

Глава 02 игры Resident Evil вызвала большой резонанс в Сэндстоун Бэй. И игроки города, и простые жители были наслышаны об этой игре и начали обращать на нее внимание, услышав рассказы своих друзей. Даже телевидение Сэндстоун Бэй безумно искало разработчика, создавшего эту игру, чтобы получить права на трансляцию сюжета игры в виде сериала, поскольку сюжет этой игры был в несколько раз интереснее тех программ, которые они обычно транслировали.

Раньше такого не было.

До просмотра прямой трансляции Resident Evil директора Sandstone Bay Television все еще думали, что слухи о сюжете этой игры были просто преувеличением. Многие думали, что кто-то специально так говорит, потому что им кажется, что телеканал не делает интересных шоу, и просто хочет их позлить. Даже если им не хватило нескольких лет, чтобы сделать действительно хорошую программу, невозможно, чтобы игра, сделанная разработчиком игр, была интереснее, чем программы, которые они делают, верно?

Известно, что игры, созданные разработчиками, были неинтересными, поскольку разработчики обычно думали только о том, как заставить игроков тренироваться наилучшим образом, что делало их игры чрезвычайно скучными, повторяющимися и тяжелыми.

Поначалу они думали, что Resident Evil тоже окажется такой, но когда они посмотрели пролог Resident Evil, то обнаружили, что слухи вовсе не преувеличены. История этой игры была совершенно захватывающей. Художники, сценаристы, музыкальные руководители... все самые способные профессионалы Sandstone Bay Television присутствовали при просмотре прямой трансляции игры и были шокированы тем, что даже не смогли придумать, как сделать ее лучше!

– Черт возьми! Ради бога, скажите мне, что тот, кто создал эту игру, на самом деле старик-пенсионер, которому просто скучно! – сердито сказал пожилой мужчина с ученым видом и в отчаянии ударил по столу, вокруг которого они все сидели.

Но никто в комнате не стал ругать его за такое поведение, поскольку все остальные были так же расстроены, как и он.

Хотя они и хотели, чтобы разработчик, создавший эту игру, был пожилым человеком, который изучал искусство столько же или даже больше, чем они все, суровая реальность заключалась в том, что разработчик, создавший эту игру, был всего лишь молодым разработчиком, которому не исполнилось и 25 лет. Хуже всего для гордости этих людей было то, что этот разработчик сделал эту игру так мастерски всего за 20 дней - то есть, всего за 20 дней молодой человек не старше 25 лет сумел сделать то, чего не смогли сделать они, проработавшие в этой индустрии десятилетия.

– Хорошо, Джаннет подтвердила, что городское правительство встретится с этим Разработчиком сегодня вечером и спросит, заинтересован ли он в сотрудничестве с нами. Если он согласится использовать кадры из игр для нашей телевизионной сети, и если он не

потребуется астрономических сумм денег, мы легко выйдем в плюс, – сказал другой старик немного более спокойным голосом.

Услышав слова этого старика, остальные старики в комнате тоже немного успокоились и вздохнули.

'Молодое поколение продолжает нас подгонять. Если мы не будем двигаться вперед, то через некоторое время нас обгонят...' Большинство из них думали точно так же.

– Я думаю, что у нас есть и другой способ заработать деньги... – продолжал старик, который заговорил первым.

Это вскоре привлекло внимание остальных стариков, и вскоре первый мужчина рассказал им о своей идее.

...

Гейб наблюдал за тем, как хорошо идут дела с его игрой, и был весьма доволен. Развитие игроков в игре было очень хорошим. Даже несмотря на то, что были некоторые части, в которых большинство игроков погибали, для них это все равно было очень весело.

Конечно, глава 02 была намного страшнее, чем глава 01, и чтобы сохранить психическое здоровье игроков и уберечься от любых судебных исков или претензий по поводу травм, Гейб добавил соглашение об условиях использования и разместил внутриигровое уведомление о том, что это будет довольно страшно и что людям с низкой устойчивостью к такому типу контента лучше воздержаться от этого.

Гейб, очевидно, знал, что люди вряд ли полностью прочитают условия использования, и даже если они это сделают, то все равно почувствуют, что их не испугает всего одна игра, и быстро примут условия, прежде чем продолжить игру.

Некоторые люди, вероятно, не выдержали бы, но у более опытных игроков F ранга уже не было бы таких проблем. Хотя они все еще боялись и были довольно напуганы, этого было бы недостаточно, чтобы заставить их прекратить играть, ведь они даже убивали монстров в реальной жизни. Одной игры было бы недостаточно, чтобы заставить их бояться настолько сильно.

Поэтому, видя, что мана у большинства игроков ранга F уже закончилась, и им пришлось прекратить трансляцию, чтобы помедитировать и вернуться к игре позже, оставив только игроков ранга E или F, которые начали играть позже, Гейб решил прекратить просмотр трансляции и что-нибудь съесть, так как он начал чувствовать голод.

'Сколько у меня денег?' – с интересом подумал Гейб, глядя на экран статистики созданной им

игры.

[Resident Evil: Village]

[Скачиваний: 10.351]

[Среднее время игры: 3,3 часа].

[Накопленная мана: 39,333]

[Доступно для вывода: \$10,868]

[Доступная мана: 10,679] (Потрачено маны 28,636)

'У меня уже есть еще 10 000 единиц маны! Если бы я захотел, я мог бы даже увеличить свое максимальное количество маны до 400 единиц, но, учитывая, что мне нужно сделать 03 главу, лучше сначала оставить это и сосредоточиться на игре.' – подумал Гейб, кивая.

С той скоростью, с которой он получал ману, Гейб понял, что, возможно, сможет сделать главы еще более масштабными, ведь если раньше он тратил около 5000 единиц маны на создание главы, то теперь, когда он получал так много маны, он мог начать создавать главы стоимостью от 10 до 20 тысяч единиц маны. Игроки, конечно, продолжают играть, если он решит так поступить, и тогда окупаемость инвестиций будет происходить быстрее, чем если бы он выкладывал их понемногу.

Конечно, за это придется заплатить тем, что он, возможно, получит меньше маны в целом, чем если бы он делал маленькие главы и выкладывал их чаще, но, учитывая, что его план состоял в том, чтобы получить достаточно маны из этой игры, чтобы стать разработчиком ранга E, он мог сначала использовать игру для этой цели, а затем позволить игровому миру развиваться самому с накопленной маной, пока Семя не станет ранга E, пока он разрабатывает другие игры. Это означало, что он мог увеличить силу монстров ранга F в этой игре, чтобы позволить монстрам ранга E еще больше увеличить оборот маны.

Что касается заработка на игре, Гейб уже был доволен. На данный момент у него не было высоких требований к деньгам. Несмотря на то, что ему нравились роскошные автомобили и комфортабельные особняки, это было не то, что могло бы его поколебать до такой степени, чтобы заставлять игроков переплачивать, чтобы они, по сути, отдавали ему свои средства к существованию.

'В этом мире существует концепция платных игр?' – удивленно подумал Гейб.

С той славой, которую он получил, он подумал, что может начать продавать игры.

Если Resident Evil начиналась как просто игра для молодого разработчика, который заканчивал университет Харрингтона, то теперь следующая игра, которую он планировал, должна была стать другой. Следующая игра, которую создаст Гейб, уже будет известна как следующая игра от Electronic Arts, разработчика Resident Evil! Одного этого было бы более чем достаточно, чтобы игра получила тысячи скачиваний или, если он собирался продавать, тысячи продаж, а учитывая, что Гейб не собирался разрабатывать плохую игру, сарафанное радио для его следующей игры также сыграет большую роль, чтобы игроки продолжали покупать ее.

Заглянув в магазин игр на компьютере, Гейб увидел, что все игры были бесплатными, но, присмотревшись к этим играм, Гейб увидел, что все они были монетизированы. Но способ монетизации этих игр заставил Гейба почувствовать себя немного неловко.

[Тренировка копья!]

[Вы устали убивать только обычных рыб? Всего за 5 долларов вы можете открыть новый вид для убийства: ледяную рыбу!]

[Надоело, что копье такое тяжелое? Всего за \$5 вы можете заплатить за апгрейд, и ваше копье будет таким, как вы хотите!]

[Чувствуете, что игра слишком легкая, даже для ранга F? Как насчет разблокировки «Максимальной сложности ранга F», чтобы вы могли тренироваться против самых мощных рыб ранга F?! Всего за \$5!]

[...]

Глядя на длинный список DLC, которые игроки могут купить в другой лучшей игре конкурса, Гейб начал смеяться.

- Я так переживал, что буду брать 3 доллара за некоторые скины в игре, в то время как есть люди, которые откровенно удаляют основные функции из своих игр, чтобы продавать их как DLC... Думаю, эти люди заслуживают звания EA гораздо больше, чем я, хаха!

Глядя на другие игры, Гейб заметил, что это было очень распространено. Разработчики явно удаляли основные функции из игры и продавали их в качестве дополнений!

Глядя на реакцию игроков, несмотря на то, что некоторые жаловались, это было настолько обычным делом, что их даже не волновало подобное.

'Если бы я сделал лутбоксы, этот мир сошел бы с ума, не так ли?' – Гейб задался этим вопросом с лукавой улыбкой, затем покачал головой и выкинул эту идею из головы.

'ЕА в другом мире довольно жадные, но моя цель в этом мире - показать, что игры - это тоже искусство. Я могу зарабатывать деньги честным путем.' - думал про себя Гейб.

Поскольку в настоящее время все игры были бесплатными, если бы он сделал платную игру, наверняка нашлось бы много жалующихся. Но достаточно сказать, что в игре будет X часов геймплея, а все содержимое игры будет включено в начальную стоимость, и он решил, что люди, вероятно, смогут с этим справиться. Учитывая, что он мог выставить игру на продажу по цене около \$20, если бы ее купили 10 000 игроков, он получил бы \$200 000!

Подумав о том, сколько миссий придется выполнить игрокам ранга Е, чтобы получить столько денег, в то время как ему нужно было разработать всего одну игру, чтобы получить эту сумму, Гейб был вполне доволен.

Его желудок снова заурчал. Теперь, когда на его счету было более 10 000 долларов, Гейб уже искал ресторан с высоким рейтингом, чтобы хорошо поесть сегодня вечером, но, к его удивлению, зазвонил его мобильный телефон.

[Профессор Браун]

Посмотрев на уведомление, Гейб немного растерялся и ответил.

- Алло? - неуверенно произнес Гейб.

- Говард! Здорово, что ты ответил. У тебя сейчас есть время? - взволнованно спросил Дэвид Браун.

Гейб на мгновение задумался и ответил, - Я собирался пойти перекусить. Моим последним приемом пищи был завтрак.

Услышав это, Дэвид удивился. Обычно молодые разработчики, когда начинали зарабатывать деньги, начинали жить роскошно, щеголяли дорогими вещами, нанимали несколько работников, чтобы те обслуживали их как королей, но Говард провел целый день, ничего не съев, в то время как его игра уже добилась такого успеха в городе!

- Не беспокойся об этом, парень. Мы также планируем заказать столик в ресторане. Как насчет того, чтобы присоединиться к нам? - спросил Дэвид.

Гейб не видел проблемы в этом предложении и согласился, но он немного колебался.

- Мы?... Кого вы имеете в виду, профессор? - спросил Гейб.

- Я сейчас с директором университета. Она хочет переговорить с тобой. Поскольку мы уже

собрались на ужин, она предложила пригласить тебя, – объяснил Дэвид.

Услышав это, Гейб немного заинтересовался, зачем директору приглашать его.

<http://tl.rulate.ru/book/88850/2934137>