

Бах, Бах!

- Осторожно, приближаются собаки! - закричал в тревоге лидер команды, используя свой щит, чтобы сдержать атаки других зомби. К счастью, он очень ловко управлялся со своим щитом, и ни одна из атак зомби не пробила его защиту.

Выстрелы, которые делали некоторые люди из команды, были очень своевременными, и всякий раз, когда зомби прорывался сквозь его защиту, ему быстро сносило голову.

- Спасибо за это! - радостно завопил он, продолжая использовать щит для защиты.

Кейтлин была удивлена тем, что, несмотря на то, что она имела дело с зомби пика F ранга, ей все еще удавалось убивать этих монстров легче, чем она предполагала.

В других миссиях, в которых она участвовала, даже если она имела дело с монстрами средней силы F ранга, ей было трудно попасть в критические точки, и она просто целилась в более гарантированные места, которые она могла видеть, но кто знал, что теперь против более мощных монстров она будет справляться лучше?

'Что со мной происходит?' недоуменно думала Кейтлин, пытаясь понять, что с ней происходит.

Она даже не использовала ману, чтобы усилить свои чувства. Она просто полагалась на свою мышечную память, чтобы делать выстрелы.

Может, это улучшение из-за Resident Evil?

Чем больше она думала о такой возможности, тем больше ей казалось, что это имеет смысл, и она была взволнована, так как никогда не чувствовала такого улучшения, особенно за такое короткое время. Она не знала, что это происходит не только из-за того, что она стала лучше стрелять, но и из-за уверенности, которую она почувствовала после убийства таких страшных монстров, как зомби-ликаны в Resident Evil. Раз она так легко убила столько страшных монстров в игре после нескольких часов игры, почему она не может добиться этого и в реальной жизни?

Так, сама того не замечая, мана из убитых ею монстров медленно проникала в ее тело, ускоряя скорость прогресса, необходимая для достижения более высокого уровня, чем в другие разы, когда она приходила выполнять задания.

Из-за высокой температуры ее лоб обильно потел, а еще больше - от горячего дыхания, задерживаемого внутри маски, что только усугубляло ситуацию, но Кейтлин не обращала на это внимания и продолжала стрелять, сосредоточившись только на том, что было важно в данный момент.

-

В Сэндстоун-Бэй, также из-за жаркой погоды, мальчик вытирал пот со лба так же, как Кейтлин приходилось делать в заброшенном городе. Этим мальчиком был Гейб Говард, направлявшийся в кафе, чтобы встретиться с профессором университета, который прислал ему сообщение с просьбой встретиться, чтобы обсудить что-то, связанное с его игрой.

Получив сообщение профессора Брауна, Гейб был немного обеспокоен, так как знал, что его игра сильно отличается от игр других игроков, и подумал, что, возможно, это привлекает нежелательное внимание? Он уже читал о подобных вещах в другом мире и беспокоился об этом. Но вспомнив уроки профессора Брауна и подумав о том, как дружелюбно этот человек к нему относился, Гейб стал немного меньше волноваться, пытаясь придумать себе оправдание, если бы это было плохой новостью.

Пока Гейб шел, несколько человек смотрели на него с некоторым любопытством. Не из-за того, что на нем было что-то странное, или потому, что его узнали, а из-за его внешности, которая, несмотря на то, что была немного бледной из-за недоедания, после стрижки изменилась на 180°, превратив его из худого мальчика с возможными проблемами со здоровьем и социальными проблемами в красивого, уверенного в себе молодого человека, который шел с прямой спиной и гордостью.

Они не знали, что прямой позвоночник - это всего лишь привычка, которую он сохранил от жизни в другом мире, а уверенное выражение лица - это попытка подбодрить себя, чтобы продолжать лгать на случай, если случится что-то плохое.

Если бы прежний Гейб знал, как сильно изменит его общественный имидж стрижка волос, он, возможно, стригся бы чаще, но он был настолько сосредоточен на изучении игр, что ничего подобного не приходило ему в голову. Нынешний Гейб, однако, был настолько отвлечен, что даже не замечал отношения других людей.

Прибыв в кафе, где профессор Браун попросил их встретиться, Гейб держал осанку прямо и вошел довольно уверенно, чем привлек несколько взглядов... которые он выборочно проигнорировал, пока не нашел профессора и не подошел к нему.

Увидев красивого и уверенного молодого человека, идущего к нему, мистер Браун немного растерялся, не понимая, чего хочет этот молодой человек, ведь профессор пришел повидать одного из своих студентов. Но когда он присмотрелся к цвету волос молодого человека и к его лицу в целом, удивление охватило учителя средних лет.

- Говард, это ты? - изумленно спросил мистер Браун.

Гейб был озадачен вопросом учителя и ответил, нахмурившись, немного потерявшись в историях, которые он придумывал, чтобы успокоить себя, если эта встреча окажется неприятной. - Да?

Осознав, что смутил своего ученика, мистер Браун с улыбкой извинился, махнув Гейбу рукой. – Извини, Говард. Твоя перемена во внешности заставила меня на несколько секунд растеряться. Присаживайся.

Видя поведение мистера Брауна, Гейб стал немного менее бдительным, когда сел.

– Простите, мистер Браун, но мне очень любопытно, зачем вы пригласили меня сюда сегодня, – спросил Гейб, как только сел.

Увидев, что это было первое, что Гейб хотел сказать, мистер Браун усмехнулся, заметив, что в этом молодом человеке таится неуверенность. – Не волнуйся, малыш, я позвал тебя сюда, чтобы сообщить тебе хорошие новости.

Услышав это, Гейбу стало любопытно. – Хорошие новости? Что за новости?

– Учитывая, что твоя игра уже имеет более 7000 загрузок, прежде всего, я должен поздравить тебя с побитием рекорда самой скачиваемой игры в истории Университета Харрингтона. Последний рекорд составлял всего 3 911 загрузок, поэтому я думаю, что будущим студентам будет трудно побить твой рекорд еще долгие годы, хаха.

Мистер Браун захихикал, протягивая руку Гейбу, и пожал ее, когда тот взял ее.

– За это университет предлагает тебе бонус в размере 50 000 долларов и личное наставничество с разработчиком ранга С для создания твоих будущих игр. Но учитывая, насколько хороша была твоя последняя игра, я считаю, что это наставничество будет бесполезным, так как я даже не могу придумать ни одного полезного совета, чтобы помочь тебе.

Гейб был удивлен. – 'С 50 000 долларов мне долгое время не придется беспокоиться о деньгах! Если бы я знал, что такая стипендия возможна, я бы даже не стал создавать систему монетизации в игре...'

Но, несмотря на удивление, Гейб все равно широко улыбнулся этой замечательной новости.

– Кроме того, я думаю, что твое место лучшей игры в университетском конкурсе в этом году уже обеспечено текущим количеством загрузок, поэтому школа решила, что не будет проблемой сообщить тебе эту следующую информацию заранее, – сказал мистер Браун. Браун продолжил, на этот раз немного более серьезно, – Обычно студенты, победившие в студенческом конкурсе, получают право бесплатно разместить свою игру в Оуквуд Грейв Сити, который является нашим ближайшим соседом, но мы заметили, что твоя игра, очевидно, еще не завершена, поскольку ты намерен добавить к ней новые главы в будущем. Поэтому мы решили сообщить тебе об этом заранее, чтобы ты мог решить, как тебе лучше поступить, ведь право на публикацию твоей игры в другом городе уникально, поэтому мы можем опубликовать ее только один раз.

Гейб был одновременно удивлен и озадачен этим. – Решить что, профессор?

– Ты предпочитаешь, чтобы мы опубликовали твою игру, как только закончится конкурс, или ты предпочитаешь подождать, пока выйдут все главы игры, и опубликовать ее тогда? – спросил мистер Браун, весьма заинтересованный выбором молодого разработчика, желая узнать, какой план развития у Говарда для такой инновационной игры.

Услышав это, Гейб вскоре понял, в какой ситуации оказался университет. Он мог немедленно опубликовать игру, что напрямую увеличило бы количество загрузок и количество маны, которую он постоянно получал бы, или же он мог продолжать получать ману в размере, который он сейчас получает от загрузок игры в Сэндстоун-Бэй, и выпустить полную версию игры, когда все будет готово, что дало бы в несколько раз больше маны, но только в будущем, когда игра будет завершена.

Это был очень актуальный выбор для Гейба, который недавно обнаружил, что для получения силы Карла ему потребуется не менее 50 000 единиц маны. Если бы он решил запустить игру в обоих городах сейчас, это могло бы значительно сократить время, которое ему пришлось бы ждать, чтобы получить силу. Но если думать о долгосрочной перспективе, то гораздо выгоднее было подождать сейчас и выпустить игру, когда все будет готово, чтобы получить все игровые силы, которые он хотел, благодаря огромному притоку маны, который будет получен от новых игроков в другом городе.

В итоге Гейб не стал долго думать, прежде чем ответить единственным приемлемым для него вариантом.

– Я бы предпочел, чтобы вы подождали, мистер Браун. К тому времени, когда в игре будут все 10 глав, я думаю, она будет готова к выходу в других городах, – уверенно ответил Гейб.

Услышав ответ Гейба, любопытство мистера Брауна разгорелось, и он не мог не спросить с ухмылкой: – Что дает тебе такую уверенность, что ты продолжаешь разрабатывать эту игру, Говард? Не лучше ли впитать уже полученную ману и приблизиться к рангу разработчика E?

Гейб улыбнулся еще более уверенно и ответил: – Профессор, я рассматриваю игры как искусство. Пока я могу заниматься искусством и есть люди, которые его ценят, я более чем доволен.

Ответ Гейба заставил мистера Брауна улыбнуться еще шире, чувствуя, что с каждой фразой этого мальчика его восхищение растет еще больше.

Но Гейб продолжал, его глаза сияли: – А ведь история Resident Evil еще даже не началась. Я чувствую, что когда выйдет вторая глава, тогда игроки наконец увидят мир, который я пытаюсь им показать!

Видя уверенность Гейба, глаза Дэвида Брауна загорелись еще больше, особенно вспоминая

слова, сказанные ему директором ранее. То, что он только что услышал, заставило его почувствовать, что она была все более и более права насчет этого парня!

<http://tl.rulate.ru/book/88850/2916815>