Глава 3 - Как делать игры.

Занятия еще не успели кончиться, как по громкой связи Нику велели явиться в кабинет директора.

Не зная в чем дело, Ник сразу отправился туда. Учитель, пожилой мужчина с густыми бакенбардами напомнил чтобы юноша не забыл потом записать домашнее задание у одноклассников.

В кабинете директора находилось три человека.

Собственно говоря директор - грузный мужчина с глубокими морщинами на лбу. Секретарь, женщина чуть за тридцать. И худой мужчина средних лет в строгом костюме и роговых очках, которые он то и дело поправлял характерным жестом.

Этого мужчину Ник раньше не видел и сразу понял что дело в нем.

- «Мор, ты недавно пробудил в себе способности геймдизайнера, в связи с этим правительство делает вложение в тебя и надеется на большие свершения в будущем. Это - господин из администрации» - директор

Мужчина открыл толстый кейс лежащий на столе. Там, из пяти выемок, три были пустыми, еще в двух находились странные обручи, белого цвета.

Человек из правительства достал один из них.

- «Этот обруч необходим для входа магов в психоматрицу сознания. Он же используется всеми геймдизайнерами для их работы, и теперь он твой. Правительство с гордостью передает в твои руки сей артефакт. Используй его с честью» - мужчина

Фраза была заучена. Должно быть предыдущим трем кандидатам он говорил тоже самое. Он пришел сюда в случайное время, директор вызывал соответствующих учеников, и тогда им вручали этот обруч. Никаких церемоний. Бери и все...

- «Николас Мор. Семнадцать лет. Город Эмонтон. Год 2127...» - секретарь

В начале 2000-х мир охватила чудовищная катастрофа.

Сейчас, нет никого кто бы жил до апокалипсиса.

Щелк!

Секретарь вносила данные и вскоре, принтер распечатал официальный документ.

- «Распишись» - директор

Ник поставил свою подпись и отпечаток пальца в нужную графу. Директор поставил свою печать, мужчина в костюме свою. Затем он подсоединил провод к обручу.

- «Одень его на голову и влей свою манну. Этот обруч еще никто не включал, он имеет функцию запоминания, так что станет только твоим. Никто другой не сможет его использовать» - мужчина

Это обычная мера для предотвращения преступлений. Устройство ценное, сделано не из

обычных материалов, но их себестоимость не покрывает суровую длань закона которая обрушится на преступника решившего посягнуть на обруч. Он все еще принадлежит правительству, а Ник получает его на время. Тем более что за это еще предстоит расплачиваться.

- «А мне не надо лечь?» - Ник

- «Неглубокого погружения в психоматрицу будет достаточно» - мужчина

Ник одел обруч.

Ранее он никогда не использовал манну, однако – с того дня как она появилась в его теле, он интуитивно чувствовал эту странную энергию.

Он осторожно направил ее в устройство.

В его сознании вспыхнул свет. Он не ослеплял и не причинял боли...

- «Готово. Можешь снимать» - мужчина

Он протянул визитку из толстой пачки.

- «Здесь можно получить бесплатную консультацию и записаться на платные курсы. Рекомендуется пройти их прежде чем поступать в колледж на специальность геймдизайнера. Также, с этого момента ты обязан заниматься разработкой игр. Все игры изучаются нашими специалистами. Максимум через три месяца ты обязан предоставить одну игру» - мужчина

- «А, я слышал, на них зарабатывают...» - Ник

- «Психоматрица доступна каждому. Ты владеешь игрой которую создал и вправе распоряжаться ей по своему желанию. Однако, как гражданин Эдмонта ты обязан платить налоги, а также оплачивать аренду обруча. Геймдизайнерам разрешено искать спонсоров самостоятельно. Но все сделки ограничены нашим городом, если захочешь вести дела за его пределами, это необходимо согласовать с администрацией» - мужчина

- «Мор, свободен» - директор

Юноша поблагодарил взрослых и проследовал к двери.

- «Зовите следующего» - мужчина

- «Кто там идет дальше?» - директор

- «Антоний Зозински, класс 10-Б» - секретарь

Ник вышел с обручем в руках.

Он скрыл его под одеждой и с волнением вошел в класс. К счастью для него, как раз началась перемена, так что никто не обратил на него внимания. Юноша сунул обруч в портфель.

Дорога домой прошла волнительно.

Ник боялся что его могут ограбить и что он потеряет столь важную для него вещь. Потливость никак не помогала скрыть волнение, а тут еще не до конца прошедшая болезнь подливает

порцию недомогания...

Дома его встретила запертая дверь. Юноша открыл ее и прошел в двухкомнатную квартиру.

В другой день он бы сначала пообедал, но ему не терпелось опробовать обруч в деле. Тех нескольких секунд в кабинете директора было слишком мало. Старшеклассник проследовал в свою комнату.

Обставлена она скромно. Шкаф для вещей. Стол, стул, компьютер и две кровати, одна из которых пустует, потому что старшая сестра Сара, живет отдельно при колледже.

Компьютер вполне обычный. Системный блок, монитор, клавиатура, мышка... из всего этого сестра докупила наушники.

Может показаться что в мире постапокалипсиса трудно с техникой, но это не так. Всякий город являет собой не только населенный пункт, но и важную промышленную базу. Высокие технологии не были утеряны в ходе катастрофы. Напротив, они совершенствовались. Это касается в том числе цены. Способ производства простой. Любое технически развитое предприятие, имея необходимые ресурсы, способно создать подобную незамысловатую технику. Тем более что она очень востребована.

Люди заперты в городах, немалая часть людей проводит свободное время в таких вот каменных коробках. Развлечений тут не особо много, а без них человек сойдет с ума. Компьютеры, телевизоры, мониторы, смартфоны – все они служат источником информации. В том числе развлекательной.

Надо ли говорить, что фильмы, книги и прочие творения до катастрофы имеют особое значение? Документальные фильмы так и вовсе обязательны к просмотру. Но и старые добрые развлекательные охотно просматриваются народом.

Во многих снимают свои собственные фильмы. Конечно же очень многое в них заменяет компьютерная графика, но это ведь не важно?

Особое значение имеют трансляции рейдов и охота на монстров. Не только познавательно но и вдохновляющее.

А ведь пять лет назад сюда вклинилась новая ниша имя которой – игры.

В первую очередь к этому относятся стримы, на которых маги проводят свои тренировки. Там же они делятся впечатлениями от результатов, особенно если побывали в опасном рейде где опробовали полученный опыт в реальном сражении.

Сняв с себя уличную одежду и соединив обруч проводом с сетью, Ник облизнул губы и одел его на голову.

Он снова увидел свет, только сейчас поняв что тот не заливает глаза, а возникает прямо в сознании.

Юноша улегся на кровать и закрыл глаза. Это позволило его сознанию полностью погрузиться в психоматрицу.

Он впервые оказался в цифровой среде. Это оказалось очень необычно. Он видел, но не так как видят люди. Чувствовал но иначе... Он был... как бы везде...

Тут он ощутил нечто огромное и обратил на это свой взор.

Сразу перед ним возникли изображения похожие на иконки в смартфонах. Одно из них выделялось на общем фоне.

- «Всем кто впервые вошел в психоматрицу...» - Ник

Позади этого окна виднелось другое - «Всем владеющим навыком геймдизайнера. Обучение основам».

В сознании Ника горело желание создавать игры. Причем те которые ему знакомы. Но он все же пересилил это и включил обучение.

Примерно за час он узнал основы того как пользоваться психоматрицей. Оказалось - ничего сложного. Поиск информации в ней почти такой же как и при использовании компьютера, поскольку сеть у них общая. А вот касаясь создания игр, тут все куда сложнее.

Даже простое пребывание в матрице требует использовать манну. Создание игр тратит ее куда сильнее. Тут зависит от нагрузок и того как сильно старается разработчик. Можно делать все довольно экономно, а можно войти в такой напряженный режим, что манна будет сгорать прямо на глазах.

Отдельные пункты касались различных частей создания.

Художественная часть подразумевала то что геймдизайнер придумывает образ, создает в сознании и переносит в матрицу. Чем он сложнее, чем больше в нем деталей тем труднее осуществить этот самый перенос.

Это также относится к звукам. Их тоже надо придумать.

Другая важная часть - это игровые механики и физика. Нельзя просто подумать и сказать мол пусть будет как в реальном мире. Это так не работает. Если тебе нужна гравитация, то делай ее. Все это - своего рода программирование, только вместо цифрового кода маг использует свои собственные мысли и волю.

Немало говорилось о том что легче создавать то что тебе знакомо. Например, ты придумываешь стул. Создать в сознании новый и перенести в матрицу образ стула из своего дома - это совершенно разные вещи. Геймдизайнерам легче посмотреть записи с живыми чудовищами и перенести их, чем выдумывать самостоятельно. Еще лучше, если маг видел зверей в живую.

Все это связано с психической частью сознания человека. Его эмоции имеют важное значение при создании образов и целых игр.

Будь то страх или радость, они отпечатываются в сознании. Если ты решил создать нечто к которому ты безразличен, то и достичь результата будет сложнее.

Вовлеченность играет далеко не последнюю роль.

Не зря говорят что настоящий творец использует свою душу.

Все это конечно интересно, но Никки хотел приступить к работе.

Он вошел в режим создания игры.

Его восприятие снова изменилось. Все было настолько необычно... он словно везде, все видит, все чувствует... его воля пронизывает это пространство. Он словно бог...

Остатки чужого сознания в его теле призывали начинать.

Но что выбрать?

Разум откликнулся образом мужчины.

- «Точно! Сперва создам игрового персонажа» - Ник

Метафорически засучив рукава, юноша приступил к работе.

...

Пару часов спустя.

- «Кха!» - Ник

Обливаясь потом, он снял с головы обруч.

Манна почти на нуле, а он ничего не достиг.

Визуальный образ был почти готов, но вот заставить его двигаться, следовать законам физики и все прочее – это никак не удавалось. Конечности изгибались до невозможности. Мужчина не бегал, а скользил. Достигнув препятствия он упирался в него не в сила перешагнуть или буквально телепортировался через него.

Войдя в тело мужчины как в аватар, Ник заметил что движения рук не совпадают с его собственными. Они словно отстают. Ноги будто бы и вовсе не его собственные. Он толкает тело, оно скользит, а ноги дрыгаются сами по себе. Пальцы на руках оказались неподвижными. Выходит над каждым из них надо работать отдельно, иначе они так и останутся недвижимыми протезами.

Ник совершенно не ожидал такого фронта работы. Из одного выходило второе, это порождало третье и так далее, как снежный ком. Не видно ни конца ни края.

Не удивительно что большинство игр выглядят очень примитивно. Даже создание тира для стрельбы потребует нечеловеческих усилий.

Отложив обруч, Николас сел за компьютер.

Там он наугад выбрал стримы с несколькими, наиболее популярными играми.

На одной записи, была арена на которую выходил игрок, заранее выбрав себе холодное оружие. Затем, на него выпускали монстра. Игрок сражался с ним и... все. Выбирай оружие, выбирай чудище и тренируйся. Игра очень популярна. Маги соревнуются друг с другом, хотя... коопа в этом мире нет.

Это опять таки связано со сложностью объединения сознания.

Также как и геймдизайнерам трудно разрабатывать одну игру несколькими людьми, так и игрокам помещать свое сознание в единую среду.

Ник включил другую запись, на ней было стрельбище. Кроме бумажных целей, туда можно выпускать монстров. Они не нападают, просто носятся по стрельбищу, а игрок должен их поразить.

В сравнении с играми другого мира, эти выглядят примитивными симуляторами. Но вот подумав о том как их создавали, Ник ощутил всю тяжесть этого процесса. Тот кто создавал эти игры, серьезно потрудились вложив не мало усилий. Тут важны не только усердие и знание процесса, но и серьезная эмоциональная составляющая, которую трудно объяснить словами.

Прочитав некоторые статьи, Ник лег на кровать пытаясь переварить все это.

Пока не пришли родители, он решил сыграть во что-нибудь.

Для игры в матрице требуется обруч. Раньше у Никки его не было, так что поиграть не было ни единой возможности. Но вот теперь... может быть это поможет в создании игр?

Игра с ареной и чудищами была бесплатной. Кто угодно мог зайти в нее и поиграть.

Ник погрузился в матрицу и зашел...

Там он первые десять минут изучал свое тело. Точнее тело аватара от первого лица. Все выглядело натуральным. Пальцы двигались как надо. Он даже чувствовал прикосновения.

А ведь над ними тоже приходится работать. Есть тут и чувство боли, но почти во всех играх где оно присутствует, его значительно притупляют, оставляя не более 30% от реального числа. Да и включаются болевые ощущения по желанию. Не все желают играть с таким дотошным реализмом.

Ник побегал, попрыгал. Открыл и закрыл дверь пару раз. Затем подошел к оружейной стойке и взял меч.

Рукоятка очень натурально чувствовалась в руках. Меч был тяжеловат. Ник удивился тому как людям удается так здорово махать чем-то подобным.

Тут его взгляд пал на копье.

Юноша взял его в руки.

Он слышал мол обучаться владению копьем, да и древковым оружие в целом, сложнее чем мастерству меча.

Поставив копье обратно, Ник протянул руку к луку и колчану стрел.

Вшух!

Перед рукой загорелась надпись - «Данный вид оружия входит в ДЛС. Стоимость покупки 20\$. Желаете приобрести?».

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3047855>