

- Я выжила...

Амура сидела на темном полу, тяжело дыша и не веря в то, что только что произошло. Когда она оказалась в ловушке в замке этих сумасшедших, она была шокирована тем, что они начали спорить о том, как они собираются убить ее!

Эта огромная женщина пыталась убедить остальных позволить ей забрать Амуру в свой замок и пытать ее, а человек в шляпе хотел пытать ее демонстративно. Наконец, женщина по имени Мать Миранда сделала то, что совершенно потрясло Амуру. Она расправила 4 пары черных крыльев вдоль спины и заявила, что человек в шляпе может убивать ее, как ему вздумается.

Амура была в отчаянной панике от этого, и когда мужчина начал отсчет времени, сердце Амуры снова заколотилось.

Оглянувшись вокруг, она увидела, что ее окружают зомби, и у нее был только один способ спастись. Когда мужчина отсчитал 4 секунды, Амура не стала раздумывать, правильное ли это решение, и прыгнула в единственную дыру позади себя. Когда обратный отсчет достиг нуля, зомби начали бежать за ней, а Амура еще больше ускорила с той скоростью, с которой она бежала.

Поскольку ее руки были связаны, она не могла бороться с этими монстрами, и в этот момент, громче шума зомби, пытающихся сожрать ее, был шум сердца в ее груди, которое билось так сильно, что она боялась, что у нее случится сердечный приступ.

Очевидно, этот путь уже был идеально сделан для того, чтобы она могла сбежать и продолжить свой путь, так как все остальное место было полно всевозможных ловушек. К счастью, именно тогда, когда она думала, что у нее нет возможности продолжить побег, Амура нашла небольшое пространство и укрылась, когда рядом с ней оказалась бензопила.

Быстро сообразив, она воспользовалась пилой, чтобы перерезать прут, державший ее запястья, и наконец-то освободилась. Теперь, без шума зомби или разговоров сумасшедших, Амура поняла, что, возможно, они подумали, что она умерла.

Единственное, о чем она могла думать в этот момент, это: «Я выжила?!»

Ее сердце почти вырывалось наружу от паники, охватившей ее. Реалистичность этой игры и то, как пугающе вели себя эти люди или, скорее, монстры, заставили Амуру по-настоящему испугаться.

- Мне нужен перерыв... - сказала она, продолжая сидеть на полу, чтобы успокоиться.

Поразмыслив над ситуацией некоторое время, Амура решила, что ей нужен перерыв, и вышла из игры.

[WTF, я чуть не упал со стула от беспокойства!]

[Амура, ты в порядке?!]

[Мне нужно попить воды!]

[Мое сердце так быстро бьется!]

Не только Амура была шокирована, но и зрители ее трансляции были потрясены тем, что только что произошло.

Поскольку 01 глава игры была в основном более спокойным и мирным местом, игроки и зрители постепенно привыкли к этому, но когда они прибыли в замок и увидели такую резкую смену темпа, многие не смогли усидеть на месте и были в шоке!

Самые невезучие стримеры потеряли свои сохранения в безумном режиме, потому что не поняли, что им нужно успеть убежать, и погибли. Другие не воспользовались возможностью, как Амура, разорвать путы и продолжали держать руки связанными, вынужденные покинуть замок без всякой защиты. К счастью, как только они покинули замок, игра вернулась к своему прежнему спокойствию.

Амура, отдохнувшая в течение 15 минут, наконец успокоилась и снова вошла в игру. Когда она вышла из замка с дробовиком в руке и ступила на белый снег на земле деревни, она наконец-то смогла расслабиться.

- Как я скучала по этой деревне... Раньше мне казалось, что это место похоже на ад, но по сравнению с тем замком, эта деревня похожа на рай! - сказала Амура, наклоняясь и прижимаясь к ледяному снегу.

Идя по неширокой дороге, которая, очевидно, вела обратно в деревню, Амура, которая уже потерялась после стольких поворотов в туннеле под замком, была потрясена тем, по какому пути она шла. Вместо того чтобы идти в направлении знакомой деревни, в которой она была раньше, она поняла, что чем дальше она идет по этой дороге, тем ближе она к замку.

- Черт... Я возвращаюсь в замок...

Вскоре она осознала свою ошибку. Несколько минут назад она лежала не на снегу в деревне, а на снегу в пространстве между воротами замка и настоящим замком.

- Я еще даже не вошла в замок, а уже почти умерла в игре и чуть не получила сердечный приступ в реальной жизни. Что же меня ждет внутри этого замка...?

Голос Амуры сильно дрожал, и не только она сама была неприятно удивлена этим, но и реакция зрителей на трансляцию была бесценной.

На ее канале, который достиг пика в 3 000 зрителей, когда была выпущена глава 01, сейчас за ее игрой наблюдали почти 6 000 человек. Среди этих людей, в отличие от тех игроков F или E ранга, теперь были обычные люди и даже несколько игроков D ранга!

Игроки рангов F и E, которые обычно наблюдали за ее игрой, теперь почти все были заняты прохождением главы 02 самостоятельно или завершением главы 01, чтобы пройти главу 02. Сюжет этой игры был настолько интересным, что они не хотели получать спойлеры на трансляции Амуры, и не только эти игроки не хотели получать спойлеры на трансляции. Даже обычные люди из Сэндстоун Бэй узнали об этой игре через своих друзей-игроков и решили сами посмотреть трансляции, чтобы узнать, как это выглядит.

К удивлению этих простых людей, в отличие от других игр, которые они уже видели, где игроки просто стояли, размахивая мечом из стороны в сторону или стреляя из лука в пробегающих мимо монстров, в Resident Evil все, что они видели, было совершенно новым.

Общение монстров было настолько реалистичным, что уже через несколько минут после начала игры им казалось, что они находятся там, переживая это лично, а когда мужчина пытался убить Амуру, зрители чувствовали, что это они почти умирают вместо нее, из-за чего людям со слабым сердцем приходилось успокаиваться во время просмотра, чтобы не получить сердечный приступ.

[Хорошо, что в Сэндстоун Бэй нет замка, иначе я бы даже не смог смотреть в его сторону]

[Тебе повезло, я игрок ранга E, и моя запланированная миссия на завтра - в заброшенном замке за городом! Как ты думаешь, хватит ли у меня смелости пойти туда? Я уже думаю, под каким предлогом пропущу это задание, даже если мне придется заплатить штраф, эти деньги не стоят моей жизни]

[Друг предыдущего комментария, я хочу сказать тебе только одно: «F»]

[F]

[F]

[F за уважение!]

Читая комментарии этих людей, Гейб смеялся до упаду. В предыдущем мире ему было очень страшно играть в эту часть игры, а в этом мире эти люди переживали ее в такой реалистичной виртуальной реальности, что было удивительно, что Амура все еще играет.

Просматривая данные игроков с полномочиями разработчика игр, Гейб нашел профиль Амуры и начал анализировать ее данные. Судя по тому, сколько страха она испытывала, мастерство, полученное ею в игре, достигло максимума. У нее выросли не только навыки стрельбы, но и навыки бегства, которые незаметно развивались.

К сожалению, навыки бегства не измерялись виртуальными тестами с цифрами, иллюстрирующими уровень, но если бы это было не так, Амура, вероятно, увидела бы, что улучшение в этом аспекте было пугающе высоким.

- Лучше пусть игроки столкнутся с проблемой монстров в играх и научатся справляться с ней здесь, чем нечто подобное произойдет в реальной жизни и у них не будет соответствующего опыта, - с улыбкой сказал себе Гейб.

Амура, неуверенными шагами приближавшаяся к замку, заметила, что у входа в него припаркована карета. Сжимая дробовик, который она нашла по дороге, она настороженно приблизилась, пытаясь понять, есть ли там кто-нибудь.

Когда она подошла ближе, дверь кареты распахнулась, напугав Амуру до такой степени, что она чуть не нажала на курок дробовика.

- БЛЯТЬ!!! - испуганно закричала Амура, глядя на человека, открывшего дверь кареты.

Увидев, что там был мужчина, Амура должна была немного меньше волноваться, но внешний вид мужчины не успокоил ее. Этот человек весил не менее 300 кг (660 фунтов) - пугающе большой вес для апокалиптического мира, в котором жили здешние люди, где доступной еды было не так много, как в другом мире Гейба.

Увидев такого толстяка, Амура была почти уверена, что этот человек - чудовище, и продолжала направлять на него оружие, готовая выстрелить при малейшем признаке угрозы.

Глядя на испуганную Амуру, мужчина рассмеялся. - Афина Уинтерс, не бойся. Я всего лишь простой торговец.

Услышав, что мужчина говорит с ней таким тоном, страх Амуры немного уменьшился, но она не стала менее бдительной и продолжала целиться в него.

- Откуда ты меня знаешь? - спросила она.

- Откуда я тебя знаю? Каждый, кто заслуживает своих денег, слышал о тебе, героине, ищущей свою дочь. Но это правда, что мое нахождение так близко к замку вызывает подозрения, - ответил он.

- Да, определенно вызывает... - ответила Амура, сузив глаза.

- Хаха, я всего лишь скромный торговец. Прости мои манеры, можешь звать меня Герцог. Оружие, патроны, мази, все, что тебе нужно, я смогу достать.

- Оружие? - Амура насторожилась и продолжала целиться в герцога.

Герцог только усмехнулся, объясняя, - Не бойся. Я ищу только выгоду. Если у тебя достаточно денег, я могу не только продать тебе оружие, но и помочь улучшить его, увеличить скорострельность, скорость перезарядки, емкость магазина, а главное - повысить урон, наносимый оружием более сильным врагам.

Сначала Амура думала, что Герцог - обычный торговец, но когда она услышала, что он говорит об улучшении оружия, ее внимание было привлечено. Когда он сказал ей, что может помочь ей улучшить оружие, чтобы оно наносило больше урона более сильным врагам, первое, что она вспомнила, это проблемы, с которыми она столкнулась в последнем задании, в котором участвовала.

Ее оружие не наносило столько урона монстрам ранга E, сколько монстрам ранга F, и она знала, что это очень большое ограничение, на улучшение которого ей понадобится много времени - и много денег. Но, услышав о возможности улучшить урон оружия в игре против более мощных монстров, в ее голове зародилось сомнение.

'Если я могу улучшить наносимый оружием урон здесь, может быть, есть способ улучшить его и в реальном мире?' - удивленно подумала Амура.

Не только она была удивлена этим, но и другие зрители трансляции тоже были удивлены, когда подумали о такой возможности.

Обычные зрители не увидели ничего особенного в высказывании этого толстяка, но игроки, которые смотрели это или играли в игру и встретили Герцога, подумали о том же, что и Амура: если эти знания могут быть получены в игре, они могут оказать огромное влияние на жизнь игроков ранга E!

Даже если бы это не удалось сделать, если бы в игре появилось оружие, достаточно мощное, чтобы наносить больше урона монстрам ранга E, даже если бы игроку пришлось вложить в игру камень маны, чтобы воплотить в реальность одно из игровых оружий, в конце концов, игрок все равно мог бы получить прибыль!