

## Глава 106 - Индивидуальные требования.

Бах! Бах!

Ник сделал два выстрела из пистолета, предварительно насытив пули магией. Попав в тело зомби, они взорвались, вырвав куски гнилой плоти. Оживший мертвец был прикован цепью к столбу, благодаря толстому ошейнику, у потому мог только пытаться двигаться в сторону юноши.

Бах!

Следующая пуля попала мертвяку в голову и разнесла её на кусочки, словно подгнившее яблоко. Остались только челюсти и вывалившийся наружу язык.

Это не игра, а реальность...

Николас Мор находился на арене под открытым небом у внешней стены Эдмонта.

Этот участок, находился все стены, но его окружала еще одна, а за ней другие укрепления. Рядом проходит дорога на юг. Ею пользуются больше всего, так что с защитой тут полный порядок. Неудивительно, что именно это место стало полигоном и зоной для тренировок. Город под боком, все безопасно, а случись что - люди могут как укрыться в городе, так и направиться к укреплениям в качестве подмоги. И оружие рядом...

Бах!

Следующий мертвяк поймал пулю коленом и лишился ноги.

Ник прицелился и влил побольше магической энергии.

Бах!!!

Пуля прошла сквозь череп, оставив круглое отверстие с гладкими краями, но вот ударившись в землю, она взорвалась, причем заметно сильнее предыдущих.

- «И чего ты этим хотел добиться? В тупую потратил манну. Против мертвяков, такая пробивная мощь не требуется» - учитель

- «Я тестирую свои способности. Хочу прочувствовать все в реальности» - Ник

- «А что, игры не подходят? У твоей учительницы отличная игра. Она прекрасно воспроизводит реальность, вплоть до мельчайших деталей» - учитель

Лиза Скарлет знала - чего не хватает Николасу, а именно - настоящего боя.

Пусть, это будет имитация, но не в матрице, а в реальных условиях. Для этого, он и прибыл сюда, под надежной охраной и без какого-либо расписания. Официально, он сейчас в Норквесте на занятиях, а привезли его тайно. Рядом только проверенные люди, и то знают про него немного.

На всякий случай, он носит маску, а его лицо и личность известна только двум людям. Один прямо здесь, неподалеку наблюдает за происходящим, а другой подальше, со своей командой.

Ник периодически пробовал себя в разных играх. На некоторых уроках, учащиеся в

обязательном порядке играли в указанные проекты. Зачастую, учителя давали вполне конкретные задачи. В этом плане игра-арена учителя Скарлет была очень удобной. Ты сам волен выбрать оружие, противников, выставить условия и посмотреть, чего ты стоишь.

Однако, несмотря на всю дотошную реалистичность, Николасу явно не хватало реального восприятия. Есть моменты, которые даже лучший геймдизайнер не способен воплотить в матрице.

Ник осознал это еще во время тренировок в камере элементов. Там он ощутил нечто настолько тонкое в плане магии, что не мог подобрать слов, как это можно было бы объяснить.

Вот и в реальном бою происходило нечто, которое даже Лиза не смогла точно передать в своей игре. Впрочем, не только она. Игры бывают отличными, но невозможно заменить реальность симуляцией на все сто. Всегда остается погрешность.

Бах!

В эту пулю Ник вложил магию таким образом, чтобы пуля взорвалась едва войдя в протухшее тело...

Эти зомби, ранее были работниками одной внешней базы. Не солдаты и уж тем более не охотники, а часть обслуживающего персонала. Они погибли в результате нашествия кочующего улья магических насекомых. Твари размером от собаки до теленка, высасывали соки своих жертв впиваясь в тела хоботком. Те кому не повезло, остались валяться, а после их занесло снегом. Позже, их тела понемногу насытила магическая энергия и они восстали в виде нежити.

Особой опасности, эти мертвяки не представляют. По идее, их следовало убить и похоронить, но вместо этого, им нашли применение. Их ловят и привозят сюда, чтобы использовать в качестве «живых» мишеней. Также, это служит напоминанием о том, что может случиться со всяким, кто будет неосторожен или не подготовлен. Умрешь, превратишься в мертвяка и станешь ходячей, шаркающей мишенью в тире. Не самая желанная участь.

- «Игры, не могут передать все детали. Всегда, остаются пробелы...» - Ник

- «Вот как? Неважно. Переходим к ближнему бою. Только не говори, что ты боишься этих дохлых увальней» - учитель

Юноша убрал пистолет и протянул руку к мечу.

Ник предпочитал дальний бой. Ему банально страшно подходить к врагам близко. Это тебе не игра, тут не получится перезапустить уровень. Но без риска для жизни, магу не добиться успеха.

Мужчина нажал кнопку. Дверь клетки распахнулась и оттуда неспешно выбрались пятеро мертвяков. Они ковыляли к ближайшему источнику жизни и магической энергии, в данном случае Николасу.

Они мертвы, но все же, раньше они были людьми. Учитель много раз видел сомнения в глазах своих подопечных, а потому стремился сделать так, чтобы они перешагнули через барьер сомнений и страхов. Нужно быть готовым замарать руки. В настоящем бою, сомнения смертельно опасны. Так что от них надо избавляться заранее.

Вшух!

Лезвие меча блестело от магической энергии. Оно отделило голову от тела, будто не встретив сопротивления, так словно меч прошел сквозь воздух.

Тык!

Голова упала наземь и покатилась...

Вшух!

Треск...

Зомби разделило на две части диагональным разрезом, окончательно упокоив мертвеца. Магическая энергия более не могла держаться в столь сильно изувеченном теле. Теперь, он окончательно превратился в труп.

Ник старался сосредоточиться и запомнить все что он сейчас чувствует, абсолютно все.

По какой-то причине, он вспомнил себя прежнего. Слабого и беспомощного, когда его единственной защитой была надежда на то, что его не заметят. То, что на него не обратят внимание, потому что он даже не мог убежать из-за вероятности задохнуться насмерть.

Раньше, ему только и оставалось, что надеяться. Но сейчас... все иначе.

Вшух! Вшух! Вшух!

Он бросился на зомби и за несколько секунд погромсал их всех на части.

- «Ну вот, другое дело. Не пойму, чего ты тянул? Эти дохляки даже для обычного человека - ерунда, а не противник. Но ты то маг. Тебе даже оружие не нужно» - учитель

Слишком многие боятся сделать первый шаг. У них дрожат руки и подкашиваются колени. Главное - пройти эту стадию, вот тогда станет легче. И магам и тренеру.

Между тем, к воспоминаниям Николаса о собственном прошлом, примешались чужие. Память о зомби из Халф-Лайф. То как игрок убивал их, и то как они пытались убить его. Почему то, сейчас эти образы чувствовались очень ярко. Возможно, убийство настоящих зомби повлияло на его чувства, манну, или осколок чужого сознания.

Юноша сделал несколько движений, наблюдая за грацией меча.

Очень странные ощущения...

Подобно образу зомби, на секунду, он увидел образ меча... непонятно из какой это игры. И действительно ли это игра?

Вшух! Вшух!

- «Неплохие движения. Давай как, отработаем их по полной. Самое время выпускать тварей» - учитель

Он даже не стал спрашивать, а сразу нажал кнопку.

Из клетки выбрали три тощие, человекоподобные фигуры. Мерзкие твари не такие уж и сильные. По большей частью они питаются падалью, отбросами и всем что попадет под руку. Их тела выделяют вонючую, едкую субстанцию да еще и кишат опасными бактериями. Даже их кровь воняет и вызывает отравление у магических зверей, так что те обычно игнорируют этих существ.

Твари голодные, так что пока у них есть силы двигаться, они попытаются добыть еду, нежели сдохнуть от голода.

Грааа!

Ник сжал рукоять меча...

Вшух! Вшух! Вшух!

Треск...

Гаяяя!

Первым двум удалось срубить головы, но вот третьему посекло шею. Этого хватило для сильного кровотечения. Тварь рухнула на грязный песок, фонтанируя вонючей кровью.

- «О, неплохо. Я думал - ты будешь их атаковать их по одному» - учитель

Ник задумчиво смотрел на лезвие испачканное дрянью.

Что это было?

Он конечно умеет играть, и в проектах других геймдизайнеров неплохо двигается и дерется, но чтобы воспроизвести такие движения в реальной жизни, нужен реальный опыт. Да и прямо сейчас Ник не уверен, что сможет это повторить.

- «Добей тварь выстрелом манны. Только не подходи, а то забрызгает» - учитель

Ник все еще смотрел на меч...

- «Эй! Я кому говорю! Хватит пялиться на эту железку! Прикончи уродца пока он сам не сдох» - учитель

Юноша вытянул левую руку, выставив два пальца.

Все как на тренировке.

Энергия собралась на кончиках указательного и среднего пальца...

Шух!

Тыщ!

Магическая стрела угодила в морду уродливой твари. Этого хватило, чтобы еще и мозги спеклись от удара и высокой температуры.

- «Каст магической стрелы голыми руками, без проводника и усилителей, требует время и концентрацию. В реальном бою, использовать очень трудно, особенно если тебя никто не

прикрывает. А вот для умелых магов с хорошим контролем, это как пальцами щелкать» - учитель

Этот учитель обучил немало магов, среди которых были и те, кто смог достичь более высоких рангов, чем он. Мужчина знал, что нельзя работать по одним и тем же стандартам. Жизнь так не работает. Люди хоть и похожи, но на деле имеют ряд особенностей. Такие вот индивидуальные требования, которым нужен индивидуальный подход. Лучший учитель это тот, кто сможет их правильно подобрать.

...

Для Киары не было никакой разницы между тренировкой и реальным сражением. В обоих случаях, девушка показывала одинаковый результат.

Она действительно обладала ледяным спокойствием и трезво оценивала обстановку. Ей нет никакой нужды выезжать и сражаться с монстрами. Все что она изучает посредством тренировок в играх, Киара должным образом использует в реальности.

Ну а в данный момент, она сама создает игру.

Прежде чем перейти к созданию образов 1 к 1, девушка создала эдакий полигон с небольшими модельками. Лучше всего, будет сравнение игры то как Ник сначала создавал игру на ПК, а потом использовал эти образы для матрицы. Вот и тут нечто подобное.

Девушка создала, а после испытывала это на деле.

Нужно подобрать данные, все проверить и только потом создавать из этого детально-проработанные объекты.

Она не ограничивалась советами Ника, хотя и взяла их за основу. Киара по настоящему увлеклась процессом и подобно настоящему творцу, создавала нечто новое и уникальное. Хотя... в случае дочери Айсбернов, это скорее решение очень сложного уравнения с множеством неизвестных переменных, которые можно найти только методом подбора и многократными попытками решить данное уравнение.

Большинство образов созданных Киарой, сейчас представляли собой, схематичные, безликие модельки, с числами и буквами обозначающими их. Для девушки было удобнее работать с ними.

После того как она утвердит тот или иной образ, она сделает ему модельку получше. В случае с монстрами, анимированную. Для ландшафтных карт, она не станет копировать один образ. Конечно, пустыня к примеру не может выглядеть разнообразной, но даже в ней Киара воплотила с пол дюжины образов. Для леса, гор и прочего, еще больше. Поэтому, они не будут нагромождением одного и того же, а станут похожи на настоящие леса, горы, поля и все остальное. Там даже будут заметны птицы и звери.

Если бы только она знала, как выглядела настоящая игра, о которой говорил Ник. Девушке невдомек, что он пересказал ей пиксельную инди игру.

Работая над Героем Петли, Киара вносила все больше изменений в изначальные идеи.

Так, ей пришло в голову создать погодные карты.

Будь то ясная, солнечная погода, облачный день, дождь или гроза. Да хоть снежная буря, все это можно будет воплотить.

Для нужных эффектов, Киара ввела сопротивляемости существам, герою, снаряжению и даже некоторым картам. Можно будет покрывать участки карты снегом. Тучи не будут неподвижными, время от времени циклон будет накрывать как отдельные части пути, так и всю карту. Одни твари попрячутся, так что путь будет свободен, другие ослабнут, а некоторые станут сильнее. Это не говоря о появлении существ, доступных только в условиях настоящей зимы.

Подумала она также и над испепеляющей местностью, в центре которой будет вулкан, а от него потечет река лавы. Будут тут и гейзеры и серные ямы. Кому нужен огонь кроме чудовищ? Конечно же магам огня. А вот для разблокировки подобного класса придется попотеть.

Поскольку Киара могла создать какой угодно путь, совершенно любой протяженности, она пришла к выводу о необходимости нескольких дорог. Пусть они в итоге закольцованы, но выбор пути будет осуществляться игроком. А что? Один создавать для первой половины игры, чтобы качаться одним способом, а второй для следующей. Но это лишь один пример. Как насчет, вынужденной смены дороги? Для этого девушка собирается ввести стихийные бедствия.

Так, землетрясение превратит в руины часть карт, отчего возникнет другая дорога. Ураган может как разрушить одни карты, так и создать новые. Безопасные и дружественные карты, способны превратиться в настоящий рассадник монстров.

Что насчет желания заставить героя ходить не по дороге?

Для этого нужны цели.

Если в деревне или графских угодьях дают задание, то почему бы ни поставить цель заказа на устранение, не на пути, а в глуши?

Также, игрок должен иметь возможность уничтожить логово монстров или хотя бы зачистить его на продолжительное время, да и лут не будет лишним. Вот скажем разоренная сокровищница, становится источником горгулий. Так почему бы не сжечь ее?

Рост уровней монстров можно привязать не к пройденному кругу, а ко времени.

Игрок не может ходить сквозь тьму, но если затемненный участок небольшой, то приближение героя обратит его в случайную местность, которая затем вновь покроется непроглядным мраком. Но при таком заходе, там вполне может образоваться логово жутких тварей или появиться космическое чудище.

Появятся также случайные карты. Они тоже делятся на дорожные, придорожные и ландшафтные, но нельзя узнать что именно появится, когда их используешь. А вот использовать их придется, поскольку их нельзя сбросить или поменять с помощью книжарни.

Некоторые монстры будут враждовать друг с другом, вытесняя слабых на другие клетки или даже разоряя и захватывая их логово. В этом случае, угроза станет куда сильнее.

Будут и блуждающие твари. Если долго не чистить логово, то наплодившиеся монстры отправятся в путь. Особенно сложно с этим будет вне дороги среди ландшафтных карт. Вот появилось там логово, а со временем его жильцы смогут бродить чуть ли не по всей области, в том числе заходя на дорогу.

У Киары была еще масса идей.

Одни из них реализуются со временем, другие уйдут в брак.

Но она в любом случае продолжит работу. Тем более, этот проект прямо сейчас очень благотворно влияет на ее магическое развитие, позволяя прокачивать навыки и становиться сильнее.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3335276>