

- Профессор, скажите мне, как я могу это сделать?!

- Создать новое измерение! - с волнением сказал мистер Браун.

- Создать новое измерение?! - Гейб был в замешательстве.

- Да! Хаха, не удивляйся. На самом деле, это концепция, которая была определена по крайней мере 10 лет назад в индустрии разработки игр, но до сих пор никому не удалось реализовать ее на 100% на практике. Всегда есть какие-то проблемы, которые мешают этому работать должным образом, но с твоим ходом мысли, я верю, что это будет возможно.

- Не волнуйся, я также вхожу в исследовательскую группу по разработке различных измерений в рамках одного и того же Семени и обладаю некоторыми привилегированными знаниями. Когда у тебя будет время, приходи в Университет Харрингтона и встретимся в моем кабинете. Я могу показать тебе результаты наших исследований, чтобы хоть как-то помочь.

- Единственное, о чем я тебя попрошу, - если у тебя получится, поделись со мной своими результатами, так как это будет большим продвижением для сообщества разработчиков игр во всем мире!

Услышав такой взволнованный тон мистера Брауна, Гейб тоже почувствовал, как закипает его кровь, и без раздумий согласился. С результатами, полученными от мистера Брауна, Гейб мог начать развивать свое Семя так, как раньше и не думал.

Положив трубку, он почувствовал, что просто сидеть и смотреть, как растут показатели Resident Evil, слишком скучно, поэтому он снова вошел в Семя и начал разрабатывать новые главы для игры. Поскольку он хотел сделать главы длиннее, Гейб был готов потратить 10 000 единиц маны на создание главы 03, в результате чего эта глава стала в два раза длиннее главы 02.

Большинство игроков еще не прошли и половины 02-й главы, и только игроки пиковых рангов F и E уже прошли ее, поэтому Гейб не спешил с выпуском 03-й главы, но все же намеревался сделать ее как можно скорее. Придерживаясь графика выпуска 1 главы в неделю, он мог выпускать главы достаточно часто, чтобы ему было над чем работать каждый день, а игроки получали бы новые внутриигровые обновления каждую неделю.

Игры не были похожи на веб-романы, где читателю достаточно 1 главы в день, так как развлечение от одной главы длилось от 5 до 20 минут в зависимости от размера главы и скорости чтения читателя. Тут предлагалось все по-другому, не менее 4 часов игры на главу. Игроки могли не только играть в течение 4 часов, но и проходить игру заново на разных сложностях или даже возвращаться назад и проходить новые задания, что увеличивало среднее время игры как минимум до 6 часов для обычного игрока и до 10 часов для хардкорного игрока.

- До следующего воскресенья еще 5 дней. Если я буду тратить свои 300 единиц маны каждый день на развитие игры, это составит 1,5 тыс. единиц маны, и в этом случае мне нужно будет использовать еще 8,5 тыс. единиц. А если я увеличу максимальное количество маны, то смогу еще больше снизить расходы и увеличить доход, - размышлял Гейб, планируя свой распорядок дня.

Приняв это решение, он решил использовать еще 10 тысяч единиц маны, чтобы увеличить свой запас маны до 400 единиц максимальной маны.

Таким образом, за 5 дней он сможет использовать 2 тыс. единиц маны, а если он получит еще больше маны в игре, то за это время он сможет еще больше увеличить свой запас маны и еще больше увеличить экономику, доступную для игры.

- Ладно, пора работать... - произнес с улыбкой на лице, чувствуя, как увеличивается количество маны в его теле. Подсчитав скорость, с которой игра давала ему ману, он, возможно, еще до выхода последней главы игры уже стал бы разработчиком ранга E!

-

- Я сделала это! - взволнованно пищала Кейтлин, глядя на камеру трансляции и улыбаясь!

На данный момент она не играла в Resident Evil, хотя, даже если она не играла в нее, то, что она делала, все равно было связано с игрой, так как использовала навык, который пыталась освоить в игре: модернизация оружия в реальной жизни!

За последние 2 дня после выхода 02 главы Resident Evil многие игроки были шокированы тем, как Дюк мог улучшать оружие. Среди этих удивленных игроков было несколько игроков высокого ранга E и даже игрок ранга D, которые решили углубиться в эти знания и заработать много денег в игре, чтобы изучить апгрейд оружия, который делал Дюк. Чтобы еще больше шокировать игроков, игрок ранга D, который наиграл 30 часов за последние два дня, получил много денег и позволил Дюку неоднократно модернизировать свое оружие.

Видя, сколько денег предлагает этот игрок, Дюк был услужлив и даже ответил на некоторые вопросы о модернизации оружия, что еще больше шокировало игрока знаниями этого NPC. Игрок наблюдал за всем, что делал перед ним Дюк, но, несмотря на сонливость, он все еще был очень сосредоточен на обучении Дюка, и когда Дюк закончил модернизировать все оружие, которое было у Игрока, Игрок задумался, а может быть, он сможет сделать это и в реальной жизни!

Чтобы проверить свою теорию, Игрок взял декоративный пистолет, который был у него дома - Desert Eagle с позолоченными линиями, который он купил, когда был игроком ранга E. Этот Desert Eagle был обычным оружием, даже не магическим, но когда Игрок начал модернизировать оружие, как это делал Дюк, модернизация сработала идеально! Его Desert Eagle, который до этого был просто оружием, способным наносить урон монстрам ранга F, после тестов игрока теперь мог наносить урон монстрам низкого ранга E!!! И это с учетом

того, что Игрок даже не был уверен в своей модернизации и упустил некоторые детали во время процесса, но все равно, улыбка на лице Игрока была широкой.

Через несколько минут после тестирования игрок написал на форуме игроков Сэндстоун Бэй.

[У меня отличные новости!

Здравствуйтесь, братья, я лейтенант Смит.

Меня перевели в Сэндстоун Бэй несколько месяцев назад, и поскольку я никого не знал в городе, то начал из любопытства смотреть некоторые прямые трансляции того, как Игроки пробуют игры, разработанные здешними разработчиками.

Честно говоря, поначалу большинство игр были очень похожи на игры, которые делали разработчики из Розвуда (город, откуда я родом), но, как вы все знаете, Resident Evil полностью изменила мое представление об играх.

Хотя это игра только ранга F, даже я, игрок ранга D, был очень заинтересован в ней.

Эффект, который игра произвела на меня, не так уж велик, поскольку мои очки в программе тестирования меткости уже превысили 1,4k, но игра все равно оставляет фантастические впечатления.

Как вы, возможно, знаете, недавно прошел слух, что с помощью внутриигровых знаний можно улучшить обычное оружие, чтобы оно наносило урон монстрам ранга E, и, братья, я должен признать, что этот разработчик EA – действительно величайший гений, которого я когда-либо видел!

После 30 часов игры, чтобы получить достаточно денег для Дюка для модернизации всего моего оружия, плюс наблюдая за тем, как он модернизирует все в течении 4 часов или около того, и пытаясь использовать то, что я увидел в игре, для модернизации моего декоративного оружия дома, могу официально заявить, что возможно модернизировать реальное оружие с помощью знаний, полученных в игре!

Этот тип модернизации оружия использует ману игрока для изменения некоторых внутренних функций оружия, подобно тому, как кузнецы воспроизводят магическое оружие, что позволяет оружию наносить больше урона, быстрее перезаряжаться или даже поражать больше целей с большего расстояния, среди прочих модернизаций, которые есть в игре, но мне они пока недоступны. Но в отличие от магического оружия, этот апгрейд проще и легче осуществить, поскольку материалы, использованные в оружии, которое я апгрейдил, были обычными материалами.

Судя по всему, в игре каждое оружие может иметь уникальную особенность, и именно это меня еще больше увлекло! ЕА, если вы читаете это, я, лейтенант Смит, 2-й батальон Сэндстоун Бэй, благодарю вас. Эти знания, которые могли бы принести вам тысячи долларов, были переданы всем игрокам Сэндстоун Бэй совершенно бесплатно!

После того, как мой доклад дошел до моего начальника, он также был в восторге от этого открытия и уже создал исследовательское подразделение для изучения этих улучшений, так что даже игроки ранга F смогут модернизировать свое оружие, что значительно повысит выживаемость игроков в Сэндстоун Бэй!

Я не знаю, как работает голова гения, чтобы спланировать что-то настолько удивительное для игроков низкого ранга, но я должен поблагодарить вас, ЕА; благодаря этому вы спасли тысячи жизней!].

Это сообщение, появившееся с нового аккаунта на форуме игроков в Сэндстоун Бэй, за несколько минут набрало сотни лайков, а всего за 30 минут оно уже достигло 5 000 лайков и 3 000 комментариев!

Игроки Сэндстоун Бэй были потрясены этим открытием. Они уже представляли, что такое возможно, но то, что игрок ранга D подтвердил это, устранило последние сомнения из сердец этих игроков и заставило сайт Сэндстоун Бэй получить огромное количество запросов на камни маны ранга F. Если бы камни маны ранга E можно было использовать на семенах ранга F, то даже эти камни получили бы множество запросов от богатых игроков, но так как они не могли этого сделать, только камни ранга F опустошили свои запасы всего за один день.

Кейтлин, которая уже получила 10 камней маны, заказанных ею два дня назад, теперь широко улыбнулась, прочитав подтверждение на форуме. Она еще не использовала свои, планируя использовать их только для извлечения уже модернизированного оружия, но тут возникло сомнение.

«Не лучше ли мне использовать эти камни маны, чтобы научиться улучшать оружие, как это сделал игрок ранга D? Если я научусь этому, то смогу иметь не только одно модернизированное оружие, но и несколько других смогу улучшить...» – немного обеспокоенно подумала Кейтлин, – Хотя стоимость обучения может быть высокой, но если я научусь этому, то, возможно, смогу предлагать улучшения другим игрокам и зарабатывать на этом деньги»! – проклятье... кузнецы, должно быть, с ума сходят от этого открытия!

Кузнецы были ответственны за изготовление магического оружия для Игроков, у которых не было достаточно маны, чтобы добывать оружие в играх. Даже если оружие кузнецов было не так хорошо, как оружие, которое игроки извлекали из игр, поскольку у разработчиков было гораздо больше маны, чем у них, оружие кузнецов все равно было очень популярно.

Теперь, узнав, что можно научиться улучшать огнестрельное оружие, кузнецы тоже услышали

об этом и сразу же загрузили Resident Evil. Будь то кузнецы F-ранга, E-ранга или даже D-ранга, все они хотели получить эти новые знания.

Решив, что она пойдет по этому пути, так как в конечном итоге это принесет ей больше прибыли, девушка потратила свои камни маны, чтобы иметь возможность играть в Resident Evil подолгу и получать много денег.

После этого она повторила процесс наблюдения за Дюком, изучая сделанные им улучшения, а затем повторила это на своем игровом оружии, так как это было не так дорого, как тестирование в реальной жизни – плюс в игре она могла использовать камни маны, чтобы сделать больше попыток, в чем игрок ранга D не нуждался, так как у него уже было много маны.

Спустя несколько часов Кейтлин наконец-то смогла улучшить оружие на своем канале, и тысячи людей наблюдали за ее действиями!

– Я сделала это! – взволнованно пищала она, глядя на камеру трансляции и улыбаясь!

<http://tl.rulate.ru/book/88850/2970071>