Амура не была готова. Скорость бегущего к ней существа была очень высокой. Пока она направляла пистолет в сторону монстра, он уже достиг ее и укусил за плечо, отчего из него хлынули литры крови.

Чувствуя, как от боли немеет голова, Амура почувствовала, как адреналин нахлынул еще сильнее, заставив ее руку инстинктивно подняться и разрядить обойму пистолета в голову зомби!

Бах, Бах, Бах...

С простреленной головой зомби безжизненно упал на бок, теперь уже полностью мертвый. Несмотря на то, что Амура убила первого монстра в этой игре, она не успокоилась, так как боль в плече ее аватара была очень сильной!

Вспомнив о бутылочке с лекарством, которую она нашла в доме несколько минут назад, Амура быстро откупорила ее и вылила жидкость на рану, чувствуя, как боль усиливается в 10 раз. Но она знала что такое зомби. Она знала, что укус этих монстров заразен. Если она оставит рану как есть, даже если она не умрет от кровотечения, она все равно умрет от инфекции, вызванной укусом монстра.

Спирт в лекарстве разъедал ее плоть, но он также убивал все вирусы и бактерии, которые попали из пасти зомби. Всего через 5 секунд боль начала стихать, пока рана не перестала кровоточить и только горела от обдуваемого ветра оголенной плоти.

Амура была в восторге от того, насколько эффективным оказалось это лекарство. Подумав, что когда-нибудь будет полезно использовать ману для преобразования такого лекарства в реальность, несмотря на то, что это было бы дорого, эффективность этого лекарства заставила ее больше не беспокоиться о своей ране.

Используя опыт опытного игрока F ранга, Амура услышала шаги приближающегося человека и перезарядила пистолет последней обоймой.

На этот раз ей было все равно, человек это или зомби, она уже держала пистолет наготове, направляя его в сторону источника звука.

РААААОР

Это был еще один зомби, бегущий на большой скорости, крича и вытягивая руки вперед, желая схватить ее.

На этот раз у Амуры больше не было лекарств, поэтому ей придется убить этого монстра, не подвергнувшись нападению.

Когда аватар Итана отступил, Амура сделала первый выстрел.

Выстрел!

Скорость зомби была очень высокой. Кроме того, пшеница блокировала ее обзор, и она промахнулась первым выстрелом, что еще больше усилило тревогу в ее сердце.

Выстрел!

На этот раз ей удалось предугадать некоторые движения монстра и попасть ему в плечо, но, к сожалению, выстрела в плечо было недостаточно, чтобы убить этого зомби.

Выстрел, выстрел!

Амура была в отчаянии. Зомби все еще приближался, поэтому она выстрелила дважды. На этот раз ей повезло. Один из выстрелов попал в грудь зомби, а другой - в голову, в результате чего монстр был немного дезориентирован, и у него закружилась голова, пока он бежал к ней.

Видя замедленное состояние зомби, Амура убрала пистолет в кобуру и достала нож, который был у нее на поясе, и побежала к зомби.

Пфф.

Нож вонзился в мозг монстра, в результате чего существо окончательно упало на землю, и вокруг стало спокойно.

Если раньше Амура очень страдала от тишины, то теперь, не слыша ничего, кроме шелеста ветра поля пшеницы, она чувствовала себя счастливой.

Присмотревшись к убитым ею зомби, Амура была потрясена.

- Черт возьми, кажется, это самый уродливый зомби, которого я когда-либо видела в игре... - Увиденное вызвало у нее глубокое отвращение.

[Кто сказал, что Разработчик не может сделать хорошего монстра?!]

[Я думаю, что это лучший Зомби, когда-либо созданный разработчиком ранга F!]

[Черт, я чуть не обделался, когда смотрел это. От испуга, который зомби вызвал у меня, когда он прыгнул и укусил Амуру за шею, у меня даже сейчас по коже бегут мурашки!]

[Этот разработчик просто сумасшедший! Как ему удалось сделать зомби таким страшным?! Посмотрите на волосы этой твари! Эта игра настолько реалистична, что даже кровь Амуры напугала меня].

[Амура, каково это - стрелять из пистолета в этой игре?]

Увидев последний вопрос, Амура ненадолго задумалась, глядя на пистолет в своей руке. - Честно говоря, это довольно реалистично. Я не могу сказать многого, так как я не стреляла так много раз, но сравнивая с другими играми ранга F, я бы сказала, что эта, возможно, лучшая, возможно, уступает только тренировочным играм ранга E, так как в этих играх более широкий выбор оружия. Но компромиссом является отсутствие высокого потребления маны, характерного для игр ранга E.

[Даже стрелять приятно? Черт, эту игру сделал гений!]

[На создание этой игры у него ушло всего 3 недели! Не забывайте об этом!]

[Расход маны в игре низкий?]

Амура пощупала свою ману и поняла, что уже потрачено 0,5 единиц маны, и, учитывая, что она играла 25 минут, это было хорошее соотношение.

- Расход маны составляет 1 единицу в час, что уже на уровне лучших игр F-ранга. Возможно, следующая игра этого разработчика даже достигнет E-ранга, - сказала она с воодушевлением, немного расслабившись. Так было до тех пор, пока она не услышала шум и не почувствовала, что ее сердце снова учащенно забилось.

Оглядевшись по сторонам с пистолетом в руках, Амура обнаружила, что шум - это всего лишь несколько летучих мышей, пролетающих по небу, что заставило ее слегка рассмеяться, вспомнив, как она была напряжена и напугана.

Гейб наблюдал за происходящим с большим интересом. Реакция Амуры и зрителей ее трансляции была очень хорошей. Когда она начала играть 25 минут назад, у нее было 270 зрителей, но по мере развития сюжета игры их число выросло до 340. Учитывая, что это было еще только начало демо-версии, Гейб был в радостном предвкушении.

Некоторые люди уже скачивали игру, желая попробовать ее после того, как увидели, как играет Амура, и не желая видеть спойлеры к сюжету игры, который выглядел интересным и гораздо более увлекательным, чем в других играх, которые они использовали для тренировок.

Эти люди были в основном игроками ранга F, которые тренировались с огнестрельным оружием. Обычно игры, которые они использовали для тренировок, были очень простыми, будь то неподвижные мишени, летающие диски или, в крайнем случае, многочасовая стрельба по

уткам, которая поначалу могла показаться интересной, но после того, как они занимались этим по несколько часов каждый день в течение нескольких месяцев, это становилось крайне утомительным занятием.

Видя, что они могут практиковаться в стрельбе в этой игре, не тратя ничего лишнего, даже если эффективность будет не такой высокой, поскольку они не стреляют так много, как в других играх, это будет того стоить. Они могли немного отдохнуть, не мучаясь совестью за то, что совсем не тренировались.

Количество загрузок RE: Village уже достигло 44, и, учитывая, что игра вышла всего 30 минут назад и не имела никакой рекламы, Гейб полагал, что игра будет пользоваться большим спросом!

В игре тренировка метания копья, которую он видел ранее, было всего около 2 000 загрузок, и это потому, что игра была доступна уже полторы недели, что было достаточно времени, чтобы привлечь аудиторию.

Любопытно было посмотреть, каково это - управлять маной своего семени, Гейб на время отключил трансляцию Амуры и выпустил свое сознание в мир игры.

В этот момент перед ним открылся вид с воздуха. Под ним виднелось несколько силуэтов, всего 32 человека, которые играли, а остальные 12, загрузившие игру, вероятно, все еще смотрели прямую трансляцию Амуры, оставив ее на потом.

Наблюдая за игрой этих 32 человек, Гейб заметил различия в стилях игры. Были люди более напуганные, чем Амура, которые держали пистолет дрожащими руками и бесконечно оглядывались по сторонам, а были и люди, которые вели себя совершенно противоположным образом. Эти люди не были слишком напуганы и быстро двигались вперед, хотя и были немного встревожены.

Самое интересное для Гейба было то, что он мог почувствовать уровень совершенствования этих людей, и, что удивительно, самые напуганные игроки были теми, кто получил больше всего знаний об огнестрельном оружии.

Гейб видел, что тонкий слой маны выходил из пистолетов и попадал в головы игроков, чего они не могли видеть, но он, как создатель, прекрасно это видел. Поскольку игры давали дополнительные бонусы пропорционально эмоциям, которые испытывали игроки, те люди, которые были напуганы, могли поглощать ману из пистолета гораздо эффективнее, чем те, кто не был так напуган.

Под контролем Семени Гейб почувствовал, что игра уже поглотила 7 единиц маны от игроков! Это уже было то, что он мог использовать, как для дальнейшего развития игры, так и для того, чтобы поглотить Ману на 100 единиц и сделать ее своей собственной.

Большинство разработчиков предпочитали поглощать ману, так как это приносило немедленную прибыль, и, став сильнее, они могли создавать другие игры ранга F, пока им не удавалось собрать достаточно маны, чтобы взрастить семя ранга E, зарабатывая тем самым еще больше. Но Гейб думал иначе. Идея Гейба заключалась в том, чтобы использовать эту ману для дальнейшего развития Семени, делая игру более совершенной и привлекая больше игроков, а также делая опыт игры более страшным, чтобы генерировать еще больше маны для себя.

В будущем, когда игра была завершена и производила много Маны, он мог поглотить часть ее и использовать большую часть, чтобы иметь возможность делать то, что, по словам учителей, было очень редким. Когда разработчику ранга F удавалось создать игру, которая становилась популярной среди игроков ранга F, они рекомендовали разработчику использовать часть излишков маны, чтобы иметь возможность развить свое семя до ранга E. Для этого требовалось чудовищное количество маны, что было бы возможно только для вирусных игр, в которые одновременно играют тысячи игроков... но если бы разработчик мог, то когда его игра достигла бы ранга E, у него было бы гораздо больше возможностей для творчества и развития, к тому же он получал бы гораздо больше маны, чем от обычного семени ранга E.

Идея Гейба заключалась в том, чтобы стремиться к этому. В отличие от подавляющего большинства разработчиков, которые собирались создать несколько игр ранга F, а затем купить семя ранга E, Гейб намеревался развивать RE: Village, чтобы она стала вирусной во всем мире, и иметь возможность превратить семя этой игры в ранг E!

Он видел игры, которые пытались сделать это и потерпели неудачу, и он заметил кое-что общее в этих играх: Все они были довольно скучными. У игр не было сюжета, их прохождение было скучным, а у игроков практически не было никакого дофамина. Единственное, на что разработчики тратили полученную ману, - это создание большего количества монстров и повышение реалистичности графики игры за счет добавления новых элементов.

Какой смысл иметь больше дополнительных вариантов развития событий, если у игрока нет причин их исследовать? У RE: Village не было ни одного из этих недостатков, и именно это дало Гейбу уверенность в том, что он может пойти по этому пути.

Трудности, связанные с некоторыми ограничениями Интернета в этом мире, все еще были, но преимущества, которые это могло бы дать ему в будущем, были бы просто невообразимы!

<http://tl.rulate.ru/book/88850/2914514>