

Несмотря на отличный день, Вивас был хмур и недоволен собой. Сколько бы он не пытался, у него не получалось создать даже самый простой круг из маны. Он следовал всем инструкциям и даже успешно игнорировал подколы друга. И все равно, кроме слабой голубой вспышки ему не удалось ничего добиться. В то же время Кастор улыбался от уха до уха, чувствуя гордость за свой успех уже с первой попытки. Когда он пытался достичь этого в переулке, он по незнанию пытался манипулировать образом на внешнюю ману, а не использовать ту, что уже была в нем самом. Стоило же Алексиосу объяснить ему метод, как он сразу добился успеха. "Элли наверное справилась бы не хуже" - думал он, вспоминая годы страданий в своем отделе. Самое приятное, это обойти золотого мальчика, Вивас хоть и является его другом, но часто вызывает раздражение своей проницательностью. Кастор не мог не поддаться воспоминаниям о том, как впервые посетил лабораторию Профессора Сатоми.

Она безумна. Именно такое первое впечатление она оставляла после себя у Кастора. Двигаясь, словно буря, ей, несмотря на свой маленький рост, удавалось занимать всю просторную лабораторию. Как он узнал позже, ее разум и воля были подстать. Ей не нужно было знать его имя, ее интересовали его воля и живость воображения. Специально сконструированная лаборатория, могла считывать людей и создавать то, о чем они думают. Отличная песочница для тех, кто понимает глубину такой визуализации.

Представьте, что на столе есть красный куб. Он результат нашей визуализации, а не отдельный объект. Это значит, что мы в реальном времени определяем все его параметры: положение, размер, текстуру, цвет и вес - в зависимости от нашего понимания и подсознания, и сосредоточившись легко можем изменить его. Система считывает сформировавшийся у нас в голове образ и делает на основе него виртуальный объект в реальном времени. Причем, если в нашем образе чего-то не хватает, она не будет достраивать это за нас.

Теперь вас попросят мысленно передвинуть куб из точки А в точку Б. И куб начинает движение по столу согласно вашему образу в голове. Причём скорость, плавность и точность, опять же, зависят только от вашего образа. На самом деле куб не движется, так как куб существует только за счет воли, то ваш подсознательный образ всего лишь переопределяет положение куба в данный момент времени. Но что мешает телепортировать куб сразу в точку Б? Ничего кроме вашего воображения и ограничений мышления.

Усложним задачу для вашего мышления, пусть наш красный куб будет заключён в куб из стекла побольше. Это приведет к тому, что ваше мышление будет сознательно не пропускать куб через стекло, хотя никаких правил для этого нет. Фактически, функции стекла и их взаимодействие с кубом являются частью вашего образа, который считывается и визуализируется системой, воспроизведется даже звук удара о стекло. Но что, если стеклянный куб создан системой? Точнее вы видите прозрачную стенку, но не знаете, что это за материал, только система это знает точно. Вдруг это не стекло, а тонкая пленка? Так как физические свойства красного куба зависят от вашего образа, то в зависимости от него будут разные эффекты при ударе о плёнку или стекло. Причем результат столкновения так же является частью нашего образа, но в этом случае уже ваше мышление и фантазии буквально воздействуют на виртуальный предмет благодаря силе воли. Если физические свойства материала не определены четко, то получится, что мы сами определяем их в своем подсознании для системы. И опять же, зачем вообще врезаться в стенку, когда куб все ещё можно телепортировать. Его передвижение зависит только от вашего образа и уже в примере с препятствием гораздо проще дойти до этого понимания при должной сноровке.

Следующее упражнение, этот внешний куб стал непрозрачным. Вы не знаете, что находится

внутри него. Он может быть даже не полый внутри! Но можете ли вы визуализировать что внутри него находится ваш красный куб? Что мешает вам и как вы можете определить успех этой визуализации? Система точно знает, что и как вы визуализируете внутри закрытого куба, для неё это не является кубом Шредингера, но для вас, красный куб находится в обоих положениях. Если вы захотите вывести куб наружу, то он появится снаружи, даже если на самом деле не мог быть внутри. Здесь интересно рассмотреть случай, когда не прозрачный куб, станет вдруг прозрачным и покажет есть ли внутри ваша визуализация или нет. Здесь самое важное это сила воли и образа! Если визуализированный красный куб был сильнее чем созданный системой базовый виртуальный объект, то он вполне может проявить себя даже в не полном кубе! За счёт большей плотности материала и других параметров. Как это работает?

Чем заполнен внутри куб? Вы не знаете, а потому ваш образ не заканчивается на воображаемом кубе, он задействует все внутренне пространство изменяя его тоже. Устойчивая воля и мышление в данном случае способны продавить истинные параметры виртуального объекта. Все дело в том, что два сигнала поступают с образами в одно место и образ системы имеет определенный вес, плотность и устойчивость, но ваш образ может быть более глубоким и сильным, тем самым локально подменяя сигнал системы. Обратная ситуация была бы, если бы вы знали материал внешнего Куба, тогда он становится частью вашего образа. Вы не можете обмануть сами себя и уже сознательно укрепляете внешний куб своим мысленным образом, потому что знаете, что, к примеру, бумажный куб не сможет появиться внутри железного.

Это же происходит с прямыми действиями образов, например, нож режет масло. Мы все практически на физическом уровне можем полностью передать процесс в своих образах и ощущениях. И этот образ настолько силен, что какими свойствами не обладал виртуальный масляный объект, он будет разрезан нашим ментальным образом ножа, разрезающего масло. Причём нож является частью этого образа, а также его параметр остроты. Это значит, что чем сильнее образ, тем проще ножу резать. Фактически мы не делаем острее сам нож, но повышаем его концептуальный параметр. Доведенный до крайности он позволил бы разрезать что угодно и как угодно, но потребовал взамен невероятной воли и силы разума. Ведь более плотные материалы имеют более плотный образ от системы!

Сначала Кастор сомневался, зачем использовать такую систему, если она может испортить задуманный игровой процесс? Но затем понял, что без неё нельзя дать возможность манипулировать такими эфемерными вещами как мана, крылья, аура и все остальное чего нет в реальном мире у людей. Манипулировать ими можно только за счёт образов или пришлось бы их поставить на рельсы скриптов, что мешает достичь ощущений реальности. Но чтобы исключить излишнее вмешательство игроков, необходимо ограничить силу вмешательства их ментальных образов игровыми механиками. Это потребует не просто сильной воли, но и прогрессии игрового процесса для упрочнения образа через игровые механики, что уравнивает сильных людей с обычными в некотором роде, но при этом позволит особенным людям выделяться. Хороший контроль над маной позволит использовать её гибче и эффективнее. Вроде того, чтобы сосредоточить её на лезвии, а не просто на мече, учить сжимать её, расходовать её запасы правильно и другие способы. Навыки и мана это больше не скрипт и условность игры, а реальный компонент в руках игроков, который позволяет им менять мир с помощью своей воли.