

Отключившись от программы, Гейб решил вкусно поесть и подстричься. Он уже был зол на свои длинные неухоженные волосы, поэтому, обсудив свою идею с парикмахером, Гейб вышел из парикмахерской с короткими волосами и выцветшими боками, что добавило несколько очков к его внешности. Если бы не легкое недоедание и усталое выражение лица, Гейб, вероятно, смог бы привлечь внимание нескольких девушек, проходящих мимо на улице.

Неухоженные волосы были просто потому, что его старое – я – не особо заботился о внешнем виде, а недоедание было вызвано нехваткой денег, так как в этом мире Гейб предпочитал экономить деньги, которые обычно тратились на еду, чтобы покупать различные игры, чтобы попробовать себя в них и больше учиться в университете. Благодаря полученным Гейбом воспоминаниям, он немного смущался этих своих взглядов и решил исправить их как можно скорее.

Оглядывая улицу, Гейб ничуть не удивился окружающим его технологиям, ведь его воспоминания об этом мире все еще были, поэтому он привык к здешним вещам. Но все же сравнивать два набора воспоминаний было довольно забавно, особенно видеть разницу в машинах, дизайн которых сильно отличался от его предыдущего мира.

Прибыв домой с полным желудком и подстриженными волосами, Гейб просто принял душ, чтобы убрать остатки подстриженных волос, которые рассыпались по его голове, и лег спать. Усталость от необходимости контролировать два набора воспоминаний все еще не прошла, не говоря уже о том, что он потратил 95% своей маны на Семя, что еще больше усилило его усталость.

На следующий день Гейб проснулся, наконец, посвежевшим. После 16 часов сна его разум успел полностью усвоить все воспоминания и еще успел отдохнуть, не говоря уже о том, что его тело наконец-то получило питательные вещества и благодаря этому смогло быстрее восстановить потраченную ману.

Чувствуя, что его мана восполнена на 100%, Гейб даже не встал и схватил Семя, спрятанное под подушкой. Снова войдя в мир Семени, который раньше был просто белым пространством, а теперь оказался очень просторной землей, он уже начал избавляться от неприятного ощущения, что попал в странное место, как это случилось в прошлый раз. Несмотря на то, что небо было исключительно черным, оно воздействовало на Гейба меньше, чем бескрайний белый мир.

Убедившись, что воспоминания о его другой жизни все еще в его сознании, Гейб приступил к созданию ликана. В отличие от других опытов по созданию монстров с помощью маны, которые он проходил в университете, в этот раз создание ликана происходило так, будто он делал это годами.

Вместо 4 часов, которые обычно уходили на создание монстра, Гейбу понадобилось всего 30 минут, чтобы создать Ликана! И если посмотреть на внешний вид этого монстра, то он был идеален!

Ликан:

- Он точно такой, каким я его помню! - с восторгом подумал Гейб, детально рассматривая сделанного им монстра.

В отличие от ликана из игры, монстр перед ним был гораздо страшнее.

- Ходи, - скомандовал Гейб, заставляя монстра извиваться и ходить в очень жуткой, шаркающей манере, как он и представлял!

- Охоться! - Как только Гейб сказал это, ликан начал кричать и бежать в том направлении, куда указал Гейб.

Сцена, представшая перед ним, была очень страшной. Думать о том, чтобы увидеть это в темноте с другими монстрами, в одиночестве...

- Это идеально... - взволнованно сказал Гейб. Он потратил 80 единиц маны на создание этого ликана, но теперь, когда монстр был готов, ему понадобилось всего 5 единиц маны, чтобы отредактировать шаблон для различных вариантов, которые он мог бы использовать в игре, будь то изменение роста на несколько дюймов, одежды, прически или других чисто эстетических деталей.

Всего за 5 минут Гейб создал более 80 вариантов зомби-ликана, что позволило игроку почувствовать, что каждый зомби, которого он видит, уникален, создавая еще большее ощущение погружения для игрока.

- С помощью этого моделирования я могу создавать монстров так быстро, так что, возможно, я смогу добавить других монстров, чтобы заставить игроков испытывать больше эмоций, - Гейб был взволнован.

В течение следующих 4 дней Гейб сосредоточился на создании зомби Урии, который был похож на зомби-ликана, но гораздо больше и вооружен большим молотом - первый зомби, который действительно заставил Гейба испугаться во время пролога игры. Он также начал создавать людей и потратил немного маны на разработку возможности для людей превращаться в ликанов.

Стоимость создания людей была очень низкой, всего 20 единиц маны после / для создания

модели, даже с десятками вариаций, как в возрасте, размере, одежде, лицах, так и во многих других вещах.

Процесс превращения из человека в ликана стоил 30 единиц маны, что, к счастью, можно было сделать в симуляторе, так как без него Гейб не знал, сможет ли он это сделать, по крайней мере, за то короткое время, которое ему дали.

Для создания Урии Гейб решил, что ему понадобится не менее 150 единиц маны. Он также решил, что может просто потратить 10 единиц маны на создание иллюзии Урии, так как игроку не нужно будет вступать с ним в непосредственный контакт, поэтому он сможет обойтись только иллюзией.

Урия:

Когда монстры и NPC были готовы, Гейб использовал оставшуюся ману для создания остальной части карты, что было гораздо быстрее.

Потратив в общей сложности 5 дней на разработку, Гейб наконец-то завершил демоверсию RE: Village.

Увидев, что игра завершена, Гейб был очень горд. Игра получилась намного лучше, чем он представлял себе вначале. С тем контролем маны, который у него был, и с тем, что эта игра была практически VR-игрой, все было по крайней мере в 100 раз более реалистичным и страшным, особенно с некоторыми неожиданностями, которые будут возникать во время игры.

Закончив последний тест игры, Гейб наконец решил выложить ее в интернет, официально приняв участие в университетском конкурсе и представив свою игру на обозрение игроков.

В этот момент где-то в другой части страны девушка вела прямую трансляцию для 300 человек. По сравнению с тем количеством людей, которое могли собрать крупные стримеры, эти 300 человек были очень маленьким количеством. Но даже если это было всего 300 человек, девушка была очень рада этому числу, ведь это был всего лишь первый месяц ее работы в качестве стримера.

– Во что мы будем играть сегодня... – спросила девушка, прокручивая мышкой экран магазина игр и ища, во что бы поиграть.

Несмотря на то, что девушка выглядела довольно просто, в целом ее внешность была привлекательной. С длинными рыжими волосами и такой белой и гладкой кожей, эта девушка сумела привлечь к себе много внимания зрителей, что очень помогло ей получить больше зрителей за такое короткое время. Конечно, тот факт, что ее реакции были очень смешными, также очень помог ей.

[Эй, Амура, обнови страницу. Если ты сыграешь в первую игру из списка, я пожертвую 20 долларов!]

Амура просматривала список недавно добавленных игр, но поскольку на этой странице были представлены только игры, созданные для университетского конкурса, она не очень надеялась, что найдет здесь что-то хорошее. Будучи игроком ранга F, Амура могла играть только в игры ранга F, что сильно ограничивало разнообразие игр, с которыми она могла ознакомиться.

Любопытствуя, она нажала F5 и увидела, что в верхней части страницы появилась новая игра. В отличие от других игр, где на обложке был изображен только игрок с оружием в руках, обложка появившейся игры была другой. На ней был изображен мужчина в костюме теплых тонов. Перед лицом мужчины было что-то, что изменило вид половины его лица на что-то темное, а его глаза светились золотым светом.

- Resident Evil: Village... Это страшилка?

Амура немного насторожилась, глядя на игру. Поскольку это была игра университетского конкурса, ее можно было скачать бесплатно, поэтому, несмотря на беспокойство, Амура подумала о 20 долларах, которые зритель обещал пожертвовать, и решила скачать игру.

- Почему ты порекомендовал это? - спросила она.

[Прочитайте описание этой игры, похоже, что разработчик пытался сделать что-то другое. Не говоря уже о том, что она выглядит пугающе, так что будет забавно посмотреть, как ты играешь LOL]

Амура надулась, читая комментарии, а затем перешла к чтению описания игры, пока загрузка еще продолжалась.

- Раненый, вы только что прибыли в маленькую деревню, спрятанную в уединенном месте. В этой мирной деревне время как будто остановилось давным давно, но вам нужна помощь, чтобы выбраться оттуда и найти свою дочь. Сбегите из деревни и спасите свою дочь.

- Обучение: Огнестрельное оружие.

Увидев, что обучение в игре сосредоточено на огнестрельном оружии, Амура немного заинтересовалась, так как ей нравились игры, в которых обучали этому виду оружия... но

описание игры было странным.

Обычно в синопсисах игр разработчики объясняли игрокам, что они будут делать для обучения и как они будут развиваться в процессе обучения. Но в этой игре ничего этого не было сказано. Это было больше похоже на загадку, которую игроку предстояло разгадать.

– Как это может быть полезно для обучения стрельбе? – спросила Амура, придя в замешательство.

[Может быть, чтобы спасти свою дочь, нужно убить всех монстров?] - с любопытством прокомментировал один из зрителей.

Вскоре загрузка подошла к концу, и Амура нажала на кнопку, чтобы начать игру.

Надев гарнитуру и подключив к ней свою ману, Амура легла на кровать и наконец-то подключилась к миру игры. Она не знала, что из-за этого простого комментария, который попросил ее загрузить игру, Амуру будут мучить кошмары в течение нескольких ночей.

Так появился первый игрок RE: Village, заставив Гейба получить уведомление от игровой платформы, пробуждая его любопытство, узнать реакцию этого игрока.

<http://tl.rulate.ru/book/88850/2914511>