

Гейб еще даже не проснулся, но "Resident Evil" снова взорвалась популярностью среди игроков рангов F и E! После нескольких часов прямых трансляций от других игроков ранга F, робкие игроки снова почувствовали уверенность в себе, так как поняли, что теперь можно действительно убить зомби и, возможно, даже завершить главу 01!

Затем среди тысяч игроков, скачавших Resident Evil и забросивших игру, возникла еще одна волна жажды поиграть в нее.

– Давай! Сегодня я должен убить хотя бы одного зомби, это моя цель! – сказал 18-летний парень, только что пробудивший свою Ману, с легкой уверенностью в голосе.

Родители юноши были очень обеспокоены, когда увидели, что их сын был очень напуган и грустен после превращения в Игрока, и они пожаловались городским властям, спрашивая, не случилось ли чего. Но сегодня все было иначе. После того, как их сын решил еще раз попробовать потренироваться в игре, когда он вышел из игры, его лицо изменилось. Из прежнего застенчивого и угрюмого мальчика теперь вышел страстный и уверенный в себе молодой человек.

Его мать удивленно спросила, что случилось, и он с большим энтузиазмом ответил, что ему удалось убить зомби! Хотя профессия игрока была довольно известна в мире, не все были так хорошо осведомлены о ней, и в том числе мать мальчика, которая не совсем понимала, как все происходит в ситуации с ее сыном, но, видя энтузиазм и уверенность, которые впервые демонстрировал ее сын, у нее потеплело на сердце, и она решила приготовить очень сытный и вкусный ужин в честь успеха сына.

Конечно, пока она готовила, она позвонила в городское управление и от всего сердца поблагодарила их за то, что они сделали, так как, по ее мнению, управление сделало что-то с играми, благодаря чему ее сын стал лучше, как по волшебству.

Она знала, что профессия игрока была очень опасной, но это была и очень выгодная профессия: игрок ранга E мог получать гораздо более высокую зарплату, чем представители многих других профессий. Несмотря на деньги, она не была уверена в том, что позволить своему сыну заниматься этой профессией, и собиралась отговаривать его, чтобы он жил более безопасной жизнью, но, видя, какую уверенность он проявляет сейчас, ее сердце немного смягчилось, и она даже немного гордилась тем, как ее сын ведет себя.

Видя, что его мать не очень хорошо понимает, как работают игры, в которые он играет, сегодня мальчик решил, что будет медитировать весь день, чтобы восстановить часть маны, которую он потратил, играя, и будет транслировать свою игру на телевизор в гостиной, чтобы она и его отец могли лучше понять, что он делает, и, главным образом, чтобы они увидели, как здорово он убивает зомби, таких же страшных, как в Resident Evil.

Поскольку он пробудил свою ману совсем недавно, он мог играть не более 40 минут, но поскольку он уже прошел вводную часть игры, где ему нужно было только ходить и искать приключения в лесу несколько дней назад, поскольку это не было страшно, теперь он был

готов сразиться в деревне и мог показать реальные действия своей матери.

Эта сцена, когда игроки демонстрировали игру своей семье, происходила не только в доме этого мальчика, но и в нескольких домах в Сэндстоун Бэй, где застенчивые молодые люди, которые были напуганы игрой, теперь были уверены в себе, поскольку они смогли убить страшных зомби и хотели показать, что они делают, своим семьям, поскольку продемонстрировать Resident Evil было намного круче, чем игру, где они пытались убить рыбу копьями, как в игре, занявшей второе место в рейтинге Университета Харрингтона.

Не только новички снова были в восторге от Resident Evil, но и среди игроков-ветеранов появилась новая тенденция.

- Хаха, зацените! Мне удалось пройти 01 главу за 3 часа и 12 минут! - взволнованно сказал игрок ранга E в прямом эфире.

[Вау, я даже не думал, что такое возможно!]

[Вот дерьмо, я уже играю 5 часов и все еще не могу завершить 01 главу...]

[Не мог бы ты пройти ее еще быстрее?!]

- Думаю, я действительно могу пройти ее еще быстрее, но сейчас у меня закончилась мана... Придется попробовать завтра... - сказал молодой стример ранга E, немного уставший, но с довольной улыбкой на лице.

[Черт Дэниел, Джейкоб только что завершил "Resident Evil" за 3 часа и 8 минут на своем стриме!]

[Боже мой! Неужели он смог закончить еще быстрее?!]

Когда Дэниел, стример, который только что закончил 01 главу за 3 часа и 12 минут, прочитал этот комментарий, все удовлетворение, которое он испытывал от того, что смог закончить главу, быстро исчезло, сменившись волей к победе. Вскоре он открыл видео Джейкоба и начал смотреть весь процесс в прямом эфире, пытаясь понять, что сделал другой стример, чтобы сэкономить время, и, конечно, полагаясь на помощь чата, чтобы обратить внимание на вещи, которые он не заметил бы.

Сообщество, возникшее среди игроков-ветеранов, называлось SpeedRun, что, увидев его, Гейб вскоре узнал бы как нечто очень распространенное в его другом мире, но в этом мире подобное появилось впервые, и игроки были очарованы тем, как весело это выглядит.

[Черт, ему понадобилось 3 часа, чтобы закончить первую главу... Думаю, мне понадобится не менее 5-6 часов, чтобы закончить... Я даже не могу соревноваться]

[Я тоже... Я всего лишь игрок F ранга, для меня очень трудно убивать зомби, так как я все еще промахиваюсь в некоторых случаях]

[Мимо? Я пользуюсь мечом, поэтому в Resident Evil я использую только нож... учитывая время, которое уходит на убийство зомби, мне может понадобиться почти 7 часов, чтобы пройти главу...]

[Я также пользуюсь мечом. Как насчет того, чтобы устроить конкурс только для пользователей мечей? Мы можем ввести правило, что запрещено использовать дальнобойное оружие, так что для участия в конкурсе ты сможешь использовать только нож на протяжении всей игры]

[Какая классная идея! Так как мы F ранговые, мы можем устроить соревнование только для игроков F ранга!]

[Эта идея звучит круто... хотя у меня ранг E, может быть, я смогу организовать соревнование и для своих друзей-игроков ранга E... просто использовать нож, это звучит так весело!]

[Кто бы мог подумать, что игры, которые делают разработчики, могут быть такими веселыми?!]

[Да! Я бы тоже не поверил, если бы кто-нибудь сказал мне об этом раньше!]

[Люди в других городах, вероятно, умрут от зависти, когда узнают, что мы можем играть в Resident Evil, а они нет, хаха!]

[Лол!]

С развитием SpeedRuns популярность Resident Evil начала расти еще больше. Поскольку это было что-то совсем новое, игроки все еще не очень хорошо представляли себе, как это классифицировать.

Другие игры всегда были направлены только на увеличение силы, а это было очень скучно и повторялось, поэтому игроки рассматривали их просто как средство для тренировки, но теперь, когда в Resident Evil появились различные сложности, все стало намного интереснее. Даже те игроки, которые начинали играть в игру в обычном режиме, чувствовали, что им нужно как можно скорее улучшиться, чтобы участвовать в SpeedRun в безумном режиме, что косвенно стимулировало игроков к совершенствованию, что в конечном итоге значительно улучшило бы мощь Сэндстоун Бэй.

Но когда Гейб проснулся и обнаружил, что есть игроки, развивающие SpeedRuns для Resident Evil, он подумал, что было бы интересно также добавить опцию, которая засекала бы время игроков во время игры, что работало бы только в безумном режиме, чтобы стимулировать улучшение игроков и еще больше повысить производительность игры за счет внимания, которое она получала.

Когда он посмотрел на количество игроков и маны, которое давала игра, Гейб был потрясен.

[Resident Evil: Village]

[Скачиваний: 8 718]

[Среднее время игры: 2,9 часа].

[Накопленная мана: 25 282]

[Доступно для вывода: \$4,191]

Доступно маны: 22 646 [Потрачено 2 636 единиц маны]

"Игра получила более тысячи загрузок, пока я спал!" Гейб был потрясен, когда посмотрел данные на своем мобильном телефоне.

Его потрясло и то, что, хотя количество загрузок увеличилось, среднее время игры также увеличилось, то есть игроки, которые играли, увеличили среднее время настолько, что, несмотря на то, что более тысячи человек загрузили игру и играли недолго, среднее время все равно увеличилось!

[Глава 02 будет доступна через 19 часов!]

Но, несмотря на волнение, когда Гейб увидел, что обещал выпустить главу 02 на следующий день, он быстро проснулся, приготовил еще один вкусный обед и вернулся к разработке игры.

В ближайшие несколько часов он должен был закончить разработку главы 02, чтобы заставить игроков, которые уже прошли игру, играть снова, заработать больше маны для него и еще больше повысить популярность игры.

Учитывая количество игроков ранга F в Сэндстоун Бэй, Гейб знал, что он уже достиг предела загрузки для жителей города, но это не означало, что он не сможет привлечь других игроков, особенно ранга E, попробовать игру, и тем самым заработать больше маны для него в будущем!

'С разработкой новых глав я смогу практически гарантировать внимание всех игроков ранга F в городе, а значит, смогу быстро стать разработчиком ранга E...' - размышлял Гейб, создавая новую локацию игры. 'Когда я закончу разработку главы 02, я поглощу всю оставшуюся ману. Я хочу посмотреть, будет ли от этого какая-то особая польза для меня...'

<http://tl.rulate.ru/book/88850/2920878>