

Все были потрясены: и зрители, которые смотрели прямые трансляции стримеров, играющих в игру, и сами игроки, которые испытали первую главу лично. Несмотря на то, что демо-версия игры была чрезвычайно увлекательной и сильно отличалась от того, к чему они привыкли в играх, они и представить себе не могли, что глава 01 окажется настолько глубокой и интересной, насколько она оказалась на самом деле! Сцена, когда игроки впервые вошли в деревню, и ликан оторвал им два пальца на руке, заставила сердца большинства игроков почти остановиться от страха!

В других играх, когда игрок умирал, обычно зрение игрока просто становилось черным, и игра перезапускалась, но в Resident Evil, когда зомби кусали игроков, они видели такое количество крови, как будто часть плоти их тела отвалилась. Это было совершенно другое ощущение! Это было настолько реалистично, что они забывали, что находятся в игре, а игроки со слабым сердцем иногда не могли выдержать и вынуждены были неоднократно останавливаться, чтобы отдохнуть.

К счастью, Игроки в этом мире были не обычными людьми, а людьми с даром, развитым для сражений, поэтому, как бы им ни было неприятно от некоторых вещей, которые они испытывали в этой игре, большинство игроков, попробовавших игру, уже были свидетелями чего-то столь же жестокого в реальной жизни.

Конечно, даже те игроки, которые уже были свидетелями подобного, видя, как это происходит с напарником в миссии, все равно чувствовали себя плохо после того, как увидели, что на их руке не хватает двух пальцев, и страх, что подобное может произойти в реальной жизни, стал еще более ощутимым.

Неизвестно для большинства людей, в Сандстоун Бэй игра ранга F стала чрезвычайно популярной среди игроков, и не только игроки ранга F были очень заинтересованы в ней, но даже игроки ранга E загружали игру, чтобы испытать ее. Если в демо-версии игры был всего 1 час контента для игроков, то в главе 01 было 3 часа для опытных игроков и 4 часа для обычных игроков.

Так что игроки ранга F, у которых обычно было менее 2 единиц маны, несмотря на медитацию большую часть дня, все равно не смогли закончить первую главу в первый же день, что заставило игроков ранга E, которые проводили прямые трансляции, привлечь огромную аудиторию людей, которым было интересно узнать, как будет развиваться сюжет.

К сожалению для многих любопытных игроков, несмотря на то, что в первой главе было на 2-3 часа больше геймплея, чем в демо-версии, в конце главы не было добавлено ничего нового, и история оборвалась также, как и в демо-версии - только на этот раз для игроков, закончивших первую главу, появилось новое сообщение.

[Глава 02 будет доступна через 45 часов]

Увидев это сообщение, и стримеры, и игроки ранга E, и тысячи людей, которые смотрели прямые трансляции, были шокированы.

- Не могу поверить... Я так долго ждал, желая узнать, что же произойдет внутри замка, и только теперь узнал, что это не будет раскрыто до 02 главы?! - разочарованно сказал один из стримеров.

[Я ненавижу клиффхэнгеры*!]

[Черт, теперь мне придется ждать 2 дня, чтобы узнать, что будет дальше?!]

[Нееееет!!!]

[Это было так весело...]

В нескольких домах по всему городу семьи сидели на диванах и смотрели прямую трансляцию на телевизорах в своих гостиных. В этих семьях и родители, и дети возбужденно обсуждали интересный сюжет этой игры. Не только обычные семьи с восторгом говорили об этой игре, но и репортеры увидели, насколько интересной была эта игра, и вскоре поняли, что репортаж об этой игре, безусловно, заслужит высокую оценку начальства.

Поэтому за короткое время сообщения об игре Resident Evil: Village начали появляться на крупнейших новостных сайтах города, так что даже руководители Университета Харрингтона за короткое время узнали об этой новости и связались с профессором Брауном, чтобы понять, что происходит. К счастью, отчет, который профессор Браун передал директору университета, уже был у нее, поэтому все можно было уладить наилучшим образом.

Пока - Resident Evil - расстраивал игроков ранга E, игроков ранга F и даже простых жителей города, виновник всего этого, Гейб Говард, создавший эту очень интересную игру, в данный момент сидел в гамбургерной и ел сэндвич с пятью мясными кусочками с широкой улыбкой на лице, глядя на экран своего мобильного телефона.

На мобильном телефоне Гейба можно было увидеть текущие данные игры:

[Resident Evil: Village]

[Скачиваний: 7.218]

[Среднее время игры: 2,4 часа]

[Накопленная мана: 17 323]

[Доступно для вывода: \$4,191]

Доступная мана: 15,687 [1,636 потрачено на главу 01]

Общее количество загрузок для игры росло как неостановимая ракета!

В то время как Resident Evil занимала первое место в конкурсе Университета разработчиков игр с 7000 скачиваний, у второго места было всего 2800 скачиваний, и все потому, что некоторые игроки Resident Evil заинтересовались другими играми в конкурсе и решили скачать эту игру, чтобы посмотреть, как она себя покажет. Но когда они поняли, что эта игра - просто еще одна стандартная игра F-ранга, в отличие от Resident Evil, которая была очень креативной, игроки бросили ее через несколько минут, вернувшись, чтобы потратить свою ману на Resident Evil.

Гейб, у которого раньше не было даже \$100 на банковском счету, чтобы продержаться до конца месяца, теперь широко улыбался, видя более \$4 000, которые он мог использовать, когда захочет.

'Эта жизнь в качестве Разработчика очень приятна', - с воодушевлением думал Гейб, наблюдая за постоянным ростом цифр.

Больше всего его потрясло количество маны, доступной в игре, которое уже достигло более 17 000 единиц маны. Этого будет достаточно, чтобы разработать еще как минимум 8 глав!

'Похоже, мне даже не нужно разрабатывать 8 глав непосредственно с этой маной, и я могу начать поглощать эту ману для себя... Или, может быть, я должен использовать ману для чего-то другого!' взволнованно подумал Гейб.

Если подумать о преобразовании 100 единиц маны из игры в одну единицу маны для него, то использование 10 000 единиц маны было бы достаточно, чтобы удвоить общее количество маны, которое он имел в настоящее время!

Таким образом, он мог не только приблизиться к статусу разработчика ранга E, но и использовать эту ману для преобразования знаний Resident Evil в нечто реальное, чтобы стать сильнее!

В то время как другие разработчики использовали ману для поглощения таких вещей, как знания о фехтовании или для создания оружия, созданного в играх, в реальном мире, у Гейба была другая идея - в мире Resident Evil, который он разрабатывал, были суперспособности!

Четыре главных злодея игры обладали особыми способностями: Карл обладал способностью управлять металлом. Альцина обладала способностями к регенерации, биологическим бессмертием и выдвижными когтями. Сальваторе мог манипулировать ферментами, что, по мнению Гейба, было довольно странно. Наконец, Донна могла управлять куклами и растениями.

Если не брать в расчет Сальватора, у которого были очень бесполезные способности, то Карл, Альцина и Донна обладали очень заманчивыми и интересными для Гейба способностями.

Игрокам, чтобы получить такие способности, нужно было иметь ранг не ниже E, а также потратить десятки или даже сотни единиц маны в игре с этими способностями, чтобы получить хотя бы одну.

Гейб, как разработчик игр, мог использовать свою ману для изучения этих способностей.

Но, конечно, это тоже имело ограничение.

Количество Маны, необходимое ему для изучения силы из игры, было пропорционально силе этой силы - то есть, если бы он хотел изучить контроль металла Карла, ему пришлось бы использовать большое количество Единиц Маны, чтобы научиться этому. А учитывая количество единиц маны, получаемых обычными разработчиками за игру, для разработчиков ранга F это было практически невозможно, в то время как даже разработчики ранга E не справились бы с этой задачей. Самая большая сложность для разработчиков рангов F и E заключалась не только в том, что им требовалось большое количество единиц маны, но и в том, что они должны были суметь создать игрового персонажа с такой силой!

Разработка монстров для игры уже была очень сложной задачей для разработчиков ранга F. Даже - Тренировка копья - была высоко оценена игроками, тестировавшими ее ранее, потому что разработчику, создавшему эту игру, удалось создать монстра с силой ранга E! Но даже если монстр имел силу ранга E, это была лишь базовая статистика монстра, который был просто более сильной и быстрой рыбой, чем рыба ранга F.

Гейб делал что-то другое, используя имеющуюся у него систему моделирования. Он мог создать любого монстра, которого только мог представить, если только у него было достаточно маны для этого! Так что если он мог представить себе силу монстра, он мог его создать. Даже если это был монстр ранга A, если у него было достаточно маны, он мог поместить этого монстра в Семя своей игры!

Даже когда дело доходило до количества маны, которую давала игра, Гейб был другим. Учитывая популярность Resident Evil, даже если Гейб потратит 50 000 единиц маны, чтобы получить силу управления металлом Карла, он чувствовал, что у него останется еще много маны.

'Я не только смогу получить силу контроля металла Карла, возможно, я даже смогу изучить силы всех четырех злодеев!' Гейб воодушевился при одной мысли об этом.

Все спланировав, Гейб был очень воодушевлен и, закончив трапезу, быстро вернулся домой. Первым делом он проверил, сколько маны ему понадобится, чтобы получить способность Карла, но количество оказалось именно таким, как он и предполагал.

Когда он начал вводить ману для получения способности, Гейб почувствовал, что общая сумма, необходимая для ее изучения, составляет около 50 000 единиц маны, что было бы достаточно для увеличения общего количества маны на 500 единиц. Но вскоре Гейб понял проблему: чтобы изучить навыки из игры, ему придется использовать свою ману вместо маны игры. То есть будет использоваться только его общий лимит маны - 100 единиц маны. Но если он будет действовать подобным образом, это сильно задержит развитие нужных ему способностей.

'Мне нужно увеличить свой лимит маны...' - взволнованно подумал Гейб.

'Я должен найти баланс в этом развитии. Мне нужно не только собирать ману для изучения способностей, но и использовать каждую из них, ведь чем больше у меня маны, тем мощнее способность, которую я смогу изучить. Кроме того, это само собой разумеется, что я буду ближе к тому, чтобы стать Разработчиком ранга Е.' с воодушевлением думал Гейб, несмотря на довольно высокую цену за изучение интересующего его навыка.

Подумав о монстрах, которых он собирался создать для следующих глав, Гейб понял, что это будет не так дешево, как создание главы 01, поскольку ему придется ввести много разных монстров с разными способностями, что также потребует больших затрат маны.

- Думаю, мне понадобится от 4 до 5 тысяч единиц маны, чтобы сделать главу с максимально возможным качеством... Если бы это были другие разработчики, они бы, наверное, сказали, что я сумасшедший, но если подумать о реакции игроков, это может быть отличным вариантом...

Когда Гейб приступил к разработке главы 02, на его мобильный телефон пришло сообщение. Того, кто отправил сообщение, звали [Профессор Браун].

*Клиффхэнгер - художественный приём в создании сюжетной линии, в ходе которой герой сталкивается со сложной дилеммой или последствиями своих или чужих поступков, но в этот момент повествование обрывается, таким образом, оставляя развязку открытой до появления продолжения.