

Шерлок опубликовал объявление о второй бете и получил многочисленные ответы от огромной группы геймеров.

[Тайный совет Ханьлина: Это игра, которая позволяет вам быть великим, не тратя денег и не портя своё здоровье. Давай поиграем вместе. Я буду ждать вас!]

[Полуночные ростки: Присудите мне статус второго бета-игрока, и я присоединюсь к вам.]

[Дух Яошун: Недавно добавленные серверы из Тудоу?]

[Фиолетовый снежный ад: Случайный игровой процесс – таскать кирпичи, таскать кирпичи и сверхурочно таскать кирпичи. Очаровательная сложность – настройки всех ветеранов и новичков будут сброшены, и они будут сильно ослаблены в игре. Никаких трудностей – геймеры испортят своё здоровье после игры. Солнечный графический стиль – в подземелье нет солнечного света. Вы паршивые производители игр.]

[Кожанный медведь в заброшенном доме: У меня статус второго бета-геймера. Вы хотите увидеть игровую капсулу? Добавьте мою учётную запись Wechat ~XXXX.]

[Светская Луна: Контент, опубликованный предыдущим игроком, крайне неуместен. Я внёс его в чёрный список.]

[Обезьяна с металлической кожей: У меня защита диссертации в день первого бета-теста. Я не могу защитить Вечное Царство.]

[Сыкун Ибинь: Будьте гуманны, производители игр! После изменения Системы репутации мы должны играть усерднее и портить себе здоровье! Я возражаю... Подождите, статус второго бета-геймера? Вечное Царство – это весело. Это не испортит моё здоровье]

[Одиноко без сожалений: Спасибо вам, производители игр, за игровую капсулу. Я подумал о своём игровом идентификаторе. Это называется ВПолдень. Крестьянин-ветеран, я иду.]

[Крестьянин: w(ㄟㄟ)w Убирайся! ВПолдень – это имя, которое хотел мой приятель!]

[Фургон с жареным блюдом: Всем привет, я получил статус второго бета-геймера. Моя группа добавляет участников. Пожалуйста, добавьте QQXXXXX. Присоединяйтесь ко мне, если вы в игре.]

...

Шерлок просмотрел комментарии на форуме. Они хвалили Вечное Царство и обожали Шерлока. Он был очень доволен.

Он закрыл страницу форума и вошёл в интерфейс администратора официального веб-сайта. Он просмотрел заявления игроков второй бета-версии.

Пол: Женский. Возраст: 20. Причина подачи заявки: Я готова пожертвовать десятью годами жизни моего товарища по парте в обмен на статус второго бета-игрока!

Шерлок посмотрел на данные заявителя и нажал на следующего:

Пол: Мужской. Возраст: 19. Причина обращения: У меня цирроз печени.

Пол: Мужской. Возраст: 20. Причина подачи заявления: Я потерял руки.

- Отобранные геймеры выглядят многообещающе. Я полностью уверен в будущем Вечного Царства, - сказал Шерлок, прочитав причины подачи заявки, которые были указаны выбранными геймерами.

- Для них большая честь, что они могут помочь лорду Шерлоку осуществить Вашу мечту. Если две тысячи игроков получат доступ к подземелью, в нашей нынешней ситуации мы столкнёмся с огромной нагрузкой на ресурсы. Лорд Шерлок, у Вас всё ещё есть деньги? - спросил Бру.

- Антимагическая ткань была куплена с помощью моей закладной на подземелье. Как ты думаешь, у меня есть деньги? - Шерлок развел руками и сказал. - Нам понадобится больше антимагической ткани, чтобы перевезти магические предметы из руин. Если хочешь, чтобы я предоставил игрокам второй бета-версии снаряжение, материалы и больше NPC, я не могу этого сделать.

- Лорд Шерлок, я знаю, что эта просьба трудна для Вас. Если у нас не будет достаточной подготовки, с двумя тысячами игроков может возникнуть хаос. Если это связано с практическими соображениями, то я предлагаю использовать серверы для ограничения числа онлайн-игроков. Например, ограничьте их до пятисот геймеров, а затем постепенно увеличивайте количество... - сказал Бру.

- В этом нет необходимости, - прямо сказал Шерлок.

- Разве Вы раньше не упоминали об удобстве игры? Если мы ограничим количество онлайн-игроков пятьюстами, даже если мы выбрали две тысячи игроков, независимо от того, насколько привлекательно подземелье, геймеры будут жаловаться и массово бросят игру.

- Ситуация не так серьёзна, как ты думаешь. Я верю, что геймеры сами решат эти проблемы. Они очень умны и сообразительны, настолько, чтобы защитить мои двадцать миллионов магических камней ценой своей жизни.

Шерлок был очень уверен в геймерах. Он сказал:

- Нам нужно только навести порядок и позволить им мирно нести кирпичи. Нам также необходимо предоставить некоторые варианты геймплея для их развлечения.

- В настоящее время у нас есть только Логово Пауков, которое почти стёрто с лица земли первыми бета-геймерами, Древние Руины, которые могут быть опустошены вторыми бета-геймерами в течение нескольких дней, и Подземелье Призрачного Колледжа, в котором могут разместиться не более шестидесяти пяти команд, - сказал Бру. - Лорд Шерлок, нам нужны новые области, Подземелья, монстры и разновидности геймплея. Если геймерам придётся только таскать кирпичи, они не будут счастливы.

- Не волнуйся. Я уже рассматриваю эти вопросы, - сказал Шерлок. - Территория вокруг Вечного Царства всё ещё не исследована. Здесь много туннелей и пещерных существ. Поскольку Подземелье было повышено до второго уровня, мы ассимилируем область под периметром Подземелья. В будущем этот район может стать местом развлечений для геймеров. Хотя здесь прибавится две тысячи игроков, они гоблины без базовой подготовки. Скорость убийства существ Подземного Мира медленнее, чем скорость их размножения. Эти существа могут быть охотничьими угодами геймеров в течение короткого периода времени. Эта область может быть открыта после того, как они очистят Древние руины. Нам не нужно слишком сильно беспокоиться.

- Разве существа Подземного Мира не слишком сильны для игроков? Возможно, там даже могут быть магические звери... - с беспокойством сказал Бру.

- Разве это не хорошо? Они могут быть сюжетными БОССАМИ и делать игроков счастливыми.

Шерлок хлопнул в ладоши и сказал:

- После обновления Системы Репутации очки репутации, накопленные за ношение кирпичей, будут вычтены и переведены в отрицательную зону после смерти. Без очков репутации они многого не могут сделать, поэтому им приходится усердно таскать кирпичи. Даже богатым геймерам придется вступить в ряды кирпичных рабочих. Это сформирует цикл положительной обратной связи.

- Подождите, лорд Шерлок намерен вычесть их очки репутации и сделать их отрицательными?

- Бру был застигнут врасплох.

- А что такое? Разве это не нормальная процедура? Когда я играю в "Anno 1800", мой доход всегда отрицательный. Разве это не нормально - иметь отрицательные числа в компьютерных играх? - Шерлок хлопнул ладонью по столу, чтобы доказать свою точку зрения.

- Это действительно возможно, - ответил Бру после некоторого размышления.

В дверь постучали. Симба, Мороуз, Муфаса и Брэйниак появились у входа.

- Войдите.

Четыре NPC вошли последовательно.

Симба спросил:

- Лорд Шерлок, почему Вы ищете нас?

- Ничего особенного. В конце месяца почти наступило время выплаты зарплаты. Я хотел бы обсудить Вашу работу и поговорить о будущем Вечного Царства, - Шерлок жестом пригласил их сесть, но они посмотрели на единственный стул в комнате и были ошеломлены. Тем временем лорд подземелья продолжил говорить: - Вечное царство будет набирать существ в ближайшие два дня, и вы будете более заняты. Понимаете? Брэйниак, не спрашивайте, я знаю, о чём Вы думаете. Просто работайте нормально. Хорошо, я пройду несколько простых рабочих тренировок. Во-первых, что бы ни говорили слуги подземелья, не обращайтесь на них внимания...

<http://tl.rulate.ru/book/28308/1800592>