

[Вы хотите опубликовать Zombie Survival Online во всех магазинах приложений в Голубой Звезде?]

"Да, опубликуйте его во всех магазинах приложений".

[Какой будет ваш псевдоним разработчика?]

Услышав этот вопрос от системы, Вайс задумался. Голос системы был монотонным и очень похожим на голос Алисы, но менее живым. Это было похоже на то, как если бы ИИ использовал голос Алисы для преобразования текста в речь. Благодаря этому Вайс мог различать, кто с ним разговаривает — Алиса или система.

— Мой псевдоним разработчика... Я еще не придумал его. Ты можешь немного подождать, система? — спросил Вайс, открывая браузер

[Да.]

Получив согласие системы, Вайс начал рыться в интернете в поисках подходящего имени.

"Мне кажется, лучше подобрать какое-то крутое имя"

Вайс потратил несколько минут, пока не придумал имя.

— Система, моим псевдонимом будет Aspro.

[Zombie Survival Online будет опубликована под псевдонимом Aspro во всех магазинах приложений Голубая Звезда].

[Все игры, опубликованные вами, будут бесплатными, так как вы не заработаете дополнительных очков разработки независимо от того, будет ли игра платной или нет].

Услышав этот монотонный ответ системы, Вайс скривился:

— Хорошо, что я богат, и мне не нужно беспокоиться о деньгах.

[Вайс, вы ошибаетесь. Вы также можете конвертировать очки разработчика в деньги. Так что вам по-прежнему платят за работу разработчика].

Когда Вайс услышал этот ответ, он сразу понял, что система намерена сделать игры, которые он издавал, бесплатными.

— А, понятно. Игры, опубликованные мной, бесплатны, чтобы в них могли играть все люди. В конце концов, все человечество будет использоваться их для борьбы с вторжением, поэтому лучше, чтобы мои игры были бесплатными, чем платными.

"Не то чтобы у меня были проблемы с этим. Деньги для меня — всего лишь бумага, и я могу легко заработать больше, если захочу. С моими навыками я могу превратить один пенни в один миллиард. Для меня развлечения важнее денег.

В прошлой жизни Вайс был очень богат, поэтому деньги его не слишком заботили. Точнее, он не был богат, а был выходцем из обычной семьи среднего класса.

Он вспомнил, как ему пришлось стать богатым из-за того, что некая богатая девушка из одного из ведущих конгломератов заставила его жениться, и он был вынужден развалить конгломерат

отца этой богатой девушки.

За то время, пока он наносил пощёчины, он уже успел стать самым богатым человеком, и никто не смел его ни к чему принуждать. Так что, если бы он захотел, у него было множество способов легко заработать деньги. Даже если его игры не приносили денег, поскольку были бесплатными, а не платными, Вайса это не смущало.

"Динь!"

[Вайс, поскольку ты успешно опубликовал свою первую игру, ты получил стартовый пакет!]

[Ты можешь проверить стартовый пакет в своем инвентаре. Или хочешь, чтобы я открыла его?]

На этот раз не система оповестила Вайса, а системный дух Алиса. Услышав вопрос Алисы, Вайс ответил:

— Открой стартовый пакет.

"Динь!"

[Стартовый пакет открыт!]

[Вы получили Талант Геймера Уровня Бога, карту "Тысяча Принудительных Игроков", купон на скидку 90% в магазине игровых предметов и карту "Наследование прошлой жизни"].

[Загрузка описаний всех полученных наград...].

"Динь!"

[Талант Геймера Уровня Бога: Станьте божественным геймером и легко побеждайте в любых играх. Любой тип и жанр игры можно легко победить и использовать все возможности человеческого тела в играх. Однако при использовании тело будет перегреваться].

[Карта Тысячи Принудительных Игроков: Предмет одноразового использования. Используя эту карту, вы можете заставить тысячу людей в возрасте 16 лет и старше принять участие в вашей игре. Неважно, хотят они играть в вашу игру или нет, но пока используется эта карта, они либо проиграют, либо выиграют игру].

[Купон на Скидку 90% в магазине игровых предметов: Предмет одноразового использования. Используя его, вы можете получить скидку 90% на товары].

[Карта "Наследования прошлой жизни": Вы унаследуете все, что было у вас в прошлой жизни, такое как навыки, физические данные и мышечная память. Внешние вещи, такие как богатство и драгоценности, а также концептуальные вещи, такие как судьба и удача, не учитываются. Это будет похоже на то, как если бы вы перенеслись на Голубую Звезду не только со своей душой, но и с физическим телом из прошлой жизни.]

Получив содержимое стартового пакета и увидев его в системном инвентаре, Вайс подсознательно ухмыльнулся.

Хотя он был уверен в своих игровых навыках, ведь в прошлой жизни он был лучшим геймером, все еще оставались игры, в которых он не разбирался, а с талантом геймера он станет намного сильнее, чем раньше.

Карта "Тысяча принудительных игроков" решила проблему ожидания, пока игроки найдут его игру и сыграют в нее. В конце концов, даже если бы его игра была во всех магазинах приложений Голубой Звезды, было слишком много игр, а он не рекламировал свою игру.

"Глупо рекламировать свою игру и рассказывать, что я ее разработчик, ведь это буквально игра, которая, казалось бы, отправляет игрока в другой мир, гораздо более реалистичный, чем те VR- игры с полным погружение. Она даже может позволить игрокам переносить внутриигровые предметы в реальность".

"Если правительство узнает, что я являюсь разработчиком, они заставят меня выплюнуть все игровые предметы".

Подумав о такой возможности, Вайс вздохнул.

"Хотя я и могу с ними справиться, это все равно приведет к ненужному кровопролитию. Так что эта карта "Тысяча принудительных игроков" как раз кстати".

<http://tl.rulate.ru/book/106203/3801067>