НПС, о которых думал Вайс, были просто обычными людьми. А также некоторыми животными, которые можно найти в современном городе.

"Это было бы слишком однообразно, если бы зомби были только людьми. Растения и животные также могут быть заражены зомби-вирусом и превратиться в зомби".

"В конце концов, этот город-государство не зря такой большой. Я могу разделить часть города, где соотношение определенного типа зомби будет больше, чем в других частях города. Например, северная часть города может быть заселена мутировавшими растениями, а южная — животными.

Когда эти мысли приходили в голову Вайсу и он одобрял их как часть игровой механики, они словно накладывались на весь игровой мир. Правила игрового мира менялись в соответствии с мыслями Вайса.

В конце концов, создание игрового мира зависело от воображения Вайса, а не от его навыков в программировании. Даже тот, кто не имеет опыта в программировании или даже не изучал ни одного языка программирование, мог легко создать игру с помощью Инструмента Разработки Игр.

В Игровой мастерской разработка игрового мира в основном зависела от воображения Вайса. Вайс уже начала создавать NPC, таких, как люди и животные, которые вскоре будут заражены зомби-вирусом, когда начнется игра.

В северной части города Вайс добавил несколько теплиц, которые должны были стать источником мутировавших растений. В южной части появилось несколько зоопарков.

Если бы игроки узнали об этом, они бы прокляли их, увидев, как львы и крокодилы превращаются в мутировавших животных. С этими львами и крокодилами и так было трудно сражаться, не говоря уже в виде зомби. С людьми все тоже.

"Несмотря на то, что игра Zombie Survival выглядит довольно сложной, она в основном зависит от того, кто проживет дольше всех. Поскольку на одном сервере тысяча игроков, только трое лучших получат награды, поэтому победителями станут три последних выживших".

"Выжить дольше всех — вот главная цель этой игры. Но помимо основной цели есть и второстепенные. Выполнение второстепенных задач увеличит награду, полученную после выполнения главного задания".

"Если будет выполнено много второстепенных задач, то три лучших выживших смогут превзойти награду, полученную первым выжившим, при условии, что первый выживший не выполнил ни одной второстепенной задачи".

"В целом второстепенные задания существуют как множители конечной награды, выполнение которых повышает качество получаемых наград. Но если главное задание провалится, то даже если все второстепенные будут выполнены, игроки не получат никаких наград. В конце концов, если умножить ноль на десять, все равно получится ноль".

Произнося свои мысли вслух, Вайс не просто разговаривал сам с собой, а использовал свои слова для влияния на игровой мир.

Хотя его мысли также могли влиять на игровой мир, было бы слишком хаотично, если бы все его мысли напрямую влияли на игровой мир. Поэтому Вайс установил, что, пока его мысли не

будут одобрены, мимолетные мысли не будут влиять на игровой мир.

Так что слова, произнесенные им, уже считались одобрением тех мыслей, которые он имел в виду. И даже если он ошибся, Вайс мог просто использовать свою власть Бога в Игровой мастерской, чтобы все быстро вернуть обратно.

После того как Вайс создал NPC, он добавил последний штрих к этому игровому миру. Взмахнул рукой, и на его ладони появился невидимый глазу зомби-вирус.

Вайс вносил последние штрихи в зомби-вирус, чтобы в нем не было лишних ошибок, которые могли бы сделать его слишком мощным.

Конечно, даже если бы зомби-вирус был слишком сильным, он не доставил бы игрокам серьезных проблем. В крайнем случае, он помешает им выполнить второстепенные задачи, и неизбежно будут избиты зомби.

Но провалить главное задание им не удастся. Несмотря ни на что три последних игрока, выживших в игровом мире, будут признаны победителями игры.

Однако Вайс сделал так, чтобы игра продолжалась независимо от того, выжили ли три последних игрока. Игра закончится только в том случае, если последний выживший наконец умрет и не останется в живых ни одного игрока.

Подправив баланс игры, Вайс вздохнул с облегчением: "Игра "Zombie Survival" наконец-то завершена".

"Даже если есть проблемы, не факт, что я смогу их исправить, получив игровые данные и статистику от игроков".

С помощью Инструмента разработки игр было практически невозможно разработать игру с ошибками. Если в играх, разработанных Вайсом, есть баги, то это не вина Инструмента разработки игр, а Вайса.

Однако когда Вайс решил, что завершил игру, он осознал одну существенную проблему. Чтобы убедиться, проблема это или нет, Вайс спросил Алису:

— Что происходит в игровом мире? Например, испытываемые вещи, такие как боль, совпадают с тем, что кто-то может испытать в реальном мире?"

[Да, вы правы. Единственное различие между игровым и реальным миром заключается в том, что смерть в игровом мире ложная, а в реальном — истинная. Кроме того, повреждения или травмы, полученные в игровом мире, не будут перенесены в реальный мир].

[Включая психические травмы, так что если игрок испытал посттравматическое стрессовое расстройство или получил травму после прохождения созданной вами игры ужасов, эта травма может быть легко вылечена системой].

Получив ответ от Алисы, Вайс почувствовал облегчение от того, что игровой мир оказался не таким жестоким, как он ожидал. В конце концов, играть в хоррор-игру, тем более с полным погружением, уже было страшно.

Однако ответ Элис подтвердил наличие проблемы Вайса.

— Это игровой мир, и законы реального мира здесь не действуют. Так что если бы здесь бесчинствовал насильник, разве это не стало бы проблемой? В конце концов, чувства и переживания такие же, как и в реальном мире, за исключением смерти.

Когда Вайс осознал эту проблему, он решил ее решить!

http://tl.rulate.ru/book/106203/3801064