

На следующий день, проснувшись, Гейб первым делом взял свой мобильный телефон, чтобы посмотреть статистику Resident Evil.

[Resident Evil: Village]

[Скачиваний: 981]

[Среднее время игры: 2 часа]

[Накопленная мана: 1,962]

Глядя на количество загрузок и накопленной маны в игре, Гейб широко улыбнулся!

Всего за один день он заработал столько же, сколько потратил бы на игру за 20 дней! Если бы он конвертировал эту ману в свою собственную ману, то, несмотря на то, что ему пришлось бы конвертировать 100 единиц маны из игры в 1 единицу маны для себя, он все равно получил бы почти 20 единиц маны, увеличив свое общее количество маны на 20%! Это было очень большое увеличение, и из-за этого многие Разработчики просто игнорировали улучшение своих игр и поглощали всю ману.

Но, несмотря на соблазн поглотить ее, Гейб решил этого не делать и использовал ману для продолжения разработки Resident Evil. Самым главным фактором того, что он получил только 2 единицы маны с каждого игрока, было то, что игроки могли играть в среднем только 2 часа, так как в игре было максимум 1 час контента, то есть средний игрок проходил игру 2 раза, или ему требовалось в 2 раза больше времени, чтобы полностью исследовать деревню.

Конечно, это было связано с тем, что у большинства игроков ранга F было только 2 единицы маны, поэтому они не могли играть дольше этого времени. Игроки, игравшие по 3 часа, были теми, кто действительно наслаждался игрой, настолько, что, закончив игру, они начинали медитировать, чтобы восстановить ману, и как только у них появлялась мана, они возвращались в игру снова.

Гейб предполагал, что среднее количество игровых часов за одну загрузку демо-версии будет составлять около 4 единиц маны, а средние игроки будут играть в игру всего 1-2 раза. Также будут игроки, которые поймут, что тренировки в этой игре гораздо эффективнее, и будут играть на следующий день еще 2 часа, а затем, вероятно, будут игроки, которые будут играть в режиме Try Hard, в среднем 6 часов.

Таким образом, оставив среднее время игры на уровне 4 часов для каждой загрузки (фантастическое число для игры с 1 часом контента), Гейб решил, что если он добавит больше игрового времени, то среднее время игры подскочит до небес. И так же, как в его предыдущем мире, нашлись бы сумасшедшие, которые играли в некоторые игры тысячи часов. Если бы он разработал Resident Evil: Village, это было бы возможно и в этом мире!

Перед сном, прошлой ночью, Гейб уже понял, что некоторые игроки нашли дробовик, который он оставил спрятанным в деревне, и многим уже удалось дойти до конца демо-версии, даже не получив ранений от зомби.

Еще большую известность игре придавало то, что когда игроки проходили сюжет во второй раз, они понимали, что убить зомби выстрелом в голову гораздо легче - то есть, тренировка в этой игре была очень эффективной! Доходило до того, что 1 час тренировок в Resident Evil был эффективнее, чем несколько дней тренировок в других играх! Самым большим недостатком было то, что в игре был всего 1 час контента, и даже если они пройдут игру во второй раз, они не получают столько же улучшений, сколько в первый раз. Но Гейб уже предполагал, что так и произойдет.

Несмотря на то, что в игре был всего 1 час контента, Resident Evil в первый же день получила почти 1 тыс. загрузок, переместившись с последнего места в рейтинге университетского конкурса на 5-е! Первое место по-прежнему занимала Тренировка копья с 2743 загрузками, но, видя, как быстро Resident Evil набирает обороты, Гейб понимал, что это лишь вопрос времени, когда игра займет первое место!

Поэтому, имея 100 единиц маны и почти 2000 единиц маны, доступных в игре, Гейб намеревался ускорить разработку Resident Evil на 20 дней, сделав все сегодня. Полагаясь на сарафанное радио от игроков для увеличения количества загрузок, особенно когда они видели, что в игре появляется новый контент, Гейб не беспокоился о количестве маны, которое он потратит. Если он добавит еще 2 часа контента, то 1000+ загрузок игры уже окупят всю ману, которую он потратил на игру, не считая новых игроков, которые испытают это, или игроков, которые сыграют в игру снова.

Но прежде чем разрабатывать игру, Гейб решил сделать кое-что еще более важное: трейлер!

Поскольку на других страницах игры не было трейлеров, кроме разрозненных скриншотов, Гейб думал, что подобное невозможно сделать, но, прочитав комментарии зрителей на стриме Амуры, Гейб понял, что подобное возможно! Поэтому, чтобы еще больше увеличить количество загрузок, Гейб решил сделать анимированный трейлер, чтобы привлечь внимание зрителей к этой игре, когда они попадут на страницу магазина продаж, и превратить большинство из них в игроков.

К счастью, большинство вещей, необходимых для трейлера, уже были сделаны, например, зомби-ликан, зомби Урия, люди, и ему оставалось только сделать вампиров, лошадей и карты. Итак, имея все необходимые ресурсы для трейлера, Гейб полностью посвятил себя его созданию, игнорируя все вокруг.

Не подозревая о том, что, несмотря на то, что количество загрузок Resident Evil: Village составляло всего 1 000, игра уже неплохо продвигалась. Для скучающих игроков просмотр прямых трансляций был одним из лучших способов скоротать скуку: они могли просто расслабиться и получить удовольствие, наблюдая за тем, как кто-то, кто им нравится, тренируется в игре.

Эрик был одним из таких игроков. Несмотря на то, что он недавно стал игроком ранга E, он все еще следил за некоторыми игроками ранга F, которые занимались стримингом, и после участия в реальной миссии в течение нескольких недель, сегодня официально был его первый выходной.

С интересом Эрик открыл сайт livestream, чтобы посмотреть что-нибудь интересное, и был удивлен, что среди стримеров ранга F, за которыми он следил, было по крайней мере 8 стримеров, которые играли в игру под названием Resident Evil: Village. Он никогда не слышал об этой игре, поэтому из любопытства Эрик зашел на стрим, у которого было больше всего зрителей, чтобы посмотреть, что это за игра.

Этот стрим вела Амура, симпатичная рыжеволосая девушка, за которой Эрик начал следить из-за ее внешности. Время от времени он делал какие-то пожертвования, чтобы привлечь ее внимание, так как когда он начал следить за ней, было всего 100-200 зрителей, но, к его удивлению, на ее последней трансляции было 723 человека!

- Что произошло с Амурой за такое короткое время, что она стала такой популярной? Неужели какой-то известный стример привел ей зрителей? - недоумевал Эрик.

[Клянусь тебе, в моем тесте на меткость, если раньше мне удавалось набрать 630 очков, то после игры в Resident Evil мне удалось поднять результат до 700! Ты знаешь, сколько мне пришлось бы тренироваться, чтобы набрать столько очков? По крайней мере, еще две недели!] - с воодушевлением сказала Амура, демонстрируя свои длинные рыжие волосы.

Эрик на мгновение был околдован, глядя на нее, пока не понял, что она сказала.

- Что это значит?! Амура уже набрала 700 очков в тесте на меткость? У меня только 810 очков, а я уже игрок ранга E! - Эрик был шокирован, когда пошел проверить сайт теста на меткость.

Поскольку он был ее давним зрителем, ему повезло, и она приняла его запрос на дружбу, так что он мог видеть ее рейтинг, находясь в списке ее друзей. Эрик был потрясен, увидев, что вчера Амура увеличила свой результат на 70 очков. Такими темпами через неделю она сможет подать заявку на участие в квесте ранга E!

- Она сказала, что стала настолько лучше, играя в игру под названием Resident Evil, в которую играют все остальные? - озадаченно пробормотал Эрик.

Пересмотрев запись стрима Амурой, Эрик прочитал комментарии и был потрясен еще больше.

[Я даже не увлекаюсь огнестрельным оружием, но после игры в Resident Evil я тоже решил пройти тест на меткость, и знаете что? С первой попытки я набрал 300 очков! Хахаха, я гениальный меткий стрелок и все время тратил свой талант на дурацкий меч!]

[300 очков? Мне удалось набрать 315 очков, а я никогда в жизни не держал в руках оружие! Несмотря на то, что Resident Evil такая страшная, я все равно готов играть еще 3 часа сегодня после того, как закончу медитировать. Если бы я мог выдержать, я бы хотел играть 10 часов, даже если бы мне пришлось повторять сюжет 10 раз подряд!]

[Черт, если бы история была длиннее, думаю, повторять ее было бы не так утомительно...]

[Эй, Амура! Разработчик по имени EA обновил страницу Resident Evil, покажи нам!]

Когда появился этот комментарий, Амура, читавшая комментарии, быстро открыла страницу магазина Resident Evil и начала искать изменения.

Первое, что она увидела, было большое сообщение, написанное над синопсисом игры.

[Демо-версия игры: доступна!]

[Трейлер игры: в разработке. Предполагаемое время - 127 минут]

[Глава 01: В разработке. Расчетное время - 23 часа]

[Глава 02: В разработке. Расчетное время - ????]

Когда Амура увидела это, она была шокирована!

- Завтра Resident Evil выпустит новую главу?! Что это значит?! - взволнованно воскликнула она.

[Я думаю, что завтра разработчик выпустит больше сюжета для этой игры!]

[Черт, он что, не собирается делать еще одну игру?]

[Я думала, разработчикам выгоднее делать больше игр, а не сосредотачиваться на одной?]

[Я думаю, он делает это для нас! Наверное, он увидел, что игра нам так понравилась, что он решил сделать еще больше истории для игры, даже если это не так выгодно для него!]

[Как зовут разработчика, я должен поблагодарить его, история, которую он сделал, так хороша!]

[Его зовут EA!]

[Эй, ребята, а что за трейлер игры? Разве он уже не выпустил несколько поясняющих кадров?]

[Я тоже не знаю...]

[Я думаю, это как трейлер к фильму! Черт возьми, EA собирается потратить ману только на то, чтобы сделать трейлер к игре, не лучше ли ему просто поглотить эту ману для себя]]

[Я не знаю, трейлер будет доступен через 2 часа, мы можем подождать и посмотреть]

Амура также увидела, что трейлер будет доступен через 2 часа, и решила пока не играть в Resident Evil. Она сказала, что хотела бы сначала посмотреть трейлер и понять, может ли он как-то повлиять на игру, прежде чем играть в нее.

Зрители подумали, что это хорошая идея, и тоже решили поступить так же.

Внезапно количество игроков онлайн в Resident Evil немного уменьшилось, но, Гейб не подозревал, что количество новых игроков, открывающих для себя игру благодаря хайпу и любопытству зрителей к ее трейлеру, сильно возросло.

Даже Эрику, который был игроком ранга E, стало интересно, и он решил посмотреть прямой эфир Амуры, чтобы узнать, в чем дело и почему эта игра так популярна.

<http://tl.rulate.ru/book/88850/2914516>