С большим количеством игроков второй бета-версии возник неизбежный хаос, который находился в допустимых пределах.

Главное заключалось в том, что первые бета-геймеры жертвовали собой, внося свой вклад в развитие подземелья.

Первые бета-геймеры пользовались большим уважением на дискуссионном форуме, поскольку они предоставили руководства по стратегии, карты и информацию об игре.

Они были как герои для игроков второй бета-версии.

Вторые бета-геймеры были тщательно отобраны Бру. Им были отправлены игровые капсулы и предоставлен статус бета-тестера в течение короткого периода времени.

После чего состоялся второй бета-тест.

- Таким образом, в первый день произошло подчинение новых игроков игрокам-ветеранам. Однако ситуация может продлиться недолго, - сказал Бру Шерлоку. - По мере того, как поклонение героям уменьшается, а очень амбициозные и богатые игроки второй бета-версии формируют свои кланы и создают гильдии, конфликты с игроками первой бета-версии неизбежны. Между двумя тысячами новыми игроками также вероятен конфликт. Если мы не будем должным образом посредничать и не позволим природе идти своим чередом, никто не будет таскать кирпичи. Первое, что они сделают, когда выйдут в Сеть, - это убьют друг друга. Могут быть даже другие неприятные формы поведения, которые не способствуют развлекательному игровому процессу. Некоторые геймеры будут намеренно саботировать опыт других геймеров, и они не будут в меньшинстве. Я чувствую, что необходимо помешать им нападать друг на друга и рассматривать друг друга как врагов, чтобы обеспечить дальнейшее развитие подземелья. Убивать друг друга - их любимый способ игры в потустороннем мире. Неважно, насколько дотошны мы будем, мы не сможем избежать этого, - Бру серьезно сказал Шерлоку. - Для Лорда Шерлока, самое главное - создать механизм дисциплины, чтобы уберечь игроков от кражи имущества Лорда Шерлока и побудить их старательно работать с кирпичами.

Шерлок читал рекламный буклет и дал Бру договорить, прежде чем поднять голову и сказать

- Что ты сказал, это логично, но в том, как ты оцениваешь это, есть немного предвзятости, Бру.

- А? Лорд Шерлок, что Вы имеете в виду? - Бру был ошеломлен.

- Конфликт порождает хаос, но он также порождает богатство, - сказал Шерлок. - Если геймеры будут ежедневно носить кирпичи, они заскучают, даже если для них появятся новые области для исследования. В настоящее время у нас есть только несколько зон для их развлечений. Есть только одно инстансовое подземелье, Призрачный Колледже, которое может вместить только шестьдесят пять команд. Для них также невозможно совершать набеги

на Древние Руины в течение всей жизни. – Если они почувствуют беспокойство и выйдут из игры, то у меня не будет бесплатной рабочей силы. Тогда нет никакого смысла в том, что я набрал две тысячи геймеров. Если они сосредоточатся на том, чтобы убивать друг друга, некому будет таскать кирпичи, и они съедят мои драгоценные ресурсы. Итак, я придумал план, который не стоит денег. Они тоже будут усердно таскать кирпичи. Они могут даже помочь мне заработать деньги. Это новый тип игрового процесса!

Бру ответил:

– Новый тип игрового процесса? Разве мы не используем это короткое время для создания системы дисциплины? Лорд Шерлок, у Вас должно быть чувство срочности... Если мы применим насилие, чтобы наказать их и сказать им, что они должны и не должны делать, они потеряют интерес к игре.

Шерлок поднял рекламную брошюру, которую держал в руке.

Турнир гладиаторов Северного Подземного Мира приглашает тебя принять участие! Думаешь жениться на богатой, красивой леди? Думаешь о том, чтобы достичь вершины своей жизни? Думаешь стать уважаемым Лордом-Надзирателем миллионов существ? Зарегистрируйся у нас немедленно!

– Тебе не кажется, что PvP – это хорошее решение?

Шерлок положил рекламную брошюру на стол и постучал по столу, прежде чем сказать:

– Раньше я всегда думал о том, чтобы отправить игроков на арену и позволить им сражаться с сильными противниками. Затем они использовали бы свое слабое телосложение, чтобы преодолеть трудности и заработать большие суммы призовых денег! Наблюдая за их злым и беспорядочным поведением и предсказывая будущее крупномасштабное кровопролитие, я обнаружил, что моё предыдущее мышление было ошибочным! Чем больше я думаю об этом вопросе, тем больше я обнаруживаю, что у геймеров есть предел, так что...

– Значит, лорд Шерлок не относится к ним как к существам? – Бру был потрясен.

– О чём ты говоришь? Почему ты задал мне такой странный вопрос? – Шерлок был озадачен и сказал: – Итак, я намерен позволить им стать гладиаторами и участвовать в турнире гладиаторов!

– Лорд Шерлок, Вы хотите сказать?

- Если обе стороны гладиаторов будут моими слугами, независимо от того, кто победит или проиграет, я буду зарабатывать деньги. Им не нужно будет проходить длительные периоды обучения. Им нужно только зарегистрироваться на турнир, а затем принять участие в следующем раунде турнира гладиаторов! Я просто буду считать магические камни, - Шерлок встал и сказал: - Это будет битва ста гоблинов или битва тысячи гоблинов. Это хороший рекламный трюк. Зрителей будет больше, и я заработаю ещё больше. Таким образом, они могут выплеснуть свою агрессивность и в то же время увеличить своё удовольствие. Здесь нет монстров или БОССОВ, с которыми можно сражаться, и в инстансовом подземелье ограниченное пространство. Разве им не интереснее убивать друг друга? Им понадобятся очки репутации и монеты для обмена на форму заявки на участие в турнире. Если есть две гильдии или организации, у которых есть конфликт, они могут подать заявку с моей помощью на бой на Гладиаторской Арене. Я замаскирую их под гладиаторов и отправлю на арену убивать друг друга. Чтобы иметь шанс на жестокую битву, они будут усердно таскать кирпичи, чтобы заработать очки репутации и монеты...

Шерлок глубоко вдохнул и выдохнул с облегчением.

- Идеальный план. Что ты думаешь о десяти магических камнях за каждого гоблина, которого продадут на Гладиаторскую Арену? Хотя раньше гладиаторов-гоблинов не было, эта редкость будет бросаться в глаза. Неужели десять магических камней слишком дороги?

- Нет, дело не в цене... - Бру поколебался и печально сказал: - Лорд Шерлок, Вы гениальный продюсер игр. Я думал о том, как ограничить повседневное поведение игроков, но Вы подумали о том, чтобы использовать их для зарабатывания денег. Как Вашему помощнику, мне стыдно за то, что я не рассматриваю вещи с Вашей точки зрения. План, который не может извлечь выгоду из игроков - это провальный план! У меня есть последний вопрос, лорд Шерлок... - взволнованно сказал Бру. - Тогда мы начнём воплощать в жизнь план PvP?

---

1. Режим игры "Игрок против игрока". До этого игра была в режиме PvE (Player versus environment) - игрок против окружения.

<http://tl.rulate.ru/book/28308/1847404>