

После того, как игра Resident Evil стала вирусной, не только игроки были удивлены тем, насколько она интересна, но и люди из армии и городского правительства обратили внимание на эту новую игру. Первоначально правительство узнало об этой игре, созданной студентом Университета Харрингтона, только когда несколько обеспокоенных матерей начали звонить, желая, чтобы правительство помогло их детям, но они только сообщили о своем намерении поговорить с Университетом, чтобы решить эту проблему, а Университет уже придумал решение и внедрил его! Они даже не успели поговорить о том, как решить проблему, а проблема уже была решена!

Теперь, получая звонки от матерей, благодарных за изменение поведения их детей, люди в правительстве даже не знали, как реагировать. Сказать что-то вроде «не за что» было бы слишком бесстыдно, поскольку они ничего не сделали, но сказать, что они ничего не сделали, означало бы продемонстрировать свою некомпетентность, чего они точно не хотели бы, поэтому единственным ответом, который они могли дать, было то, что они передадут благодарность ответственным лицам, хотя они понятия не имели, кто несет ответственность, лишь смутно представляя, что это был Университет.

Об этой игре узнали не только люди, отвечающие на звонки обеспокоенных матерей, но и сотрудники городской администрации.

- Значит, с тех пор как была выпущена эта игра, процент успешных миссий значительно вырос? - Тайлер Уилсон, нынешний глава Сэндстоун Бэй, спросил с приподнятой бровью, наблюдая по телевизору за девушкой, играющей в Resident Evil.

Секретарь Уилсона, стоявшая в стороне с планшетом в руках, ответила, - Да, мистер Уилсон. Очевидно, эта игра была создана разработчиком из Университета Харрингтона под псевдонимом Electronic Arts, или сокращенно EA. Разработчик по имени EA создал эту игру неделю назад, и в нее уже играют около 70% игроков ранга F в городе, что делает ее одной из самых масштабных практических игр в нашем городе, хотя даже игроки ранга E пробуют эту игру и играют в нее ради удовольствия.

Уилсон выслушал весь отчет, посмотрел на сцену, где Крис убил супругу игрока, а затем вышел из дома с дочерью игрока на руках и поднял бровь. - Даже сюжет этой игры интересен. Кто-нибудь еще проявил интерес к этой игре?

Эшли, секретарь Уилсона, быстро ответила. - Да, сэр. Sandstone Television связались с нами, чтобы попытаться установить контакт с Университетом Харрингтона, чтобы они могли транслировать эту игру как телевизионное шоу с актерами, которые также являются игроками, играющими на месте игрока, как если бы это был фильм, поскольку, по их словам, история этой игры интереснее, чем любой сериал, который они когда-либо делали.

Это заставило Уилсона еще больше поднять бровь, чувствуя, что это более удивительно, чем то, что игра смогла собрать так много игроков. - Кто-нибудь еще?

Эшли поспешила продолжить. - Да, даже армия уже использует Resident Evil в качестве

учебной программы для солдат, особенно для игроков ранга F, которые используют пистолеты и ножи в качестве своего оружия.

Уилсон был весьма доволен этим отчетом. Несмотря на то, что Университет Харрингтона был лучшим университетом разработчиков среди соседних городов, количество действительно талантливых разработчиков, появляющихся каждый год, было очень низким, и было известно, что талантливый разработчик способен превратить маленький городок в большой город среднего размера только за счет улучшений, которые игроки получали от игр, созданных таким разработчиком.

Но Сэндстоун Бэй не может произвести на свет такого гения уже несколько десятилетий, а последний гений, которого они произвели, был украден другим городом, что вызвало насмешки со стороны нескольких соседних городов.

На этот раз, услышав, что в Сэндстоун Бэй появился такой великий гений, Уилсон, который был главой города, не хотел допустить повторения этого несчастья. Конечно, он не мог заставить Разработчика остаться в городе, но он был уверен, что если он покажет достаточно искренности и предоставит много ресурсов, этот Разработчик вряд ли покинет город.

- Эшли, постарайся выяснить личность этого Разработчика. Я хочу знать о нем все подробности, особенно если он имеет гражданское происхождение, так как, возможно, с этим будет легче соблазнить его, имея достаточно ресурсов, - приказал Уилсон.

- Да, сэр. - Эшли поняла всю серьезность происходящего и быстро вышла из кабинета, оставив Уилсона одного, который задумчиво наблюдал за трансляцией.

Уилсон думал о том, какие льготы он мог бы предложить этому разработчику, ведь если ему удастся убедить его остаться разработчиком Сэндстоун Бэй, его наверняка похвалит начальство. Уилсон был не единственным человеком, заинтересовавшимся этим таинственным экспертом, который появился за столь короткое время и уже стал одним из главных разработчиков в городе, так как чиновники из других городов, находившихся в Сэндстоун Бэй, сообщали новости о нем в свои города, чтобы их города также попытались убедить этого перспективного молодого человека стать их собственным разработчиком. Особенно если учесть, что в прошлом Сэндстоун Бэй позволил украсть гениального Разработчика другому небольшому городу, и тот город сегодня уже был городом среднего размера, то можно было не сомневаться, что большая часть причины успеха этого города - это игры, которые создал для них гениальный Разработчик.

Тем временем, пока правители нескольких городов узнавали о нем, Гейб только что закончил разработку главы 02 и назначил выход этой главы на согласованное с игроками время.

Как он и предполагал, на разработку главы 02 он потратил в общей сложности 6 000 единиц маны, как из-за появления в ней соответствующих персонажей, так и из-за необходимости решать другие трудности, связанные с этими созданными им персонажами. Он снова смог компенсировать часть затрат благодаря имеющейся у него системе моделирования, поэтому

вместо того, чтобы пытаться создать такого мощного персонажа, как Карл Гейзенберг, методом проб и ошибок, тратя на это тысячи единиц маны, как это обычно делают другие разработчики, Гейбу нужно было потратить лишь необходимое для моделирования количество маны, и персонаж был готов всего за одну попытку!

Но хотя в этот раз он потратил больше единиц маны на разработку противников этой главы, время на создание главы не сильно увеличилось - на все про все ушло еще 3-4 часа по сравнению с предыдущими.

За эти часы Resident Evil получила еще больше загрузок, а среднее время игры увеличилось еще больше.

[Resident Evil: Village]

[Скачиваний: 9.019]

[Среднее время игры: 3,3 часа].

[Накопленная мана: 29,762]

[Доступно для вывода: \$5,095]

Доступная мана: 21 126 [8 636 единиц маны потрачено]

Глядя на количество доступной маны, которое уменьшилось так незначительно, несмотря на то, что он потратил 6 000 единиц маны, Гейб был весьма горд.

- С таким количеством маны я могу без особых проблем потратить 20 000 единиц маны и поглотить их полностью! - взволнованно сказал Гейб, усаживаясь поудобнее на кровати. - Если я поглощу 20 000 единиц маны, в игре останется 1 126 единиц, и я смогу обновить игру после выхода 02 главы.

Успокоившись, Гейб начал думать о знаниях, полученных в университете, и вспомнил, как профессор учил их поглощать ману из семени.

'Сначала я должен преобразовать ману игры в бесплотную форму, как дымовое облако маны внутри семени. Затем я должен управлять этой маной, чтобы она вошла в мое тело, как обратное чувство, которое я испытываю, когда использую свою собственную ману для изучения навыков игры... Таким образом, на каждые 100 единиц маны, которые я извлекаю из игры, я могу получить 1 единицу маны в своем теле в качестве общей маны... - Гейб задумался над объяснениями профессора и начал выполнять этот процесс медленно, без спешки.

Поскольку он делал это впервые, Гейб был немного смущен тем, как он должен это делать, и процесс шел довольно медленно, но со временем Гейб все больше и больше привыкал к этому, и теперь ему требовалась всего 1 минута, чтобы поглотить 100 единиц маны из игры.

Таким образом, чуть более чем за 3 часа Гейб достиг этого! 20 000 единиц маны из игры превратились в 200 единиц общей маны в его теле, увеличив количество контролируемой им маны до удивительных 300 единиц!

- У меня уже 300 единиц маны... - взволнованно воскликнул Гейб, чувствуя, как сила проходит через его тело, которое пока что не имело особого применения, кроме изучения навыков из игр, которые он разрабатывал. Но вскоре все изменится, когда он узнает, что его первая игра содержит магическую силу.

Если бы другие разработчики узнали, что Гейб только сегодня потратил в общей сложности 25 000 единиц маны, что составляло бы около 25% от общего количества, необходимого для получения ранга E, они бы, наверное, блевали кровью от ярости. В то время как другие студенты писали на групповых форумах, что они рады поглотить несколько сотен единиц маны, которые дает их игра, Гейб уже проявил экстравагантность и поглотил 25 000 единиц маны!

Но даже если эта мана в его теле сейчас была не слишком полезна, Гейб чувствовал, что его тело реагирует очень ненормальным образом.

- Так о каких же полезных свойствах маны говорил профессор? - удивленно спросил Гейб.

Во время занятий его учитель, который был Разработчиком ранга D, ответил на вопрос, заданный одной из студенток.

- Профессор, почему у Разработчиков высокого ранга такие красивые тела, как у профессора Паркера? - с любопытством спросила девушка, - У всех Разработчиков высокого ранга такие красивые тела, и даже у таких старых профессоров, как вы, такие подтянутые тела!

Сначала учитель был очень горд тем, что эта 20-летняя девушка хвалит его тело, но когда он услышал, что она сказала, что он старый, учитель почувствовал, как стрела пронзила его сердце. На кончике стрелы было слово «старый», висевшее на волоске.

Сделав вид, что ее слова его не задела, профессор ответил, - Это из-за подпитки маной. Хотя игроки ранга E имеют минимум 2 единицы маны и максимум 10 единиц маны, эта мана не так сильно влияет на их тела. По этой причине это не так заметно. Но у нас, Разработчиков, количество маны гораздо выше, чем у Игроков. Маны в нашем теле так много, что она начинает питать наши мышцы, заставляя их работать еще интенсивнее, таким образом, расходуя большую часть бесполезного жира и оставляя только качественный жир в нашем теле, чтобы мана могла циркулировать более эффективно.

Когда вы поглощаете ману из игры, которую разрабатываете, вы также почувствуете эти изменения в своем теле. Если вы станете Разработчиком еще более высокого ранга, возможно, вы достигнете такого уровня, что ваше тело даже не будет нуждаться в пище - одной Маны будет достаточно, чтобы поддерживать вас в течение нескольких дней или даже месяцев!

- Ого! - студенты были потрясены, услышав это объяснение, включая бывшего Гейба.

Вспомнив это объяснение, Гейб понял, что это и есть то самое питание маной, о котором говорил профессор.

Мана в теле Гейба питала мышцы и стимулировала их развитие.

- Значит ли это, что в будущем мне не нужно будет упражняться, чтобы мышцы развивались?! Это потрясающе, хаха! - Гейб усмехнулся про себя, довольный тем, что решил увеличить свое общее количество маны.

<http://tl.rulate.ru/book/88850/2922972>