За день до овуляции, или как там называется самый благоприятный момент для зачатия ребёнка, я позвонил мисс Мин и назначил место и время. Она немного нервничала, но на встречу согласилась.

Встречи я проводил в обычных кафе, рядом с которыми были обычные отели или мотели, которые не были оснащены камерами внутреннего наблюдения, чтобы не засветиться и не подставиться.

— Здравствуйте! — Поздоровалась мисс Мин, подсев ко мне.

— Здравствуйте! — Ответил я взаимностью, переставая пялиться в телефон и отдавая всё своё внимание своей клиентке.

— Надеюсь вы подготовились? — Спросил я, смущая девушку.

— А что нужно было… — Растерялась девушка.

— Морально я имею ввиду. — С улыбкой ответил я.

— Да! И в отличии от госпожи Шуань, я готова хоть каждую неделю приходить в течении года! — Вызвалась мисс Мин.

— Каждую неделю не нужно! — Прервал я её энтузиазм.

— Я понимаю, что мог забыть рассказать вам, но эти встречи рассчитаны не только по человеческой физиологии, но и были не раз подтверждены результатами экспериментов! — Начал я нести чушь и заметив непонимание во взгляде мисс Мин, решил сказать то, что и хотел сначала, до того, как пытался выглядеть умным.

— В общем у девушек есть один день раз в месяц, идеально подходящий для зачатия. Увеличить шансы можно если оградить на всё это время девушку от других связей. Теперь вы меня понимаете? — Спросил я.

— Значит мне нельзя заниматься сексом с другими во время эксперимента? — Немного смущённо, но резко высказалась мисс Мин.

— Да! Желательно также исключить любые виды самоудовлетворения! Грубо говоря на время эксперимента вам разрешено кончать только в определённый день и от определённых действий. Отсюда у меня вопрос — Как давно у вас была подобного рода связь? — Прямо спросил я, как и говорил до этого.

— Около двух недель назад… — С нежеланием ответила девушка.

— Чтож… Хвалю за честность, да и это было до того, как вы записались в программу, так что проблем быть не должно. Но прошу воздержаться от любых других связей на последующие два месяца! — Говорил я слегка усталым голосом, будто объясняя это не во второй раз, а в тысячный.

— Почему только два месяца? — Спросила девушка.

— Потому что вас записали на двухмесячную программу, что значит у вас будет три официальные попытки и одна возможность подать заявление на дополнительную. Но в ней не

так много смысла, ведь вы будете вылечены за два месяца и три встречи. — Объяснил я девушке.

— А… Это не мало? — Спросила мисс Мин.

— Нет! Программа по оплодотворению уже вступила в работу и прошла некоторые проверки включая госпожу Шуань, а это значит, что курс действий уже определён. Единственное, что ещё не побеждено — это генетика! То есть, если кто-то просто не совместим с генами начальника, то и родить от него не сможет, а значит лишние встречи — время впустую! — Объяснил я девушке некоторые вещи и повёл в мотель.

После принятия «лекарства» и облегчения девушки, я подготовил её и вышел из номера, вернувшись своей другой личностью. Не «второй», потому что у меня их много, и они начнут обижаться, если я буду их номеровать.

Секс был выматывающим, но впечатляющим. Я даже подумывал немного саботировать эксперимент, чтобы продлить его, но результаты важнее удовольствия, поэтому не стал, стараясь так, как и должен.

Девушку я не связывал, да и извращений никаких ограничивающих не ограничивающих не проводил, поэтому с чистой совестью вернул себе энергию из браслета и ушёл из мотеля, оставляя Мин, которой мог понадобиться душ.

Отписавшись девушке по телефону, я забыл о ней на следующий месяц, ведь у меня были дела.

С выходом анимационного фильма и игры в один день я наконец почувствовал отдачу от игроков!

Дело не в том, что я раньше не считал деньги с продажи игр, а в том, что это моя первая онлайн игра и как администратор я видел её статистику, где количество игроков хоть и было всё ещё трёхзначным, но всё равно увеличивалось! Игра, которую я ни у кого не скопировал, а создал полностью сам! Отчасти поэтому не чувствовал себя полностью уверенным в её успехе даже после всех хвалебных отзывов…

Но многие положительные отзывы от тестеров заставили меня слегка сменить время, когда люди должны оплачивать игру!

Я решил предоставить каждому бесплатный доступ к игре, но только к обучению, которое включало в себя одно подземелье, которое так уж и быть, нищие могли проходить бесконечно!

Только их интерфейс был сильно ограничен! Всё, что они собирали хоть и попадало в инвентарь, но исчезало в течении недели! Я сделал это специально, чтобы если кому-то выпадет что-то стоящее для первого подземелья, то они могли успеть купить игру и сохранить этот предмет.

Но в отличии от инвентаря, который хоть и на неделю, но пополнялся, уровни и навыки никак не продвигались, поэтому чтобы полноценно раскрыть механики игры и начать развиваться, нужно было купить игру!

Так-как это была онлайн игра и зная, что есть идиоты, что вполне могут забыть свой пароль от моей игровой платформы, мне пришлось нанять обслуживающий персонал! Благо мне не пришлось покупать офис и обучать персонал с нуля, ведь оказалось, что есть конторы, специализирующиеся специально на обслуживании и помощи клиентов!

Только административных прав у них не было! Они могли проконсультировать людей как пополнить деньги на мою игровую площадку, куда нужно написать, чтобы восстановить пароль и так далее. Для отправки сообщений на почту не нужны были биологические организмы, ведь для этого прекрасно справлялась и программа!

Я даже специальное предупреждение заставил появляться, когда кто-то скачивал игру, мол: «У вас не зарегистрирована ни почта, ни телефон, поэтому в случае утери логина или пароля мы не сможем вам помочь!» Естественно ограничивать таких людей в пополнении денег на площадку я не стал!

Также намучился с пользовательским соглашением… Это та штука, которую никогда не читают и спокойно ставят галочку.

Естественно я не стал переписывать на себя квартиры этой простой галочкой или ещё что-то незаконное, но помня, как из Варкрафта появилась другая игра, я добавил незначительную часть, на которую даже при прочтении никто не обратит внимания: Интеллектуальная собственность, созданная в игре при помощи игровых механик, принадлежит владельцам игры.

Это чтобы кто-то не создал какое-нибудь замечательное подземелье и не отделился с ним в другую игру.

Хотя отделиться я не смогу помешать, но если или, когда такое случится, то смогу посудиться и оттяпать немного деньжат!

Второй день радовал не меньше первого! Количество людей, скачивающих игру перевалило за десять тысяч, а тех, кто купил игру было уже больше сотни! Едва-едва, но больше сотни!

Хранить статистику для себя или как-то приукрашивать её я не собирался, поэтому вывел её для всех желающих. Хоть над ней и смеялись первое время…

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

http://tl.rulate.ru/book/29096/2276195