

Вайс знал, что, хотя пока он может создавать только одноцелевые игры, этого будет достаточно, чтобы удовлетворить его потребности в течение первой-второй недели после переноса в этот мир.

У него было еще два месяца на подготовку, прежде чем в этот мир вторгнутся враги. Он не знал, чем так хороша Голубая Звезда, чтобы в него вторглись, но понимал, что слишком слаб, чтобы знать об этом.

Находясь в Игровой мастерской, Вайс не стал сразу создавать игровой мир, а решил вызвать системное меню и проверить магазин игровых предметов.

Однако, когда он проверил магазин игровых предметов, в нем не было ни одного предмета на продажу, он был пуст. Вайс не был слишком удивлен, поскольку товары магазина зависели от игровых предметов в его играх.

Одна из причин, по которой он не слишком беспокоился, что игроки превосходят его в силе, заключалась в том, что у него была монополия на игровые предметы. Пока у него было достаточно очков разработки, он мог получить намного больше предметов, чем большинство игроков.

Вспомнив об очках, Вайс спросил:

— Алиса, как мне получить очки разработки?

[Существует три способа заработать очки Dev].

[Первый способ: вы можете получить 1 очко разработки за нового игрока, играющего в вашу игру. Однако это должен быть только новый игрок, поэтому даже если он сыграет еще раз, вы не получите ни одного очка. Например, если за день в игре появится 100 новых игроков и 20 старых, вы получите 100 очков].

[Второй способ: вы можете получать 1 очко разработки ежедневно за активных игроков. Активные игроки — это те, кто играет в вашу игру хотя бы 1 минуту в день, независимо от того, новые это игроки или старые. Например, если за день в игре 100 новых игроков и 20 старых, вы получите 120 очков].

[Третий способ: вы можете получить неопределенное количество очков разработки, если игрок пройдет вашу игру. Количество заработанных очков зависит от сложности игры, которую оценивает система. Например, за одно прохождение игры с рейтингом сложности E, вы получите 200 очков разработчика. Если игра пройдена игроками 5 раз, вы получите 1000 очков. Это лишь пример, так как сложность игры зависит от ее типа и жанра, а также от оценки системы, поэтому две игры с одинаковым рейтингом сложности могут иметь разное вознаграждение].

[В третьем способе вы можете заработать очки независимо от того, прошли ли игроки, ранее игру].

[Благодаря этим трем способам получения очков разработки игрок не сможет превзойти вас в силе, а также в количестве приобретенных игровых предметов. И чем больше игроков вкладывается в вашу игру, тем больше вы сможете получить очков разработке. Поэтому не ограничивайте количество игровых предметов, которые игроки могут получить в вашей игре, но и не делайте легкодоступными].

[Я не имею никакого контроля над самой системой. Я всего лишь дух системы, а Система разработчиков игр Божественного уровня имеет свой собственный набор правил. Так что если вы сделаете игры слишком простыми, даже я не смогу вам помочь, если захотите позволить игрокам переносить игровые предметы].

[Оценка сложности игры также основана на оценке системы, а не на моей собственной. Я также не могу помочь вам с этим, извините].

Услышав извинения Алисы, Вайс утешил ее:

— Тебе не нужно извиняться. Я все равно этого ожидал и уже доволен тем, что есть. Алиса, если ты контролируешь систему, то заработок очков не будет иметь никакого смысла, ведь ты можешь просто дать мне их неограниченное количество. В прошлой жизни мне было скучно, поэтому я не хочу, чтобы вторая жизнь так повторилась. С этими тремя способами и так можно легко заработать очки. Сейчас мне нужно разработать игру

Настроение Алисы улучшилось после утешения Вайса, и она добавила мотивацию.

[Если вы сможете набрать 1 миллион очков разработки, система позволит мне спуститься в реальный мир в человеческом обличье. Конечно, вам необязательно тратить этот 1 миллион очков, просто нужно просто достичь этого количества. У вас должен быть неизрасходованный 1 миллион очков разработки].

Услышав Алисы, глаза Вайса загорелись:

— Твоя человеческая форма — это просто голограмма или реальное тело?

[Реальное тело, а не просто голограмма.]

— Красивое?

[Чуть красивее, чем твоя сестра.]

"Проклятье! Значит, это наравне с моей красотой? Ладно, буду стремиться заработать 1 миллион очков!"

Вайс сразу взялся за работу, чтобы заработать поскорее 1 миллион очков разработки.

В конце концов, он знал, насколько красива его сестра. Она уступала ему всего на несколько пунктов. Он без преувеличения мог сказать, что его сестра — это его женская версия. Зная, что Алиса не станет ему лгать, так как это будет раскрыто, когда он заработает 1 миллион очков, Вайс с нетерпением ждал, когда она появится в образе человека.

Вайса не слишком заботило желание стать самым сильным. Он не жаждал власти и не стремился стать сильнее. Однако прошлая жизнь наскучила ему до смерти, поэтому он хотел испытать эту вторую жизнь в полной мере.

— Алиса, пообещай мне, что ты пойдешь со мной на свидание после того, как обретешь человеческую форму.

Вайс редко приглашал кого-то на свидание, поскольку никто никогда не привлекал его внимания. Однако это было не потому, что он был геем, а из-за отсутствия красивых женщин, которые привлекли бы внимание. Поэтому после того, как Алиса упомянула, что она немного

красивее, чем его сестры, интерес Вайса возрос. Несмотря на то, что Вайс очень красив, он еще не встречался ни с одной девушкой. Он хотел попробовать, каково это — встречаться с красивой девушкой и, если возможно, влюбиться в нее.

[Конечно, обещаю! После того как я обрету человеческую форму, пойдем на свидание!]

<http://tl.rulate.ru/book/106203/3801062>