал, что его тело слабеет.

Впрочем, это было связано не только с одним навыком. Он также выучил навык стрельбы, несмотря на то, что у него еще не было оружия, так как в какой-то момент это могло пригодиться. Кроме того, у него было много маны, которую можно было использовать, поэтому перед сном Гейб купил несколько ингредиентов, так как рассвет уже наступал, и, используя недавно выученный навык кулинарии, приготовил самый вкусный завтрак, который он когда-либо готовил в своей жизни.

Это все еще не была самая вкусная еда, которую он ел в своей жизни, поскольку он не сделал повара в игре поваром с тремя звездами Мишлен. Однако это полностью нарушило бы погружение в игру, и он уже был вполне доволен тем, что у него получилось.

'Возможно, в будущем я смогу добавить более развитого персонажа в этом аспекте, чтобы я мог изучать лучшие навыки, но сейчас я должен сосредоточиться на своих приоритетах, поскольку разработка главы 02 была немного задержана на день, и мне придется потратить больше маны, чтобы развить каждого из монстров в будущем до различной сложности. Я должен сосредоточиться', - удовлетворенно подумал Гейб, удобно устроившись на кровати и наконец-то заснув.

Пока Гейб погружался в царство снов, некоторые игроки жаловались на форуме игроков Сэндстоун Бэй.

[После просмотра множества роликов Resident Evil я так хотел поиграть. Кто знал, что я не смогу убить даже первого зомби?]

[Дело не только в тебе, друг. Я стал игроком на прошлой неделе и тоже пошел опробовать игру, увидев, как играет Амура, но когда я дважды подряд умер от зомби, в меня закрался страх, не позволяющий мне дальше продвигаться по сюжету...]

[Страх? Я почти перестал быть игроком, если просто играть в Resident Evil так сложно, то представьте себе, как иметь дело с монстрами в реальной жизни? Когда мне оторвало палец, я сразу же выключил игру... Я никогда не был так благодарен за то, что у меня есть все 5 пальцев на руке]

[Прекратите драму, вы начинающие игроки, ваше место - играть в легкие игры для новичков, оставьте Resident Evil профессиональным игрокам вроде меня!]

[Да, вернитесь к своим легким играм, а Resident Evil предоставьте профессионалам!]

[Профессионалам?! Я только что увидел в твоём профиле, что ты всего лишь игрок среднего ранга F! Прекрати нести чушь и займись своими делами! Я сомневаюсь, что ты прошел весь путь до замка!]

[Хахаха, игроки F ранга такие милые, эта игра такая простая, я не знаю, почему вам так трудно играть]

[Эй, Resident Evil только что обновилась, вышла глава 02?]

[У меня тоже! Жаль, что я еще не добрался до замка и не могу играть в главу 02...]

[Я только что прочитал примечания к обновлению и обнаружил, что вторая глава пока не вышла...]

[Что же тогда изменилось?]

[Очевидно, теперь игроки могут выбирать сложность игры, есть «Казуальный» режим, для начинающих игроков, которым трудно и нужно немного помочь научиться целиться, в дополнение к тому, что враги становятся слабее, есть «Стандартный» режим, к которому мы привыкли, но, видимо, появилась и «Безумная» сложность, где у игрока только одна жизнь, если он умрет, ему придется начинать все сначала, кроме того, монстры стали сильнее!]

[Эй, этот безумный режим выглядит интересным для игроков ранга E]

[Ранг E? Я пиковый игрок ранга F, и я думаю, что уже собираюсь попробовать этот безумный режим, он выглядит намного веселее!]

[Тебе повезло, только игроки пикового ранга F могут испытать безумную сложность без необходимости завершать текущие главы...]

[Эта казуальная сложность выглядит здорово для меня, стоит ли мне попробовать снова?]

[Вы тот самый друг, который недавно стал игроком? Запиши на видео, как ты играешь в игру, если у тебя получится, может быть, я тоже попробую снова]

[Черт, я тоже хочу это увидеть, я так боялся попробовать игру, если ты можешь играть, будучи F-рангом с новичком, может, я тоже смогу!]

[Кто-нибудь понял, что EA имел в виду под «В игре появилась пасхалка?»]

[Пасхалка? Это случайно не Пасха?]

[Не знаю, попробую на новой сложности]

Новое обновление Resident Evil не принесло никакого нового контента, но, несмотря на то, что сюжет игры не развивается, игроки, которые уже не раз проходили главу 01, почувствовали, что она звучит интересно, и решили попробовать пройти игру в безумном режиме, а игроки, которых пугала сложность, решили дать игре еще один шанс и попробовать пройти ее в Казуальном режиме.

Можно было бы сказать, что Resident Evil - это практически все та же игра, но внимание, которое получила игра после последнего обновления, было таким же большим, как если бы игра получила больше глав, что сделало игру еще более вирусной в Сэндстоун Бэй!

<http://tl.rulate.ru/book/88850/2918844>