

Пока двое продолжали играть, Зереф немного подумал и начал вносить изменения.

Например, один из его теперь уже восьми разумов просмотрел каждую игру и изменил порог боли, а также добавил новую дополнительную настройку.

Настройка болевого порога.

Эта настройка предназначалась только для VR-режима игры. По сути, она позволяла игрокам регулировать боль, которую они будут испытывать в игре: абсолютный минимум составлял 5 %, а максимум — 500 %.

Боль добавляла бонус к кредитам, которые игрок получал в зависимости от уровня. При этом 5% давали ничтожный и очень маленький бонус, а 500% значительно увеличивали количество кредитов, удваивая или даже утраивая общую сумму кредитов в конце игры.

Почему Зереф так поступил? Потому что он понял, что если он ограничит игроков VR 100% болью, то количество клиентов, которых он получит, будет намного меньше.

Ещё стоит упомянуть, что классические режимы были завершены, и теперь все потенциальные клиенты могут играть в игры классическим способом, с помощью мыши и клавиатуры или даже контроллера.

И ещё один момент, Зереф закончил работу над Infamous, включая классический режим для игры.

Дела шли хорошо, и вскоре Зереф собирался расширить размеры своего компьютерного клуба из-за того, что в нем стало тесно, а также увеличить ассортимент товаров, добавив в него медицинские товары и оборудование с некоторыми полезными предметами, такими как счётчик Гейгера, портативные и стационарные радиостанции, сигнальные ракеты и другие предметы первой необходимости.

Хотя большая часть полезных вещей будет выставлена на продажу, он подумывал о том, чтобы выставить ещё несколько Пип-Боев, но пока решил отказаться от этого, так как наручные компьютеры были бы не слишком полезны в этом мире с его более совершенными компьютерами и электроникой, которые сделали бы Пип-Бой устаревшим.

Возможно, кто-нибудь приобретет Пип-Бой, если его когда-нибудь выставят в кредитном магазине, как предмет коллекционирования.

Возможно, ему стоит добавить коллекционные предметы в кредитный магазин? Осязаемые предметы, которые игроки могли бы купить, чтобы отобразить испытания и невзгоды, через которые они прошли? А может, просто добавить достижения, за которые можно получить эти коллекционные предметы?

Например, было бы здорово, если бы за выполнение сложных заданий можно было получить тематические предметы из Fallout.

Можно было бы заработать такие вещи, как Пип-Бой, уникальное оружие, броню и другие предметы.

Например, пистолет Джошуа Грэхема, Бластер Чужих, или элитная броня НКР, или Таинственный Магнум, хотя любое высокотехнологичное оружие, скорее всего, будет

пользоваться большим спросом, как и любое оружие и броня, так что, скорее всего, придется как-то ограничить количество предметов или не вводить их до более позднего времени.

(Свет во тьме — пистолет Джошуа Грэхема)

(Бластер Чужих)

(Элитная броня НКР)

(Таинственный Магнум)

Кому не хотелось бы получить трофей за свои усилия? Сувениры, символизирующий их путешествия и страдания, награды, за которыми игрок может охотиться и которыми он может похвастаться. Такая возможность, несомненно, приведет к формированию очень конкурентного сообщества в будущем, сообщества охотников за достижениями, любителей 100% прохождения и, возможно, даже спидраннеров.

<http://tl.rulate.ru/book/87801/3501742>