

В частности, была одна проблема, на решение которой у Цзиня, скорее всего, уйдет вся оставшаяся неделя. А именно: хотя в голове у него был идеальный шаблон персонажа Орнштейна с точки зрения внешности и стиля, он не был идеальной симуляцией того, как на самом деле сражается рыцарь с таким копьем.

В этом, пожалуй, заключалось самое большое отличие видеоигр от иллюзорных комнат. Реализм. В конце концов, какой смысл сражаться с желтым драконом в Комнате, если он не ведет себя и не сражается как настоящий желтый дракон? В лучшем случае тренировка будет лишь незначительно полезна как стратегия десенсибилизации. В худшем же случае она раздует уверенность культиватора и заставит его совершить роковую ошибку, когда он столкнется с настоящим существом.

Цзинь как бы уклонился от этой проблемы, сосредоточившись на монстрах и боевых стилях, которых просто не существовало в этом новом мире. Однако Орнштейн, при всей своей культовой силе, оставался персонажем видеоигры с фиксированным алгоритмом боя, которым могли воспользоваться люди, никогда не державшие в руках оружие в реальной жизни. Алгоритм, против которого он играл, был бы шуткой для любого культиватора. Плохой шуткой.

Поэтому работа Цзиня в основном сводилась к разработке реального стиля боя для своей версии Орнштейна. У него уже была фигура, размеры, оружие, броня, пространство. Теперь нужно было лишь отшлифовать эти аспекты. Сделать Орнштейна реальной угрозой, а не просто помехой. Пробелы в алгоритме, свидетельствующие о недостатке умения или интеллекта, будут устранены.

Со стороны могло показаться, что Цзинь хочет создать искусственный интеллект, способный принимать боевые решения в реальном времени, но на данный момент это было совершенно не в его силах.

Поэтому он стоял у входа в свою хижину, вид из которой с каждой минутой ошеломлял его, и держал метлу в руках так, словно орудовал копьем. Слегка расширенная стойка, уверенность. Опасная. Он подался вперед, наслаждаясь плавностью своего тела. Затем он крутанул метлу в руках, словно желая отклонить град стрел, образовав неистовый круг.

Палец помешал, и метла упала на пол.

Цзинь наклонился, чтобы поднять ее, и начал снова.

Тело, доставшееся ему от предыдущего владельца, было в несколько раз лучше того, что он оставил после трансмиграции.

Об этом нечего было и говорить. Если Джеймс жил в изначально загрязненном мире в одной из самых нездоровых стран планеты, то это новое тело обитало в мире, где микропластика и загрязняющих веществ не существовало, пища по умолчанию всегда была органической, а небесная энергия буквально падала с небес, укрепляя все живые организмы.

Уже сейчас обычный фермер был здоровее и атлетичнее любого спортсмена, завоевавшего золотую медаль в своей прошлой жизни.

А Цзинь? Культиватор? Да он даже это переплюнул. Конечно, его культивация не обязательно

была направлена на физические аспекты, но он все равно прошел через стадию очищения тела, прежде чем сосредоточиться на ментальных техниках и заклинаниях.

Это означало, что память, которую он хранил в прошлой жизни о легитимных техниках владения копьем, увиденных в фильмах или учебниках, перетекала в его новое тело и в метлу в интенсивном темпе, что раньше было бы совершенно недостижимо. Он был уверен, что к концу дня станет еще более искусным в обращении с оружием и получит достаточное представление о том, как создать хороший боевой шаблон для своего Орнштейна.

Удар, отклонение, выпад, парирование, выпад. Его тело, казалось, не могло устать, и Цзинь любовался закатом, отрабатывая приемы с метлой на утесах горы, где располагалась секта. По вымощенной камнем дорожке шли и шли другие ученики, изредка посмеиваясь над ним, изредка подбадривая его. Никто не знал, чем он занимается, и его это вполне устраивало.

Когда после захода солнца и доставки Братом Линь второй порции еды на день он положил метлу, то сразу же сел в позу лотоса на зеленой траве, даже не удосужившись зайти в дом для этой следующей части.

Быстро, быстрее, чем когда-либо прежде, он погрузился в медитативный транс. Учитывая, что секта «Иллюзорной комнаты» была нацелена на создание только определенного вида продукции, они довольно хорошо освоили техники, с помощью которых можно было разрабатывать эту продукцию. Комната, пустая на данный момент, была лишь одной половиной уравнения, на которой Цзинь особо не заикливался.

По сути, это было единственное реальное решение, которое можно было принять при вступлении в секту. Хотел ли он создавать Комнаты, или же он хотел создавать иллюзии. Цзинь пошел по пути иллюзий, и поэтому его главным заклинанием, которое к этому моменту было вырезано в самой его душе, стало заклинание иллюзии разума.

Проще говоря, это был игровой движок, просто засунутый в его голову.

А в реальности? В реальности все было гораздо сложнее.

Посредством медитации культиваторы секты могли войти в некий ментальный интерфейс, в котором они разрабатывали отдельные аспекты сценария, который пытались создать, а затем сохраняли их, как и каталог реального опыта, собранного у воинов, до тех пор, пока у них не появится время поработать над проектом.

Именно на этом этапе фотографическая память Цзиня давала о себе знать. Весь процесс разработки персонажа, который иногда занимал не меньше времени, чем вставка собственно боевой системы, был завершен в мгновение ока. Одним простым движением мысленных мышц Цзинь заставил Орнштейна предстать перед ним в черном пространстве во всей своей красе. Золотые шипастые доспехи с сетчатой поддевкой, стилизованный под львиную морду шлем с красным оперением и странный гибрид копья с длинным клинком и перекрестной гардой.

Проще говоря, персонаж выглядел точно так же, как и в играх, только с еще одним дополнительным уровнем реализма.

Именно в оформлении пространства, в котором по сценарию должен был происходить бой, Цзинь и засомневался. Честно говоря, новаторской была концепция дизайна персонажей.

Если бы он хотел подчеркнуть это, то, возможно, разумнее всего было бы использовать один из стандартных шаблонов боя - большой каменный круг, парящий высоко в небесах под

безжалостным солнцем. Сооружение, похожее на собор, в котором Орнштейн сражался в играх, также имело совершенно новаторскую архитектуру, никогда ранее не встречавшуюся в этом мире. Она была явно западной, и не только, но и готической, с большими стилизованными опорными конструкциями шпилей и высокими окнами.

В конце концов, наверное, было разумнее включить его в список - на случай, если судьям не понравится дизайн персонажей, их может покоробить архитектурный стиль. Еще один мысленный флекс, и комната, в которой игроку предстояло сразиться с Орнштейном, была создана.

В качестве последнего специального дополнения Цзинь также ввел музыку. Одним из аспектов дизайна иллюзорной комнаты, который он считал недооцененным, был эмоциональный коэффициент. Опыт показывал, что чем более эмоционально вовлечены пользователи Комнаты, тем лучше они переносят навыки, полученные в иллюзии, в реальность.

<http://tl.rulate.ru/book/115193/4495853>