

На крылечке небольшой квартиры сидел 22-летний молодой человек. Внешность молодого человека была несколько привлекательной, но не благодаря его опрятности. Несмотря на длинные светлые волосы, за ними плохо ухаживали, и концы их были очень сухими и ломкими. Его тело было очень худым, что свидетельствовало о недоедании, а выражение его лица было еще более тревожным, так как он выглядел безжизненным, как зомби, смотрящий в пустоту.

Через 30 минут молодой человек наконец-то отреагировал. Несмотря на то, что он выглядел потерянным, он использовал 95% своих текущих мыслительных процессов только для того, чтобы организовать воспоминания, которые всплывали в его голове. В настоящее время он пребывал в большом сомнении.

Его звали Гейб Говард. Как имя в прошлой жизни, так и имя, которое он носил в этой жизни. Его мысли были в беспорядке, поскольку он потерял часть самоощущения, которое у него было. Он не знал, кем из двух Гейбов он был, пока, наконец, не начал соотносить только что произошедшее с тем, что он видел в романах и аниме из своего предыдущего мира; он переселился.

Две личности постепенно сливались воедино. У молодого Гейба менялись многие привычные мыслительные процессы, многие его заповеди и предрассудки, но, к счастью, он чувствовал, что эти перемены не так уж плохи. Это не было похоже на другую жизнь, и ни одна из его жизней не была жизнью психопата.

Окончательно разобравшись со своими воспоминаниями, Гейб понял обе стороны. Если в другом мире Гейб был фанатичным геймером, то в этом мире Гейб был разработчиком игр, проходящим обучение в Университете для разработчиков, и прямо сейчас находился на последних днях разработки работы для своего обучения по одному из основных курсов.

- Стоит ли мне придерживаться той идеи, которая у меня была? - размышлял Гейб, продолжая смотреть в пространство.

С воспоминаниями Гейба из этого мира ему было несложно принять, что это настоящая реальность и что ему придется продолжать жить в ней, так как все начинало казаться, что он и есть Гейб из этого мира, а воспоминания о прошлой жизни он получил только сейчас.

- Может быть, именно это и произошло со мной на самом деле? - задался вопросом Гейб, все еще не понимая, что с ним произошло.

Зная, что в течение следующих 14 дней ему предстоит создать игру, Гейб, наконец, принял решение. Он воспользуется воспоминаниями, которые получил из своей прошлой жизни, или откуда бы эти воспоминания ни пришли, и сделает игру такой же хорошей, какую знала та, другая версия его самого.

Взволнованный, Гейб взял в руки Семя и решил снова влить в него свою ману.

Ему было страшно, так как последний раз подобное было немного болезненным, но, покачивая головой, Гейб наконец отпустил эту мысль и начал вливать ману в семя.

Медленно, по мере вливания маны, Гейб почувствовал, как меняется его окружение. Ему по-прежнему казалось, что он сидит на полу в своей гостиной, но в то же время его сознание вошло в мир Семени, который был совершенно пустым.

Используя знания, полученные в университете, Гейб применил свою Ману, чтобы провести небольшой тест. С одной мыслью Мана потекла по его телу и сформировала баскетбольный мяч.

Сжав этот мяч проекцией руки, Гейб почувствовал, что он действительно наполнен воздухом, и когда он бросил его на пол спортзала, который он только что создал, мяч отскочил идеально, как и положено хорошему мячу.

- Я действительно могу делать здесь все, что захочу... - с воодушевлением подумал Гейб, представляя себе возможности того, что он может сделать. Конечно, он должен был принимать во внимание свои собственные знания.

Процесс создания чего-либо в Семени с помощью Маны заключался в том, что Разработчик должен был детально знать суть и параметры того, что он собирался создать, поскольку небольшая ошибка в концептуализации могла полностью разрушить структуру объектов.

Поэтому гениальным Разработчикам часто требовалось около нескольких дней на создание монстра, посредственным Разработчикам требовалось не менее 15 дней, а бездарным - более 30.

Предыдущий Гейб уже был протестирован на управление маной и создание структур маны. К счастью, он считался гением: однажды ему понадобилось всего 4 дня, чтобы создать собаку для использования в игре. Обычным ученикам в классе потребовалось примерно 16 дней, чтобы сделать такую же собаку, а худшим ученикам потребовалось в среднем 33 дня.

Четыре дня - это, может, и быстро, но если учесть, что он хотел разработать игру всего за 14 дней, и эта игра должна быть не хуже RE: Village, времени у Гейба было слишком мало. Вот почему он так сомневался.

- Вероятно, я не смогу сделать полную игру за такое короткое время, поэтому в идеале я буду разрабатывать игру, разделенную на главы. Для начала я могу сделать демо-версию игры, чтобы привлечь внимание публики и использовать ману, которую я буду получать от игроков, чтобы продолжать расширять этот мир и развивать его, пока он не станет полноценной игрой.

Это была одна из особенностей Семян: Разработчики получали ману от игроков и могли использовать ее для развития своей игры или использовать ее для самосовершенствования и создания лучшей игры с помощью другого семени. В прошлом эти два варианта были

одинаково полезны, но в последние годы разработчики поняли, что выгоднее делать несколько игр, поглощая ману, а не использовать ману, полученную от игры, для ее развития.

Доля маны, которую генерировал игрок, играя в игру ранга F, обычно составляла 1 единицу маны за 1 игровой час. Эта мана могла быть полностью реинвестирована в игру, или разработчик мог потратить 100 единиц маны, чтобы получить увеличение своей маны на единицу. Поэтому, думая, что каждые 100 единиц маны, реинвестированные в игру, будут равносильны уменьшению максимальной маны на 1 единицу, 99% нынешних разработчиков предпочитали поглощать ману, которую генерировали игроки, и использовать ее для самосовершенствования.

Даже в университете разработчиков учили, что лучший способ развития - это поглощение маны непосредственно из игры. Подумав о том, насколько скучными и простыми были современные игры, Гейб понял часть причины, когда задумался об этом.

- Я считаю эту концепцию глупой. Точно так же, как опыт, который они получают, пропорционален эмоциям, которые они испытывают, также количество генерируемой маны пропорционально эмоциям, которые получают игроки. Если я использую генерируемую в игре ману для улучшения опыта игрока, игрок неизбежно будет испытывать больше эмоций. Заставить игрока отдавать мне 2 единицы маны каждый час будет экономически выгоднее, чем создавать еще одну игру. Не говоря уже о том, что если игра будет хорошей, у меня будет больше игроков, дающих мне 2 единицы маны в час, чем если бы я разделил свою аудиторию на несколько игр и получал с каждого по 1 единице маны, - сказал Гейб с досадой.

Еще больше укрепившись в своей идее, Гейб наконец приступил к разработке игры. Разумеется, демоверсии игры нужен был антагонист - первый враг игрока, с которым ему придется иметь дело. Поэтому первым, что Гейб взялся разрабатывать, был зомби-ликан.

В отличие от других игр франшизы, в RE: Village зомби были смешаны с оборотнями, так что это была основа, которую Гейб использовал для создания своей игры. Кроме того, он мог использовать ссылки из своей памяти, когда он играл в эту игру.

- Сначала я собираюсь сделать обычного зомби-ликана, - подумал Гейб, начиная формировать свою ману. Но, к шоку Гейба, его мана исчезала, покидая его тело.

Сбитый с толку, Гейб посмотрел на сделанный им баскетбольный мяч и сделал еще один такой же мяч, что не составило труда, но когда он снова попытался сделать Зомби, его Мана снова рассеялась.

- Что происходит? - Гейб был в замешательстве, пристально глядя на свои руки.

- Что это?

Он увидел, что что-то вроде маленькой черной дыры поглощает ману, выходящую из его рук.

Никогда раньше не слышавший о чем-то подобном, Гейб был в замешательстве и решил влить в нее побольше маны. Но, как ни странно, на этот раз мана просто плавала вокруг его руки, не поглощаясь черной дырой.

Подумав о том, чтобы сделать Зомби еще раз, черная дыра, казалось, снова отреагировала, заставив Гейба немного напрячься.

- Какого хрена?! - сердито крикнул он.

Не отменяя на этот раз выброс маны, Гейб решил позволить черной дыре поглотить еще больше маны и посмотреть, что произойдет. После 20 минут испускания маны Гейб влил в нее 80 единиц маны и уже чувствовал слабость. Когда он уже собирался прекратить, произошло нечто необычное.

Перед глазами Гейба появился прозрачный экран.

[Сохранено 80 единиц маны. Хотите запустить моделирование?]

Гейб был озадачен этим экраном. Он никогда не слышал о чем-то подобном в университете. Теоретически он должен был использовать около 50 единиц маны, чтобы попытаться создать зомби, а если у него не получалось, он мог попробовать еще раз, прежде чем мана закончится и придется пробовать на следующий день.

Но почему на экране было написано, что он может провести симуляцию?

- Да, - ответил Гейб.

[Какое существо вы хотите смоделировать?]

Немного подумав, Гейб ответил: - Зомби-ликана.

Как только он это сказал, окно изменилось. В воздухе появилось облако бесплотной маны, и Гейб почувствовал, как она вошла в его голову. Вскоре в его сознании всплыло новое воспоминание. Это воспоминание показывало ему опыт создания зомби-ликана, как будто он делал это уже сотни раз!

Но, к разочарованию Гейба, согласно полученному воспоминанию, для создания Ликана ему понадобилось 80 единиц маны, ровно столько же, сколько он ввел в черную дыру.

- Всего у меня 100 единиц маны, но сейчас у меня осталось только 20 единиц маны. Мне нужно еще 60 единиц маны, чтобы проверить это... - разочарованно подумал Гейб. - Думаю, я могу оставить Зомби на завтра и использовать 15 единиц маны, чтобы начать создание сцены

игры.

Чувствуя, что это воспоминание не исчезнет из его памяти, Гейб решил использовать 15 единиц маны, чтобы создать заснеженную деревню для демоверсии игры. В отличие от существ, создание фона было намного проще. Этим 15 единиц маны ему хватило, чтобы сделать уже 30% территории демо-версии игры. Конечно, это еще без строений, но территория демо-версии уже была готова на 30%. Ему нужно было только закончить генерацию земли, а затем начать строить дома, деревья и другие детали.

Обычно именно эта часть отличала гениев от обычных людей. Поскольку у Гейба было в общей сложности 100 единиц маны, он мог попытаться сделать монстра с 5 единицами маны 20 раз за один день, и его контроль над маной уже был намного лучше. Однако обычный человек, у которого было всего 20 единиц маны, мог попробовать только 4 раза, а из-за низкого контроля маны ему потребуется еще больше попыток, чем талантливому человеку, чтобы добиться успеха, что увеличивало время разработки игры с 4 дней для гения до более чем 30 дней для бесталанных людей.

Если бы у него не было так много маны и такого высокого контроля, эти его 15 единиц маны, вероятно, составили бы максимум 10% территории, в 3 раза меньше, чем он сделал сейчас. Не говоря уже о том, что RE: Village была очень амбициозной. Даже с его талантом, Гейб думал, что ему понадобится не менее 12 дней, чтобы завершить демо, но если моделирование Ликана будет действительно рабочим, это время может сократиться в несколько раз!

---

Оставшись с 5 единицами маны, Гейб покинул Семя и решил подождать, пока его мана восстановится, чтобы проверить, будет ли моделирование работать так, как он себе представлял.

<http://tl.rulate.ru/book/88850/2914510>