Разработка игр была Оки не в новинку.

В прошлой жизни он был гейм-дизайнером, которого игроки называли «жадным разработком».

Он участвовал в создании нескольких донатных мобильных игр и привык к тоннам негатива в свой адрес.

«Ну, надо же как-то жить"»,- думал он тогда.

Но в тайне мечтал создать шедевр.

Получи он эту тупую систему в прошлой жизни, он бы прыгал от радости. Он бы создал игровую империю, затмив всех гигантов индустрии.

Но судьба распорядилась иначе.

Теперь ему оставалось лишь вспоминать о несбывшихся мечтах.

И вот он снова разрабатывает игры.

Награда за задание вряд ли пригодится в мире шиноби, но вдруг повезёт?

Погрузившись в ментальное пространство, созданное Шаринганом, он сначала создал программу для разработки игр, используя полученные знания.

Это было несложно: в ментальной сети многие функции реализовывались простым мысленным усилием.

Простая программа для создания игр требовала лишь нескольких строк кода.

Конечно, до "Unreal Engine" ей было далеко.

Но Оки и не нужен был такой мощный инструмент.

Шаринган и иллюзии позволяли создавать невероятно реалистичную графику без всяких "железок".

Через полчаса программа «Мой Мир 1.0» была готова.

Функционал был примитивным: создание ландшафта, персонажей, монстров, ловушек...

На Земле это была бы программа для пиксельных игр.

Но в сочетании с Шаринганом и иллюзиями она создавала полностью реалистичный мир.

Перед Оки расстилалась зелёная равнина, уходящая к горизонту.

Он чувствовал дуновение ветра, видел каждую травинку.

«Это реальность или сон?» - подумал он.

«Получилось!» - Оки был в восторге.

Технологии системы и магия мира шиноби сотворили чудо.

Такую графику на Земле можно было создать только для кино, да и то с огромным трудом. А здесь это была полноценная виртуальная реальность, со всеми пяти чувствами.

Единственный минус – большой расход чакры.

Шаринган требовал постоянной подпитки.

Оки уже чувствовал усталость. Его запасов чакры, как у обычного чунина, хватало на 70 минут работы Шарингана в щадящем режиме. В бою он бы выдохся после пары техник В-ранга.

«Надо торопиться», – подумал он.

К счастью, навыки гейм-дизайнера нигде не пропадают.

Он помнил все игры, в которые играл в прошлой жизни, вплоть до самых забытых.

Он не собирался ничего копировать, но «вдохновляться» чужими идеями – обычная практика в игровой индустрии.

Оки хотел создать простую игру, чтобы выполнить задание и получить награду.

Он открыл панель инструментов с готовыми модулями: растения, камни, здания, персонажи...

Оставалось только собрать всё вместе.

Но вдруг его охватили сомнения.

«А что, если награда будет бесполезной?» – он уже столько раз обжигался.

Он родился в клане, обречённом на гибель, с никудышным талантом.

Он упорно тренировался, но так и остался чунином.

Этот мир был жесток к нему.

«Чёрт побери! Этот мир меня достал!» – он злился все сильнее.

«Какая там весёлая игра?! Надо отомстить этому проклятому миру!»

Конечно, он не собирался устраивать резню.

Но создать игру, которая доведёт игроков до белого каления... Эта мысль доставила ему странное удовольствие.

«Кажется, я превращаюсь в психопата», – подумал Оки.

«Впрочем, в этом мире психопатов и так хватает».

Он изменил концепцию игры.

Теперь это будет настоящий ад для игроков.

Уголки его губ поползли вверх.

«Вот так я выпущу пар», – решил он.

И ему уже было всё равно, какую награду даст система.

Главное – увидеть, как игроки будут страдать.

Работа захватила его.

Он не заметил, как истощил свои запасы чакры.

Закончив игру и сохранив её в ментальной сети, он потерял сознание.

Это была профессиональная деформация гейм-дизайнера, который не раз терял данные из-за несвоевременного сохранения.

Он так и не услышал сообщение системы о награде.

<http://tl.rulate.ru/book/121173/5057190>