

Мало того, что разработка Resident Evil Глава 3 оказалась быстрее, чем Гейб мог себе представить, так еще и скорость, с которой игра получала новых игроков, оказалась выше, чем он мог себе представить.

[Resident Evil: Village]

[Скачиваний: 12.653]

[Среднее время игры: 3,7 часа]

[Накопленная мана: 46,816]

[Доступно для вывода: \$14,777]

[Доступная мана: 18,180] (Потрачено маны 28,636)

Всего за два дня после встречи Гейба с мистером Брауном и директором Селеной игра получила более 2 000 загрузок и принесла Гейбу более 8 000 единиц маны. Несмотря на то, что скорость загрузки игры замедлилась, так как количество игроков ранга F, которые еще не загрузили игру, в городе было очень мало, Гейб с удивлением обнаружил игроков ранга E и даже некоторых игроков ранга D, которые загружали игру, чтобы попробовать ее. И в отличие от игроков ранга F, которые могли играть в нее максимум 2 часа в день, эти игроки ранга E и D могли играть целый день, если хотели, так как игра потребляла всего 1 единицу маны в час.

В данный момент Гейб смотрел на количество маны в игре и думал, стоит ли ему поглотить эту ману из игры и увеличить свой максимальный запас маны до 400 единиц или лучше сэкономить ее и получить один из навыков в игре для себя.

- Думаю, я могу подождать еще немного и принять решение в будущем. Сейчас у меня нет особой нужды ни в том, ни в другом. Игра и так дает мне очень хорошее количество маны ежедневно, а моя безопасность относительно гарантирована... - произнёс Гейб, просматривая варианты, и решил отложить это решение на потом.

Накануне мистер Браун уже отправил Гейбу договор с SBT о сериале, и они согласились на все условия, предложенные Гейбом. В настоящее время они искали актера на роль Итана и просили Гейба рассказать о том, каким был бы Итан, если бы не был геймером, а также о некоторых чертах характера или знаниях, которыми должен обладать Итан, чтобы в сериале было больше логики.

Гейб прислал все, что им было нужно. Большая часть информации не имела никакого значения для разработки игры, но она внесла большой вклад в личность Итана, что сделало бы сериал более реалистичным и интересным.

Ринг, Ринг, Ринг!

Услышав звонок своего телефона, Гейб слегка удивился, но уже догадался, что это может быть мистер Браун.

Как он и предполагал, на экране телефона было написано [Мистер Браун].

- Алло? - произнес Гейб.

- Здравствуйте, Говард, я получил подтверждение от городских властей по поводу предложенной ими эксклюзивной сделки с вами, - объяснил мистер Браун по телефону.

- И каков же был их ответ? - спросил Гейб, заинтересовавшись.

- Губернатор Уилсон был немного ошарашен новостью о том, что вы не согласитесь на сделку с полной эксклюзивностью, но он был доволен предложением предложить городу эксклюзивность на несколько недель вперед, но он бы предпочел запуск игры в других местах за месяц, - сказал мистер Браун.

- Хм... - Гейб задумался.

Возможно, это не было бы проблемой - всего лишь месячная задержка выхода игр в других городах - но учитывая, что город мог бы помочь продвижению игр в других городах в будущем, это не вызвало бы проблем.

- Какие преимущества они предлагают?

- Если это будет контракт на полную эксклюзивность, они планируют предложить вам годовую зарплату в \$1 000 000, плюс охрану и различные пособия, чтобы облегчить вашу жизнь в Сэндстоун-Бэй в будущем. Когда вы станете разработчиком ранга Е, эти надбавки также будут пропорционально увеличены, - терпеливо объяснил мистер Браун.

- Не заинтересовала меня эта сделка. А как насчет преимуществ частичной эксклюзивности? - спросил Гейб.

- Поскольку вы намерены предоставить Сэндстоун-Бэй эксклюзивность только на месяц раньше других городов, правительство намерено посылать вам только 200 000 долларов помощи в год, но при этом сохранит за вами льготы по безопасности и качеству жизни, такие как предоставленный правительством особняк, домработницы, заботящиеся о вашем комфорте, и другие вещи, - объяснил мистер Браун.

Услышав об этих льготах, Гейб очень заинтересовался. Если он сможет иметь при себе

телохранителей, то, по крайней мере, в Сэндстоун-Бэй он сможет обезопасить себя от большинства проблем, а с этим он сможет отложить открытие внутриигровых навыков, которые будут не такими мощными, и сосредоточиться на навыке контроля металла, который будет стоить 50 тысяч единиц маны, и использовать его не только для увеличения общего количества маны, но и для ускорения разработки игры. С той скоростью, с которой он ежедневно набирал ману, Гейб был уверен, что практически закончит игру менее чем за 20 дней, и это при том, что он все еще занимался другими сложными моментами и увеличивал размер карты.

- Есть ли другие требования для второго варианта? Мне это очень интересно, - поинтересовался Гейб.

- Губернатор поставил только два условия: Первое условие заключается в том, что ваша игра Resident Evil должна продолжаться как игра ранга F. Несмотря на то, что они определили, что вы намерены развить Семя в Семя ранга E, правительство намерено отправить вам Семя ранга E бесплатно, когда вы станете разработчиком ранга E, в качестве компенсации, так как Resident Evil очень важна для обучения новых игроков ранга F из Сэндстоун-Бэй, - объяснил мистер Браун.

Услышав это условие, Гейб был немного удивлен. У него был план разработать Resident Evil и развить свое Семя до ранга E, так как это сэкономит ему много маны без необходимости разрабатывать еще одну игру, а также много денег на покупку Семени ранга E. Проблема с предложением правительства заключалась в том, что для того, чтобы создать еще одну игру, большая часть маны, которую получит игра, должна быть потрачена на разработку другого мира, что, по мнению Гейба, было слишком расточительно для семени, особенно если правительство хотело, чтобы он создал еще одну копию Resident Evil, но на этот раз ранга E.

- Профессор, разве не возможно, что я могу эволюционировать свое семя Resident Evil до ранга E, но при этом продолжать принимать игроков ранга F? - спросил Гейб, немного расстроенный.

Было общеизвестным фактом, что игры ранга E могли посещать только игроки ранга E, в основном потому, что игроки ранга F не могли справиться с монстрами ранга E, к тому же затраты маны в играх ранга E были слишком высоки для игроков ранга F.

Услышав вопрос Гейба, мистер Браун задумался, - Хм... Парень, если бы ты задал мне этот вопрос во время занятий в университете, то я бы, наверное, сказал тебе, что это невозможно.

Уловив тон мистера Брауна, Гейб обрадовался, - Значит, если я спрошу вас сейчас, может быть, сейчас есть способ сделать это?!

Чувствуя волнение Гейба, мистер Браун вздохнул и рассмеялся, - Говард, это действительно возможно, но у тебя будет гораздо больше работы, чем когда тебе приходилось проделывать другие сложности для игры.

- Хм, что вы имеете в виду, профессор? - спросил Гейб.

- Все, кто уже некоторое время занимается разработкой игр и игроками, знают, что самая большая трудность для игрока низкого ранга играть в игру более высокого ранга, чем тот, в котором он находится, заключается не только в сложности монстров, но и в расходе маны, который влечет за собой проблемы для небольшого количества маны этих игроков.

- Но вы уже решили большую часть этой проблемы, то есть, каким-то образом ваш чудовищный талант позволяет вам гораздо легче и экономичнее создавать монстров с разной сложностью и уровнем силы, чем почти любому другому Разработчику. Я заметил, что обычные монстры в вашей игре на сложности «Безумие» имеют силу на пике ранга F, и я полагаю, что для создания самых мощных монстров в вашей игре в будущем вы, вероятно, достигнете силы, очень близкой к рангу E. Я прав? - спросил мистер Браун.

Гейб быстро объяснил, - Да, чтобы сохранить уровень силы всех монстров на уровне F, мне пришлось уменьшить силу некоторых монстров по одним признакам и увеличить по другим, но при этом сохранить уровень силы монстра на том уровне, который Семя сможет принять, не сломавшись. Например, у некоторых монстров ловкость может быть выше, чем должна быть у монстра ранга F, но у этого же монстра другая характеристика будет в большом упадке, из-за которого средние преимущества этого монстра снизятся.

Это была одна из тех вещей, в которых система моделирования очень помогла ему, поскольку ему нужно было только мысленно определить силу монстра, наложить на него специальную характеристику, и система провела бы достаточно симуляций, чтобы создать монстра, который был бы ближе к тому, что он себе представлял, и идеально соответствовал бы уровню Семени.

Если Гейб создаст монстра ранга E с очень высокими характеристиками, Семя, скорее всего, не выдержит и будет уничтожено из-за избытка потребляемой монстром маны. Это была очень редкая проблема, но она случалась с некоторыми очень жадными студентами, которые пытались сделать это.

Вместо того чтобы сосредоточиться на создании монстра своего уровня, студенты Университета Харрингтона, сдававшие выпускной экзамен, как Гейб, решили вложить всю свою ману за все 30 дней конкурса в попытку создать монстра ранга E, чтобы произвести впечатление на своих профессоров тем, что им удалось создать такого мощного монстра, хотя они были всего лишь разработчиками ранга F. Но их попытки привели к совершенно противоположному результату, так как Семя не смогло справиться с потреблением маны монстром и в итоге было уничтожено.

- Именно так, малыш. Посмотри, как ты справляешься с этой проблемой. Вместо того чтобы просто смириться с тем, что в твоей игре невозможно создать монстра ранга E, ты сумел довольно изобретательно перенести черты монстров ранга E на монстров ранга F, - взволнованно сказал мистер Браун, - Так что я думаю, что с твоим ходом мысли ты сможешь найти способ сделать это, и, возможно, я смогу подсказать, как это сделать.

- О?! - взволнованно воскликнул Гейб.

- Учитывая, что ты смог сделать игру с разными сложностями, где игрок может выбрать любую, какую захочет, возможно, это можно сделать и для разных рангов, то есть игрок может выбрать, хочет ли он продолжать играть на сложности ранга F или перейти на сложность ранга E. Конечно, сама эта идея довольно туманна, но у меня есть идея, которая может помочь тебе определить путь к этому.

- Затраты маны будут довольно высокими, но я считаю, что с тем количеством маны, которое получает твоя игра, и потенциальной маной, которую она может получить для тебя в будущем, тебе не нужно будет беспокоиться о потере денег!

- ...Но, конечно, есть одна загвоздка. Я думаю, что ранг E будет пределом. Даже если твое семя достигнет максимально возможного количества маны на ранге E, его невозможно будет развить до ранга D. Но, конечно, в этот момент ты уже сможешь купить семя ранга E и развить его до ранга D в будущем, что будет гораздо экономичнее и выгоднее.

- Скорее всего, это будет путь, который получится пройти только тебе. Это будет намного утомительнее, чем создание других семян с нуля, но количество маны, которое ты сэкономишь, и слава, которую получишь с каждым семенем, будут намного больше, чем могут мечтать другие разработчики того же ранга! - возбужденно сказал мистер Браун.

Гейб услышал это и почувствовал, как его кровь закипела, когда он представил себе это будущее.

- Профессор, скажите мне, как я могу это сделать?!

<http://tl.rulate.ru/book/88850/2967681>