

Глава 73 – Способ переварить зелье.

Николас чувствовал себя в матрице словно рыба в воде.

Он маг геймдизайнер, а энергетическая психоматрица – его стезя. Тут его навыки находят свое воплощение, а еще именно здесь можно в полной мере использовать память из другого мира. То насколько хорошо ты умеешь манипулировать информацией и энергией, зависит только от тебя. Преодолевать трудности в этом месте совсем не тоже самое, что в реальном мире. Уж кто-кто, а Ник в этом разбирается.

То как трудно дается учеба или изматывающие тренировки по сравнению с работой в матрице, даже как-то неловко сравнивать.

Конечно, даже в матрице бывает тяжело, особенно если стоишь перед трудной задачей или пытаешься создать нечто особенное, но все равно – Нику нравилось тут работать.

Вот и сейчас и он играючи трудился над Эпохой Мифов, а точнее дополнению к ней.

Все распланировано и требует только воплотить себя в жизнь, но юноша находился в настроении когда хочется создать нечто новое.

Допиливая Титан Квест, он в полной мере проникся античной атмосферой. Очень хотелось сделать Эпоху Мифов более похожей на него, но обе игры очень разные. Принадлежат разным жанрам и даже игровым платформам.

Тут, естественно мысли юноши коснулись одной непростой темы, а именно порта в матрицу.

Он проделывал такое с Хранителем и Героями, так что идея не новая, да только вот... будет ли это интересно?

С прошлыми играми получилось привлечь аудиторию инновационным подходом. В Хранителе, игрок собственно говоря выступал повелителем подземелья, а в Героях в роли командующего перед магической картой и на поле боя.

А как будет играть Эпоха Мифов в матрице?

Дать возможность как в Героях сидеть в эдаком штабе и командовать оттуда?

Не очень интересная затея.

А может стоит позволить находиться в игре в роли героя, того же Аркантоса например? Но как тогда быть со строительством, расстановкой войск, особенно если они раскиданы по карте? Бегать туда-сюда или тоже пользоваться магическим окном?

Глядя на то, что выйдет в Титан Квест, Николас понимал, что игрокам скорее захочется бегать в Эпохе Мифов за героя. Но ведь это стратегия, кто тогда будет заниматься стройкой, добычей ресурсов, созданием и управлением армией?

Думая над этим, Ник запустил партию в которой искусственный интеллект управлял двумя сторонами конфликта. Греки и скандинавы яростно рубились друг с другом, а Ник молча смотрел на это.

И тут, ему пришла в голову идея...

Его аватар находился прямо на поле боя рядом с воинами двух фракций. Они без каких-либо проблем уничтожали друг друга и создавали на своих базах новые отряды.

Ник создал адекватный ИИ как для одиночной кампании с ее уровнями сложности, так и одиночных карт. Конечно, игроки предпочитали после сюжета играть друг с другом по сети, но были и те кто любил сразиться с компьютерным оппонентом.

Так почему бы ни использовать это?

Ник по сути, перенесет игрока из Титан Квест в Эпоху Мифов, с той разницей, что здесь игрок не будет центром событий, а только их частью. ИИ будет привычным образом командовать войсками, строить базы и так далее, а игрок в роли героя сражаться с противником в привычном для себя виде от первого лица.

Эта идея настолько взбудоражила Ника, что он тут же приступил к ее реализации.

Примерно через час упорной работы, он смог опробовать роль героя в одиночной миссии из сюжетной кампании. Кампания устроена таким образом, что игрок должен выполнить те или иные действия для победы, в некоторых случаях довольно специфические, так что ИИ не факт, что в каждом случае сработает корректно. Так что это требовало некоторой доработки. Ну и еще ряд моментов тоже.

Однако, в целом все получилось.

Игрок стал частью игры и от него могло зависеть как очень многое, вплоть до победы и поражения, так и совсем чуть-чуть. Тут как ни крути, важны действия как твоего союзника, так и врагов. Под них надо подстраиваться. Неудачная стратегия способна угробить всю армию и даже первоклассный герой не спасет положение. Но и его помощь способна переломить ход на поле боя.

Полностью зависеть от ИИ захочется отнюдь не всем, так что логичным будет дать игроку рычаги влияния. Например, возможность отдавать приказы ближайшим отрядам, что будет выражаться в озвученных репликах, где герой в буквальном смысле кричит атаковать того врага, удерживать позицию и так далее. Будут и приказы к глобальным действиям, начать полномасштабную атаку, копить силы, когда переходить в новую эпоху и в пользу какого именно божества делать выбор. Последнее наиболее важно, ведь это определит - какие юниты будут у союзника, а еще божественное заклинание. Разумно, если ключевыми заклинаниями будет пользоваться именно игрок. В умелых руках они действительно способны наворотить делов.

Если все сработает, то игрок и правда будет выступать в роли героя-командира.

Первый взгляд на готовый билд вышел двояким.

С одной стороны все здорово. Игрок на поле боя в игре, где он управлял всеми юнитами по своему желанию, а сейчас он один из них. С другой, в глаза бросалась не самая качественная для матрицы графика. Все же это стратегия, так что от первого лица смотрится не так здорово. Еще конечно же будут сложности в управлении и не только. Все это потребует серьезной доработки.

Во всяком случае, в ближайшее время Николас это не сможет сделать, да и сперва надо Титан Квест выпустить. Но, идея такого порта ему понравилась.

Он решил, что по возможности будет модифицировать Эпоху, в плане графики, механик и всего прочего, чтобы она хорошо смотрелась в матрице. Сколько времени это займет Ник пока не знал. Но был уверен, что это лучше простого портирования. Хотя... возможность проходить игру в матрице от лица командующего, все же надо предоставить. Понятно, что играть в такой режим будут немногие, но все же – так будет правильно. Это ведь в первую очередь стратегия.

Преисполненный вдохновения, Ник покинул матрицу и тут... он обнаружил нечто странное.

Зелье в его теле переварилось, а он и не заметил.

Это более, чем просто странно, это по настоящему аномально. Он не впитывал эту энергию, не старался поглотить ее, все вышло само собой.

Дабы убедиться в этом, юноша начал медитировать, сосредоточившись на чувствах. Они его не обманывали. Зелье полностью переварилось и стало частью его тела. Во всяком случае, тот небольшой глоток.

Немного подумав, Ник сделал еще один глоток.

Следующие полчаса, он пытался переварить его. Как бы странно это не показалось, процесс шел лучше, чем в прошлый раз, пусть ненамного, но разница есть. После этого, Ник снова вошел в матрицу и приступил к работе. Сейчас он старался обращать внимание на ощущения.

Ничего особенного не было, пока он вновь ни приступил к работе над Эпохой. Что самое примечательное, эффект начался когда Ник ощутил прилив вдохновения.

Молодой геймдизайнер вспомнил все, что знал про это ощущение, столь редко посещающее как геймдизайнеров так и других магов. Но вот у Ника оно бывало частенько. Возможно дело в этом?

В момент вдохновения, когда манна бурлит и циркулирует в теле мага, этот процесс также затрагивает поглощенное зелье. А иначе как объяснить нетипичную скорость его переваривания?

Ник хотел убедиться в своей теории.

Сперва он залез в сеть, но не нашел там подробной информации. Такое, обычно скрывают от обывателей разной степенью допуска.

Подумав две минуты, юноша взял в руки телефон.

Было уже поздно, но он все же решился набрать номер. Есть всего два человека кто может ему помочь и кому он доверяет. Звонить учителю Скарлет он не хотел, вдруг все его теории это просто домыслы и он зря беспокоит занятую даму? Так что оставался только один вариант.

- «Алло, что-то случилось?» - Киара

Девушка взяла трубку почти сразу, а голос у нее вовсе не заспанный, так что скорее всего она еще не легла спать. Ник был рад, что успел набрать ее, прежде чем она уснет.

- «Привет, прости что беспокою» - Ник

- «Все хорошо, я свободна» - Киара

Возможно, это действительно так. Если бы она тоже была занята зельем, то отключила бы телефон.

- «Я по поводу зелья» - Ник

- «Возникли сложности?» - Киара

- «Нет, наоборот. Поэтому и звоню. Я отпил глоток зелья и переваривал его. Продвигалось неважно, вот я и решил поработать над игрой. А в процессе меня охватило вдохновение. Я сам не заметил, но когда вышел из матрицы – зелье было переварено. Я попробовал снова и оно действительно хорошо всасывается в такие моменты. Вот я и хотел узнать у тебя, по этому поводу. Оно так и должно быть или просто совпало? Ты ведь хорошо разбираешься в подобном, вот я и хотел узнать» - Ник

Ответом было молчание. Полминуты полной тишины.

- «Киара? Ты на связи?» - Ник

- «Прости, я немного задумалась» - Киара

- «Так что там с зельем?» - Ник

- «Я никогда не слышала про такой метод, и вряд ли потому что его скрывают. Периоды вдохновения имеют внезапный и скоротечный характер. Их нельзя предвидеть, а когда они случаются – маг стремится выжать из них максимум. Вряд ли он будет одновременно с этим принимать магические ресурсы. Их поглощение может помешать вдохновению, сместить это чувство сторонней энергией» - Киара

- «Так, что там с зельем?» - Ник

- «Я поговорю с семьей по поводу этого. Ник, ты хорошо себя чувствуешь? Не было более или заметного покалывания?» - Киара

- «Нет. Говорю же, я вообще не заметил как зелье переварилось. Я в матрицу зашел отдохнуть, чтобы восстановить силы и продолжить, выхожу - а в животе пусто» - Ник

- «Хорошо. Поговорим об этом завтра. Пока» - Киара

- «Пока» - Ник

...

Киара подошла к этому вопросу сразу и со всей серьезностью.

Услышанное от Ника, настолько ее заинтересовало, что она тут же отпила зелье из емкости и погрузилась в матрицу. Там она начала работу над упомянутыми Николасом днем логовами мутантов. Изначально, девушка хотела дождаться его версии, чтобы как обычно изучить ее и сделать по своему, более качественно. Но, сейчас важнее ощутить вдохновение и с услышанной идеей, сделать это оказалось довольно быстро.

Она успела реализовать два логова, после чего ощутила слабые изменения в своем теле. Киара вышла из матрицы и проверила, что там с зельем в ее теле.

- «Он прав. Это работает» - Киара

Сорок минут спустя.

Девушка сидела в просторном помещении вместе с десятком людей. Там были ее родители, дедушка, несколько других родственников и пара приближенных человек, верой и правдой работавших на семью Айсберн.

- «Это точно? Никаких ошибок?» - отец

Грозный на вид мужчина всегда говорил с грубыми, внушающими страх интонациями, а от его взгляда у обычного человека могут начать дрожать колени.

- «Я все проверила на себе. Зелье действительно переварилось очень быстро, а кроме того эффективность его поглощения выросла по меньшей мере на 12%. Также, я ощутила колебания в магических каналах, так что вероятно на них тоже оказано положительное воздействие, но это надо проверить» - Киара

Мужчина смотрел на дочь.

Его глаза видели многое. Будь то магический зверь, чьи слабые места становятся явными, или человек пытающийся скрыть свои эмоции. Эти навыки представитель семьи Айсберн тренировал с самого своего пробуждения много лет назад, поэтому умел видеть скрытое от остальных.

- «Я не вижу аномалий, циркуляция энергии стабильная. Это еще надо проверить, но моя первоначальная оценка подтверждает твои слова» - отец

Тут же начались перешептывания.

- «Если это так, то подобный способ будет более эффективен при поглощении подобного рода зелий, а возможно и не только их. Нужно провести исследования» - дядя

- «Киара геймдизайнер, мы не знаем будет ли эта методика эффективна по отношению к другим магам» - мама

- «Именно поэтому все надо проверить» - дядя

- «Все зависит от вдохновения, а вам всем прекрасно известно насколько это непредсказуемая и непостоянная величина. Ее нельзя предугадать. Если маг ощутил подобное, то ему следует заранее держать рядом нужные зелья и ресурсы. В этом случае, можно провести наблюдение» - отец

- «Такого рода исследования не могут полагаться на случайности. Нам нужны конкретные результаты, а эксперимент обязан проводится под строгим наблюдением» - дядя

Девушка подняла руку.

Отец кивнул ей, давая право голоса.

- «Возможно, есть решение. Я чаще всего испытывала подобное чувство во время разработки игр, но обычные маги зачастую проходят через это – играя в игры. Только не в обычные, а в специфические, такие как проекты Азраила или созданный нашей командой Форест» - Киара

- «Предлагаешь - посадить всех играть и ждать когда начнется это чувство?» - отец

- «Предпочтительнее использовать капсулы погружения, для большего эффекта. Но выходить из матрицы, чтобы принять ресурс – означает прервать подобное чувство. Это недопустимо. Нужно принять его и только потом приступить к игре» - Киара

- «Это не дает гарантии успеха. Сколько магов испытывают это чувство при игре?» - отец

- «Есть способ значительно повысить вероятность его возникновения. Для этого, игра испытуемых должны быть первой. Если прежде они не играли в нее и даже не знают, что там будет – то тогда вероятность проявления вдохновения станет существенно выше» - Киара

- «У тебя есть конкретные идеи?» - отец

- «Азраил готовит к выходу новую игру Титан Квест, она отлично подойдет. Но прежде, будет лучше испытать этот метод на чем-то другом. Мы сейчас работаем над дополнением к Форесту. Маги которым нравится эта игра, могут воодушевиться когда встретятся там с новыми элементами. Если теория подтвердится, то к выходу Титан Квеста нужно будет подготовиться» - Киара

- «Интересный план. Я одобряю его. Мы сможем проверить озвученный метод на контрольной группе. Если он не сработает, то потери будут минимальны. А если все пройдет как надо, то мы сможем наращивать силы с выходом каждой значимой игры. Это покроет все расходы на использование данных ресурсов» - мама

- «Я соглашусь. Но прежде всего, все это должно остаться тайной. Присутствующим запрещено с кем-либо делиться этой информацией. От испытуемых и самых доверенных лиц в том числе. Данный способ должен остаться секретом семьи Айсберн» - дед

Пожилой мужчина строго посмотрел на Киару.

- «Ты должна убедить своего друга хранить молчание. Мы заплатим ему за это, так что пусть подпишет бумагу» - дед

Киаре очень не нравилась эта идея.

Все придумал Ник, а ему собираются заткнуть рот - ничего не сказав, да и вряд ли выплата будет большой. В семье умеют распоряжаться финансами. Также, печально и то, что в случае если метод работает, он мог бы помочь многим магам, но теперь останется собственностью семьи Айсберн, пока кто-то другой его не откроет.

Если Ник кому-то и расскажет об этом, то только Сацуки или учителю Скарлет.

- «Хорошо, я позвоню ему» - Киара

О подробностях будет лучше поговорить с глазу на глаз. Так проще убедить собеседника в своей правоте, да и договорится в целом.

Происходящее не нравилось Киаре, только вот ничего с этим поделать она не могла. Решение в таких вопросах принимают верхи семьи Айсберн. Но никто не мешает ей самой поблагодарить друга за эту идею. Например, ее доход с выпуска Фореста очень даже неплохой. Или скажем, можно помочь ему с разработкой игры, а если понадобится, то Киара вполне может использовать связи своей семьи по тем или иным вопросам.

А пока что...

Киара поклонилась.

- «Прошу прощения, я свободна?» - Киара

- «Можешь идти» - отец

Девушка вышла из помещения, в то время как ее родные обговаривали детали предстоящего эксперимента.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3269444>