

Когда Гейб заканчивал работу над главой 01, в кабинете на курсах разработчиков университета Харрингтона перед компьютером сидел мужчина лет шестидесяти и просматривал список игр для конкурса, который они проводили. Этим человеком был Дэвид Браун, декан курса разработчиков. Больше всего он любил каждый год просматривать игры студентов университета в поисках разработчиков с большим потенциалом, поскольку теоретически студенты должны приложить максимум усилий для создания этих игр, ведь именно это определяло, закончат они университет или нет.

Поскольку он уже видел 10 игр с наибольшим количеством загрузок и определил, что разработчики, создавшие эти игры, занимают первые десять мест с двухдневной давности, Дэвид решил посмотреть на игры с наименьшим количеством загрузок, поскольку, возможно, несмотря на малую известность игры, у них есть потенциал.

- К сожалению, ничего интересного не нашлось... - вздохнул Дэвид, просматривая список игр.

Подавляющее большинство игр были просто копиями образцовых игр, которые учителя раздавали студентам для получения идей, или даже копиями игр, вошедших в топ-10, которые уже были копиями игр других известных разработчиков.

Подумав, что ничего интересного не появится, Дэвид уже был готов закрыть сайт, пока не заметил кое-что, просматривая список Разработчиков, участвующих в этом конкурсе.

- Этот мальчик Говард еще не выложил свою игру? - спросил себя Дэвид, немного сомневаясь, поскольку часть его была разочарована тем, что время уже истекает, а парень еще не выложил свою игру, а с другой стороны, он немного предвкушал то, что этот парень выложит.

Говард был одним из самых талантливых детей среди Разработчиков в том году, с общей базовой маной в 100 единиц. С тем временем, которым он располагал, игра, которую он мог разработать за 10 дней, могла использовать 1000 единиц маны, в отличие от разработчиков с 30 единицами маны, который могли создать игру только с 300 единицами маны.

Конечно, талант Говарда заключался не только в общем количестве маны, так как, согласно отчетам, которые читал Дэвид, у него также была отличная творческая жилка, он мог создавать монстров и сценарии за гораздо более короткое время, чем 99% других студентов. Если у этого мальчика хорошие творческие способности, Дэвид был уверен, что Говард будет тем учеником, у которого больше всего шансов оправдать его ожидания и разработать что-то инновационное.

К сожалению, по наблюдениям учителей, фантазия этого ученика были лишь средними. Он хорошо разрабатывал то, что от него требовалось, но ему было трудно придумывать что-то новое.

Просмотрев список кандидатов, Дэвид с удивлением увидел, что Говард, очевидно, отправил

свою игру 24 часа назад!

- Он отправил игру 24 часа назад, а я не могу найти ее в списке? - удивился Дэвид и начал искать игру, присланную Говардом.

На этот раз он был уверен, что обратил на нее внимание. Как один из профессоров Университета Харрингтона, Дэвид имел доступ к именам разработчиков, поэтому он мог посмотреть, как зовут разработчика, создавшего игру, а также сценическое имя, которое решил использовать разработчик.

Но, несмотря на просмотр длинного списка из более чем 100 игр, Дэвид уже прокрутил список до 15 лучших и все еще не нашел имя Говарда.

- Не может же игра, которую он создал, попасть в топ-15 всего за 24 часа, верно? - недоумевал Дэвид, внимательно просматривая список. - Номер 15 - это не он, 14 не он, и 13...

Он спокойно просмотрел каждого из разработчиков до Топ-5 и не нашел Имя Говарда заставило его вернуться к списку с именами всех Разработчиков и убедиться, что он действительно опубликовал свою игру.

- Он действительно опубликовал ее... - Дэвид нахмурился и решил посмотреть на начало списка.

[Тренировка Копья - Nexus Gaming ( Джейкоб Томпсон) - 2831 Загрузка].

[Resident Evil: Village - Electronic Arts (Габриэль Говард) - 2379 скачиваний]

[...]

Дэвид был так потрясен, что ему пришлось протереть глаза.

- Игра Говарда попала в Топ-2 всего за 24 часа?! - закричал Дэвид.

Зная наверняка, что эта игра была создана Гейбом Говардом и что она была опубликована всего 24 часа назад, Дэвид был действительно потрясен.

- Что такого в этой игре, что так привлекает игроков? Давненько я не видел, чтобы разработчик ранга F создавал игру, которая так быстро набирала поклонников, разве что если они использовали для этого внешнее продвижение? - недоверчиво спросил Дэвид.

Открыв страницу игры, Дэвид увидел, что это игра про зомби с немного пугающей атмосферой,

что заставило его поднять бровь.

- Значит, он решил повлиять на эмоции игроков... Похоже, он понял намек, - сказал он с улыбкой.

Он был ответственен за подсказку Разработчикам в конце письма, что повторяющиеся движения - не единственный способ заставить игроков развивать свои навыки. Как Разработчик ранга С, Дэвид уже знал о недавнем открытии человечества, что эмоции также влияют на количество знаний, полученных игроками в результате тренировок во время игры. Но такая информация обычно не передавалась открыто начинающим разработчикам, поскольку Альянс использовал ее для тестирования разработчиков и попыток найти среди них таланты, что делало эту информацию общедоступной только среди разработчиков ранга Е и выше.

Конечно, несмотря на то, что разработчики с более высокими рангами знали эту информацию, человечество столкнулось с проблемой в ее применении. Многие разработчики все еще не понимали, как игры могут вызывать эмоции у игроков, поэтому подавляющее большинство разработчиков просто предпочитали делать игры, которые приносят игрокам немного счастья, при этом выполняя стандартную модель обучения в играх.

Но взглянув на обложку игры на странице магазина и на теги, которые были у игры, среди которых был тег «Ужас», Дэвид был потрясен идеей, с которой выступил Гейб.

- Это гениальный способ использовать эмоции игроков! - сказал Дэвид, глядя на картинки с зомби. - Заставить игроков бояться монстров - отличный способ вызвать эмоции, что сделает их тренировки более эффективными!

Прокручивая страницу вниз, Дэвид заметил нечто, что привело его в замешательство. - Видео? О чем это?

Посмотрев на странное видео, Дэвид с любопытством включил его.

[Высокородные, услышьте наши голоса, единые в почтении]

Изображение группы людей в крестьянской одежде, молящихся рука об руку, было чем-то довольно мрачным для игроков, но Дэвид был поражен по другой причине.

- Какая реалистичность! - потрясенно сказал он, поставив видео на паузу, чтобы рассмотреть его поближе.

- Черт, с таким уровнем детализации, который он вложил в этих людей, можно понять, почему ему потребовалось так много времени, чтобы опубликовать игру, ведь у него, должно быть, ушло не менее 10 дней только на то, чтобы разработать этих людей! - сказал Дэвид в

изумлении.

Внезапно, когда сцена сменилась на вид деревни с видом замка на заднем плане, Дэвиду пришлось снова поставить видео на паузу и восхититься детализацией этой карты.

- Сколько же маны было потрачено на создание этого мира? - задался он вопросом.

Но когда трейлер достиг 45 секунды, Дэвид был действительно потрясен. На экране было по крайней мере 10 различных зомби, все они были чрезвычайно детализированы, до такой степени, что Дэвид был действительно потрясен.

- Неужели это то, на что способен разработчик ранга F? - задался вопросом Дэвид, не зная, что ответить. Уровень детализации этих зомби был настолько высок, что даже он считал, что ему потребуется не менее 5 000 единиц маны на попытки и ошибки, прежде чем он сможет сделать такого же реалистичного зомби, как один из этих, и это с учетом того, что он будет создавать зомби с силой ранга F. Если бы он создавал такого зомби с силой ранга C, это значение было бы умножено в несколько раз! И это при том опыте, который он уже имеет, создав десятки, если не сотни игр, пока не достиг ранга C.

Теперь, когда разработчик ранга F создал такого реалистичного зомби всего за 20 дней, имея в распоряжении не более 2 000 единиц маны, да еще и людей, да еще и с таким красивым пейзажем... Даже если бы он позволил обычному разработчику ранга F с 10 000 единиц маны сделать это за 20 дней, для него это было бы практически невозможно!

Шок Дэвида только усилился, когда он увидел другие виды монстров, появившихся в трейлере, будь то гигантский Зомби с большим молотом или женщина, похожая на вампира. Даже та женщина с разрезанным ртом, которая выглядела так, будто могла управлять насекомыми - каждого из этих видов монстров было достаточно, чтобы заставить разработчика ранга F работать месяцами, но Говард сделал это всего за 20 дней...

Когда Дэвид закончил смотреть это видео, он понял, что есть что-то, чего он не заметил.

- Было ли это видео рассказом истории?!

Он был настолько сосредоточен на качестве моделей, что даже не заметил, что это видео рассказывало историю!

Пересмотрев его еще раз, Дэвид почувствовал, как учащенно забилось его сердце, подумав о том, какой замечательной была идея Говарда сделать трейлер, рассказывающий историю о его игре, чтобы привлечь игроков скачать ее!

- Такая интересная история, даже у меня теперь есть желание попробовать! Мне кажется, я не встречал ничего настолько интересного даже в книгах самых известных авторов в мире, но

Говард превращает это в игру? Будет ли она вообще настолько хороша?

Дэвид был неуверен. Но, чувствуя, как ему не терпится попробовать игру, созданную Говардом, Дэвид решил, что, по крайней мере, его студент сделал с ней что-то хорошее, поэтому, как хороший декан, он должен попробовать эту игру с большим энтузиазмом!

'Как только я закончу пробовать и оценивать эту игру, я должен отнести ее директору университета. Наверняка она будет рада увидеть, что это сделал один из наших студентов! Возможно, мы даже сможем помочь в продвижении этой игры, ведь это поднимет имидж нашего университета!' с воодушевлением думал Дэвид, загружая игру и включая гарнитуру виртуальной реальности.

Несмотря на то, что он был разработчиком игр, ему все еще нужна была гарнитура, чтобы играть, но в отличие от игроков, у него, как у разработчика игр ранга С, было десятки тысяч ман, чтобы наслаждаться играми, поэтому, в то время как большинство игроков могли играть не более двух часов, у Дэвида было все время в мире, чтобы наслаждаться игрой и в совершенстве проанализировать ее.

---

Гейб не знал этого, но его игра привлекла внимание одного из лучших разработчиков в его городе, а разработчики на абсолютной вершине вскоре тоже узнают об этом.

<http://tl.rulate.ru/book/88850/2914523>