

Самое основное, что Аид понял об игровом движке, что был зашит в память смартфона, заключается в том, что сила форс-инженерия позволяет изменять законы реальности таким образом, каким захочет геймдизайнер. Во всяком случае в теории. Это не делает Аида божеством, так как иметь возможность не равно уметь всем этим пользоваться. К тому же неоднократно проверено, что в движок кто-то записал очень важный параметр баланса.

Согласно нему, геймдизайнер не может без оснований сделать себя всемогущим, вездесущим, всезнающим и бессмертным. Опять же в теории может стать таким, но если весь остальной мир тоже будет наполнен такими же людьми. Однако из учебников по геймдизайну Аид понял, что баланс — это вовсе не равенство значений атаки или здоровья. Если бы это работало так топорно, то многие игры не были бы такими увлекательными. Значит, можно добиться таких условий, когда сила в чем-то будет компенсироваться слабостью в другом.

Например, скорострельное оружие может за единицу времени нанести больше повреждений, но урон от громоздкой пушки, которая делает один выстрел в минуту, может быть намного больше, чем настреляет более скорострельное оружие. Всё будет упираться уже в игровые условия, уровень и множество разных параметров, которые будут составлять тактику боя.

Пока Аид думал обо всем этом, руки продолжали работать. Новая РПГ-оболочка, купленная в VIP-зоне магазина ассетов, готова и включена, она действует по большей части на самого Аида и в чуть меньшей мере на игровой мир, которым становится Бездна Финитума. Но нужно задать правило уже для игрового уровня, в который был сослан Аид. Устно сделать не вышло, так что приходится задействовать продвинутый справочник по работе с движком.

Юноша придумал превратить Бездну Финитума в игровое подземелье. Шаблон уже присутствовал в РПГ-оболочке. Аид находит переменные, с помощью которых можно изменить уровень сложности и выкручивает его на максимум. Причем, у него даже названия нет, поэтому геймдизайнер сам называет его, как «Бездна Финитума».

Вы уверены, что хотите выставить такой уровень сложности? Максимальный уровень сложности повысит характеристики абсолютно всех противников, а также включит функцию самообучения для врагов. Прохождение подземелья станет настоящей пыткой, а подчас скатится в невозможность.

Заботливый создатель ассета добавил такое предупреждение, но иначе никак. Чтобы выдать себе чит, нужно что-то отдать взамен. Подтвердив изменение, Аид открывает исходный код собственного статуса и добавляет условие, которое будет срабатывать следующим образом:

...

```
if health_point <= 0:
```

```
    moveto (bonfire);
```

```
    restore (health_point, stamina_point, mana_point);
```

```
    renew (player_body);
```

...

После соединяет купленное дерево с переменной bonfire, делает сотню дубликатов, сохраняет и запускает. «Отлично, никаких ошибок!». —Экспериментальным путем Аид доказал, что можно выполнить правило баланса не только путем уравнивания характеристик.

Сейчас получается, что сделал себя бессмертным путем включения непроходимого уровня сложности. Если Аид погибнет, то просто перенесется к ближайшему дереву с восстановленными очками жизни, выносливости и маны с устранением любых повреждений тела.

Повышения уровней:

«Интерпретация механик (ур.1) → (ур.2)»

«Визуальное программирование (ур.1) → (ур.2)»

«Даже это прокачалось, хотя ничего особо мне не дает». Сразу стало спокойнее, но стоило выйти из режима редактирования, как начала приветствовать новая Система с красивым интерфейсом и шрифтом. Сразу видно, делали со знанием дела.

Вы получаете набор юного приключенца за начало игры:

1. 50 очков характеристик;
2. Возможность выбора одного элемента экипировки;
3. 2 таланта на способности;
4. 3 очка на развитие навыков.

«Вот спасибо. Тогда пойдём по порядку», — Аид мысленно вызывает окно характеристик, где всё сброшено по нулям, а потом посмеивается от того, что так и не исправил опечатку во время копирования из предыдущей оболочки. Стоит пойти по прежней схеме.

Физическая сила: 10

Ловкость: 10

Выносливость: 20

Интеллект: 10

Несмотря на бессмертие, Аиду скорее всего пригодятся лишние очки жизни и выносливости. «Так, теперь выбор экипировки». — Выбор на самом деле довольно бедный. Можно взять меч, копье, щит, лук, дубинку, кастеты, два кинжала, посох. Все вещи самые обычные. Аид выбирает щит, благо он небольшой, так как оружие Люкет подарил на прощание. Теперь наступает момент самого вкусного.

— Справку по способностям и навыкам, пожалуйста.

Способности — активируемые умения, тратящие ману, выносливость или здоровье. Изучение способности требует очки талантов. Навыки — пассивные умения, не тратящие ресурсы. Изучение навыков требует очков навыка. Очки выдаются за повышение уровня и более специфичные действия.

«Ладно, это нетрудно. Теперь нужно правильно выбрать», — Аид смотрит на список способностей и навыков и понимает, что на прочтение всех уйдет довольно много времени. Ими можно ворота в Бездну исписать с обеих сторон мелким шрифтом. Кто-то явно заморочился, но слава богу, что добавил окно поиска.

— Что мне понадобится в этом дрянном месте? В первую очередь выживание. Например, еды надолго не хватит. Я, конечно, после смерти от голода воскресну, но процесс голодной смерти будет долгим и мучительным. Также тут темно, хоть глаз выколи, если не считать света от дерева.

Дерево, что Аид купил в магазине ассетов, почти сразу же выросло до взрослого состояния, но порода юноше не знакома. Точно можно сказать, что дерево лиственное и похоже на яблоню, правда, яблок нет, а листва испускает зеленый свет. Такой маяк издалека будет видно.

Через поиск Аид находит нужный навык и приобретает его. «Ночное зрение (ур.1)» начинает действовать сразу же. Свет дерева становится ослепительным, а вот окружающий мрак расступается перед взором. Ничего интересного вокруг Аид не видит, одни лишь камни и стены. Сама пещера ведет дальше и вниз.

Чем больше Аид листает все списки, тем больше замечает, что есть навыки и способности, которые требуют два, три, четыре, а иногда и десять очков навыков. Разумеется, чем дороже умение, тем оно сильнее. Но к этому Аид еще придет, а теперь приходит черед «Стального желудка (ур.1)». Этот навык позволит глотать и переваривать несъедобные предметы. Так что, если еды не найдет, то пожует камней. «Не, это лишь возможность переваривания несъедобного, а не челюсти акулы-киборга».

Над остальным Аид думал, думал, да так ничего не придумал. Не в том смысле, что нет идей, а наоборот, их слишком много. Потом приходит к выводу, что стоит остальное не тратить, а сначала посмотреть, что представляет из себя эта Бездна. Там, глядишь, придут светлые мысли. Аид собирает рюкзак, в левую руку берет щит, а в правую — меч. Настало время отправиться навстречу приключениям.

Долгое время страшный лабиринт встречает лишь тишиной, пустотой и идеально прямым ходом без развилки. «Пока что слишком просто, хотя это противоречит настройке сложности». Скоро пол пещеры меняется на ровные каменные плиты, по которым кто-то прыгает. Аид внимательно вглядывается в странных существ размером с кошку. «Они напоминают... Стоп, да это же слизь!».

Монстры действительно похожи на слизь, прыгучие, блин, холодцы. «Ха, я в курсе даже без знания уровня сложности, что слизь может быть опасной», — хотя так Аид просто призывает взять себя в руки. Слизь выглядит довольно слабым монстром, какие и должны быть в начале игрового подземелья. При этом Аид сам не знает, какие тут бывают монстры и какие у них возможности.

Юноша осторожно пробует обойти сходку слизей, прижимаясь к стене, но вдруг слизь в четырех метрах делает суперпрыжок прямо в лицо Аида, который не смог среагировать на подобную неожиданную атаку. Боль затопила все сознание после того, как от прикосновения слизи плоть начала плавиться и отваливаться кусками.

— А-а-а! — Аид вскакивает на ноги перед светящимся деревом. Вновь вернулся к чек-поинту. Руки ощупывают целое лицо, а внутри юноша содрогается от воспоминаний, когда лицо растворяется, а глаза вытекают будто желток из недоваренного яйца.

«Меня убил самый первый и слабый монстр. Теперь понятно, почему движок позволил наколдовать себе бессмертие. Умирать я тут буду бесконечно». Некоторое время Аид сидит на месте, а потом решает продолжить попытки. Он в любом случае не может сдаться, ведь это на самом деле не игра, пускай и обладает игровыми чертами.

Сказано — сделано. Аид возвращается, но теперь пробует пройти с боем. Щит наготове, как и меч, ноги бросают в атаку. В этот раз Аид прожил подольше, но умер в куда больших мучениях, когда сразу три слизи растворили в себе руки и ноги. «Ладно, неудачи тоже опыт». Приключенец снова возвращается к слизням, которых про себя обозвал кислотными паршивцами. В этот раз решил не столько биться с ними, сколько прорваться с боем.

И вот эта тактика работает намного лучше, Аид даже сумел убить одну слизь, проткнув мечом. Слизь может прыгнуть метров на пять-шесть, но если петлять, то она промахивается, а в спринте не может сравниться с человеком. Таким образом Аид сумел пройти опасный участок.

Получен новый уровень:

1 → 2.

Получены: 1 очко таланта, 1 очко навыка.

Очков талантов: 3

Очков навыков: 2

Очков характеристик: 0

Аид победно поднимает меч и видит, что он покрылся ржавчиной после соприкосновения со слизью. «Понятно, снаряжение будет портиться. Такими темпами я скоро останусь без меча. Одежда тоже превратилась в лохмотья, где в прошлый раз вцепились паршивцы. Не думаю, что движок позволит мне еще прописать восстановление экипировки. Подумаем об этом потом». — Юноша продолжает спуск в Бездну.

Следующими попадаются странные монстры, похожие на гоблинов, но с хитиновыми наростами на теле. И на первом уровне их оказывается очень много, так что Аид быстро схлопотал нож в спину и вернулся к дереву. Это окажется куда более сложным, чем кажется. Да, после воскрешения боли нет, но в момент смерти это невозможно терпеть. Первоначальный оптимизм немного поугас, так что Аид решил сегодня заняться чем-нибудь другим.

Можно провести тренировки и дальше учиться, чтобы зарабатывать проценты. Все-таки магазин ассетов полностью интегрирован в новую РПГ-оболочку, так что в случае необходимости можно будет делать необходимые покупки за проценты. Но сначала хочется просто полежать и прийти в себя.

<http://tl.rulate.ru/book/66843/1830542>