

Камни маны были одним из средств, которые игроки использовали для получения дополнительной прибыли при выполнении заданий. Монстры, с которыми игроки сталкивались во время выполнения заданий, делились на обычных и элитных.

Если обычные монстры были просто пустой тратой сил и патронов, то у элитных монстров в голове находился небольшой камень маны, который делал этих монстров более сильными, чем обычные монстры. Когда игроки убивали элитных монстров, они могли забрать камень маны, который находился в голове монстра, и продать его в городе, чтобы получить больше денег.

Другое применение камня маны заключалось в том, что игроки могли поглощать дополнительную ману, содержащуюся в этих камнях, чтобы проводить больше времени в тренировках. Если у игрока ранга F в среднем было 1 единица маны, максимум 2 единицы маны, то у камня маны ранга F было 10 единиц маны, что позволяло игроку ранга F тренироваться в 5-10 раз дольше, чем он мог бы тренироваться за счет маны своего тела.

Идея Игроков использовать Камень Маны для получения оружия в Resident Evil в реальной жизни была небезосновательной. Это было то, что стало известно человечеству в последние десятилетия. Если игрок намеревался извлечь предмет из игры в реальную жизнь, он мог сделать это при условии, что в течение 10 минут предоставит достаточно маны.

Но цена за это была слишком высока. Простой меч, извлеченный из игры ранга F, требовал 50 единиц маны. Это было большое количество маны, которое, вероятно, на ранге F могли использовать только Разработчики, а среди Игроков только Игроки ранга D могли сделать что-то подобное. А поскольку для игроков ранга D этот тип оружия ранга F был совершенно бесполезен, учитывая количество денег, которые они получали за миссию, добывать большинство оружия из игр ранга F было пустой тратой времени и маны.

Учитывая, что камень маны ранга F стоил 2000 долларов, а миссия ранга F приносила 200 долларов, игрокам ранга F было выгоднее продать эти предметы, чем использовать их для тренировок, так как при большом количестве тренировок доход от них уменьшался, а учитывая, что в играх ранга F и так не было достаточно хорошего оружия, это делало камень маны ранга F еще более бесполезным.

Но теперь, когда в Resident Evil они могли добывать оружие, которое было бы сильнее обычного, возможно, даже оружие, способное нанести урон монстрам ранга E, до тех пор, пока цена, которую они тратили на камни маны ранга F, не превышала цену магического оружия, которое они могли достать из игры, они получали прибыль! Как только такие новости стали распространяться по Сэндстоун Бэй, цена на камни маны ранга F, которые в тот момент стоили всего 2000 долларов, в скором времени, несомненно, выросла бы до 3000 долларов, а в ближайшем будущем, возможно, и выше!

Среди игроков, которые думали о такой возможности, Амура была единственной, кто чувствовал себя наиболее остро, так как ей не терпелось испытать это. Поэтому, не раздумывая, она поставила игру на паузу, достала свой мобильный телефон и заказала 10 камней маны ранга F. В тот момент у нее не было денег на счету, но у нее была кредитная карта. Пока она будет продолжать выполнять задания ранга E, она сможет быстро

расплатиться за эти камни. Но она знала, что если она повременит с этим несколько дней, то вместо 20 000 долларов на эти 10 камней маны F ранга, вполне вероятно, что она потратит на них более 30 000 долларов, что значительно уменьшит сумму, которую она сэкономит, не покупая волшебное оружие.

Как человек, который уже больше года жил самостоятельно, прежняя Амура вряд ли решилась бы на такой рискованный поступок, как взять в долг 20 000 долларов, не задумываясь, но, видя, как сильно Resident Evil меняет ее жизнь, она поняла, что должна воспользоваться этой возможностью как можно скорее. В то время как другие игроки все еще сомневались бы на первых порах, она была более чем уверена в EA, гениальном разработчике, создавшем эту чудо-игру, и чувствовала, что не пожалеет об этом выборе.

Не только Амура поспешила сделать это, но и некоторые другие игроки и стримеры были весьма решительны, когда увидели оружие в магазине Герцога и решили сделать то же самое.

Resident Evil значительно повысил навык стрельбы из огнестрельного оружия многих Игроков. Было бы жаль растратить этот навык, когда они достигнут ранга E, поэтому самым безопасным выбором было бы вложить деньги сейчас и воспользоваться преимуществами роста прибыли, которую они получают с лучшим оружием.

Гейб, наблюдавший за тем, как Амура так решительно покупает камни маны, лишь улыбнулся ее настрою. Честно говоря, он уже ожидал, что это произойдет. Несмотря на то, что он был разработчиком, он понимал, как страдают игроки, когда дело доходит до использования огнестрельного оружия в ранге E, настолько, что это был самый большой фактор для игроков, чтобы не использовать огнестрельное оружие для повышения ранга F, так как в ранге F они могли использовать очень мало преимуществ этой способности.

И как разработчик игр ранга F, в которых основное внимание уделялось огнестрельному оружию, Гейб знал, что должен сделать что-то, чтобы помочь этим игрокам, поскольку они были публикой, которая пользовалась его игрой. Если эти люди станут сильнее, тем лучше будет для него, так как эти люди смогут играть в его игру еще больше.

Так Гейб проникся этой идеей.

Герцог в игре, в которую он играл в своей прошлой жизни, уже имел возможность улучшать оружие игроков, но эта способность никогда не использовалась, так как она была не так интересна для стиля игры, как в его другой жизни. Но здесь все было иначе. Возможность иметь более мощное оружие была очень заманчивой, ведь это означало, что шанс погибнуть в реальной миссии был намного ниже!

Поэтому Гейб потратил на создание Герцога около 400 единиц маны, что было намного больше, чем на создание Ликана, но все равно намного дешевле, чем на создание самых сильных монстров в игре. И этого было достаточно для того, чтобы Герцог мог действительно улучшать оружие игрока логичным образом. Если бы он собирался сделать что-то подобное обычным способом, Гейбу сначала нужно было бы получить знания о том, как это сделать, а

затем добавить их к персонажу, которого он разрабатывал для игры, но Гейбу не нужно было делать это обычным способом. У него была система, которая позволяла ему моделировать персонажа так, как он его себе представлял, то есть, если он представлял себе персонажа с навыком, система делала все расчеты, чтобы этот персонаж был таким, каким Гейб его себе представлял. Таким образом, ему не нужно было самостоятельно получать эти знания, и он все равно мог сам научиться чему-либо на основе созданных им персонажей!

В Resident Evil игрок мог наблюдать, как Герцог улучшает оружие перед ним, и, подобно обучающим знаниям, которые игроки поглощали с помощью маны, знания Герцога по улучшению оружия также можно было изучить. Но, конечно, это было нелегко для большинства. По расчетам Гейба, среднему игроку с низким уровнем таланта потребовались бы десятки часов наблюдений, чтобы научиться делать то, что делал Герцог. Поэтому, видя, как игроки вроде Амуры так решительно покупают камни маны, Гейб кивнул головой в знак одобрения.

- Проще купить готовый продукт и заработать больше денег, чем пытаться научиться тому, на что у тебя не хватит таланта или времени, - с улыбкой сказал Гейб, глядя на Амуру, которая была очень заинтересована игрой.

К сожалению, у нее пока не было достаточно денег, чтобы заплатить Герцогу, чтобы он улучшил для нее одно из ее оружий, но она была полна решимости сделать все возможное, чтобы накопить внутриигровые деньги и опробовать его способности. Если она получит в игре винтовку, она не сомневалась, что именно это оружие она будет использовать для извлечения из игры после того, как оружие будет полностью модернизировано. Эта новая возможность, которую Гейб добавил в игру, удивила не только игроков Resident Evil, но и Уилсона, который все еще наблюдал за стримом Амуры.

Как у разработчика ранга С, мысли Уилсона были даже глубже, чем у большинства игроков. Он видел, что этой игрой ранга F Гейб Говард мог повлиять не только на развитие игроков ранга F, но и на развитие игроков ранга E!

Для такого города, как Сэндстоун Бэй, в котором было не менее 8000 игроков ранга E, один разработчик мог повлиять на такое большое количество игроков - это было почти неслыханно! Даже Уилсон не был уверен, что сможет создать игру ранга E, способную так сильно повлиять на игроков, таким простым способом, но молодому разработчику ранга F это удалось!

- Это всего лишь его первая игра, а он уже сеет такой хаос... Мне даже страшно представить будущее этого парня, - вздохнул Уилсон, с улыбкой наблюдая за трансляцией Амуры.

Подумав о чем-то, Уилсон нажал кнопку, чтобы позвонить Эшли.

Когда она прибыла в офис, он произнес. - Эшли, прекрати все поставки камней маны F-ранга. В течение следующих нескольких недель мы не будем поставлять камни маны F-ранга ни в какие другие города. Если возможно, обрати внимание на цену, по которой другие города продают свои камни, и если цена низкая, разместить заказ на покупку такого количества,

которое мы сможем себе позволить, не надеясь вызвать лишнее внимание.

Эшли была удивлена таким поручением. Еще несколько недель назад Уилсон отчаянно хотел продать городские камни маны F-ранга, но ни один город не хотел их покупать, так как они были практически бесполезны, а теперь вдруг Уилсон захотел перестать продавать эти камни и даже покупать их у других городов? Глядя на экран телевизора, за которым наблюдал Уилсон, Эшли пыталась представить, что же такого произошло в этой игре, что ее босс так изменил свое мнение, но она не стала больше задавать вопросов и приступила к выполнению задания, которое он ей дал.

Когда в других городах узнали, что Сэндстоун Бэй внезапно стал закупать камни маны ранга F, многие менеджеры этих городов высмеяли Уилсона за то, что он идиот и тратит деньги на что-то бесполезное. Некоторые даже начали насмехаться над Уилсоном, даже дразнили его скидкой, если он предложит купить в больших количествах, на что, к их удивлению, Уилсон согласился без раздумий.

'Посмотрим, будете ли вы продолжать смеяться, когда эта игра появится в ваших городах... хаха.' – усмехался Уилсон, просматривая сообщения от других лидеров города.

Будучи разработчиком ранга C, Уилсон гордился тем, что сейчас происходит в его городе. Из-за ситуации, когда город потерял талантливого Разработчика в прошлом, даже если это не произошло в его время, он все равно подвергался насмешкам со стороны этих руководителей из других городов. Но Уилсону было плевать на их оскорбления; время, когда он сможет отомстить, было очень близко, особенно когда он увидел другие возможности получения дохода, которые «Resident Evil» мог принести городу. Поскольку эта игра была очень интересной, ему становилось все более любопытно, какой будет реакция этих руководителей других городов в будущем.

<http://tl.rulate.ru/book/88850/2928544>