

Понимая, что люди используют эту игру в тренировочных целях, Гейб наконец-то понял, почему эта скучная игра про метание копья была так популярна, ведь это был очень практичный способ тренировки. Хотя Гейб все еще видел в ней множество недостатков и знал несколько способов сделать эту игру более привлекательной и интересной, по сравнению с другими играми, которые рассматривались для обучения, эта была действительно лучше.

- Если бы я создавал игру для тренировки этого навыка, я бы, наверное, сделал что-то вроде кликера, где игрок начинает с деревянным копьём и за каждую убитую рыбу зарабатывает монеты. Эти монеты затем обмениваются на лучшие копья с большим количеством эффектов, более мощные, что позволяет игроку убивать рыб, которые также более мощные, что дает больше монет для игрока, чтобы купить еще лучшее копьё, и таким образом создается бесконечный цикл... что-то вроде Cookie Clicker, который был таким простым и таким захватывающим - сделать что-то подобное в этом мире с другой темой, вероятно, будет хитом. Жаль, что это всего лишь сон... - сказал Гейб, пролистывая страницу с играми.

Несмотря на полезность большинства игр, Гейб не мог поверить, что это действительно игры.

'Разве нельзя было бы написать историю, чтобы игрок отправился в приключение? Тогда обучение было бы менее однообразным', - подумал он.

Устав от просмотра примеров таких игр, Гейб решил посмотреть другие вкладки на этом сайте, и, к его удивлению, у него уже был зарегистрированный профиль.

[Гэбриэл Говард, 22 года].

- Это мое имя и мой возраст, - сказал он, слегка приподняв бровь, подумав, что это вполне естественно. Поскольку это был всего лишь плод его разума, мозгу не имело смысла придумывать другое имя.

Просматривая информацию, он обнаружил, что является студентом старших курсов факультета разработки игр и в настоящее время должен был разработать игру для выпускной работы в университете, где он должен был показать, что способен создать действительно полезную для человечества игру и таким образом стать настоящим разработчиком игр.

Игры, в которые он мог играть, были разделены на категории, такие как «Игры для тренировки оружия ближнего боя», «Игры для тренировки оружия дальнего боя» или даже «Игры для тренировки тела» (что заставило его вспомнить игру для тренировки метания копья), среди других категорий, но он не мог выбрать ни одну из них, так как, очевидно, у него уже была выбрана категория.

- Игры для тренировки огнестрельного оружия.

Обратив внимание на эту категорию, Гейб прочитал описание того, как должна быть разработана эта игра.

[Задача разработчика в этой игре - создать мир, в котором игрок сможет тренироваться в использовании огнестрельного оружия. Поскольку полезность этого вида оружия против более мощных монстров очень низка, разработчику рекомендуется помнить об этом при разработке игры. Эффективность тренировки навыков также будет оценена.

Не забывайте, что повторение движений - не единственный способ улучшить навыки]

Читая это описание, Гейбу пришло на ум несколько игр, подходящих под эту категорию. В основном думая о слабых монстрах, он представил, что эта игра, вероятно, была бы популярна для тренировки кого-то вроде полицейских сил, которым нужно было бы иметь дело только с другими людьми или только со слабыми монстрами, проникающими в город.

Такие игры, как Doom, он сразу же отбросил, поскольку монстры в этой игре, вероятно, относятся к категории очень сильных монстров, поэтому лучше было бы сосредоточиться на чем-то более слабом.

- Думаю, зомби попадают в категорию слабых монстров, не так ли? - размышлял Гейб вслух, когда ему на ум пришло несколько игр про зомби. Среди них преобладала только одна, которая была одной из игр, номинированных на звание «Игра года» на церемонии вручения премии 2021 Game Awards.

Гейб вынужден был признать, что, хотя игра не была идеальной, Resident Evil Village была очень хорошей игрой, которая отошла от более скучной темы, которой придерживались другие игры франшизы Resident Evil. В этой игре игроку приходилось иметь дело со слабыми монстрами, такими как зомби, и если вспомнить последнюю строчку описания, где говорилось, что существует другой способ тренировки навыков, то эта игра соответствовала этому еще лучше.

Гейб обнаружил, что чем сильнее эмоции игрока, тем больше вероятность того, что его тело сможет усвоить навыки из игры, созданной Разработчиком игр. Вспоминая, сколько страха он получил и как ему было страшно во время игры в Resident Evil Village, Гейб знал, что интенсивность эмоций игрока, играющего в подобную игру, будет очень высокой, что, вероятно, принесет ему дополнительные баллы.

Были и другие игры, в которых игрок мог сильно испугаться, например Outlast, но, подумав, что в этой игре игрок большую часть времени проводит с камерой в руках, а не с оружием, Гейб почувствовал, что RE: Village подходит для этого гораздо лучше.

- Легко ли мне будет создать игру в этом сне? - заинтересованно спросил Гейб.

Он уже пытался сделать игру в своем предыдущем мире, но процесс создания игр был слишком сложным, и для того, чтобы сделать игру такой же хорошей, как он представлял себе в реальном мире, ему не только понадобился бы опыт в кодировании и процессе разработки, но и другая группа людей, которые помогли бы ему создать все те предметы и эффекты, которые он представлял.

Но когда в этом сне Гейб читал информацию о играх, в каждой игре было указано имя только одного человека: разработчика игры, который ее создал. Это заставило Гейба задуматься о том, что, возможно, в этом сне создать игру гораздо проще?

Будучи любопытным и стараясь узнать еще больше о пределах этого сна, Гейб начал исследование того, как создаются игры, и обнаружил в истории электронной почты своего аккаунта, что, по всей видимости, он получил нечто под названием «Семя мира». Описание этого семени гласило, что это что-то вроде небольшого ручки накопителя, в который Разработчик игр должен влить свою ману. После того, как Семя получало необходимое для запуска количество, Семя дематериализовывалось, используя Ману Разработчика игр для синхронизации с его сознанием и позволяя Разработчику игр использовать свое сознание для формирования маленького мира внутри, который затем становился игрой.

Самое интересное, что Гейб обнаружил: после того как синхронизация между Разработчиком игр и Семенем достигала 100%, Разработчик игр мог управлять Семенем, чтобы оно появлялось или пряталось в его теле, и мог использовать его для загрузки игры в Интернет, а также мог держать его в своем теле для модификаций или обновления игры.

- Какой интересный подход, - взволнованно прокомментировал Гейб, закончив читать.

Подумав, что в этом сне ему больше нечего делать, Гейб начал искать свое семя и через 5 минут нашел его под подушкой.

Взволнованный, Гейб начал использовать метод, который он видел в Интернете, чтобы контролировать Ману, которая была только у Разработчиков игр, чтобы синхронизироваться с Семенем, но как только ему удалось взять под контроль Ману в своем теле, Гейб начал чувствовать, что у него разболелась голова. Откуда-то на него нахлынуло огромное количество информации: воспоминания, которых у него никогда не было, люди, которых он никогда не видел, способности, о которых он не подозревал, различные вещи, о которых он не знал, появлялись в его сознании. Это было не так, как будто он получал эти воспоминания из ниоткуда, а как будто он вспоминал! Объем полученной информации был очень велик, настолько, что Гейб, стоявший у кровати после того, как взял Семя, успел только наклониться вперед и упасть на кровать, прежде чем его разум погрузился во тьму информации.

После нескольких часов сна Гейб проснулся крайне уставшим. Казалось, что он бодрствовал 30 часов, а поспал всего 2 часа, что было далеко не достаточно для отдыха, но достаточно для того, чтобы его тело почувствовало сонливость. Но, несмотря на протесты тела, Гейб был обеспокоен случившимся и встал с кровати.

Выражение его лица было ужасным, особенно когда он понял где находится.

- Так это реально... - вздохнул Гейб, глядя в зеркало после пробуждения.

Этот мир, который он считал просто сном, оказался не таким уж и сном, как он предполагал.

<http://tl.rulate.ru/book/88850/2914509>