

Двести двадцать девятое августа. Иллюзорный Мир. Ал Ар.

Утренние разминочные сражения отличались умеренной разрушительной мощью. Все против всех дрались без щитов, практически, как обычные люди... наблюдал я, как от пинка в живот Юля улетела метров на семьдесят. Да, почти как обычные.

-- Учитель, вы что-то задумали, уж очень целенаправленно вы подбираете материал. - высказал мне свои подозрения Джи-Хан, за час до очередного выхода в реальный мир.

-- Ты же говорил, что тебе не ясно кем быть? Теперь ты можешь стать архитектором. Директором собственной строительной компании. Строить, как для Тайного Мира, так и для реального. Это ровно никак не мешает твоему собирательству. Приличный доход, почёт, уважение в обществе, известность за заслуги, а не за то, что ты просто Игрок.

Можешь стать инженером, ваши верфи признаны одними из лучших в мире. Строй корабли, это важно для твоей страны.

Или, ты любишь игры. Теперь ты можешь создавать очень качественные продукты, осталось только подобрать жанр и воплотить сценарии.

Или можешь стать свободным художником. Скульптура, авангард в металле, живопись. И так далее. У тебя ещё больше полугода с нами, потом вся жизнь... - Со мной! - влезла Анька в беседу, тихонько подкравшись Хану за спину, тот аж вздрогнул. Сегодня не зачёт, кто же так пространство контролирует.

-- Я буду твоей женой! - повернула она голову в его сторону. - Ты рад?

-- Эй, эй, полегче, парни бояться таких наскоков и сваливают! - поделился я мудростью с девочкой.

-- Я, так, чтоб в курсе был. - и ушла.

-- Прими, как факт и ищи в этом пользу. Женой она будет точно, но вот чего тебе это будет стоить... Да не пугайся ты так, может быть и не твоей женой. Но вот портить отношение с ней тебе резко не выгодно. С ней лучше дружить.

-- Учитель! - простонал он.

Вот, подняли человеку настроение на весь день!

Большой полированный стол из двухмесячного дуба, без магии он бы таких размеров лет за сто пятьдесят достиг, был завален листами бумаги, больших, А три, ватманами, и прочим. Дети рисовали эскизы и отстаивали свои варианты.

Сценарии писали все и дети и взрослые. Общая канва: Башня Девяти Богов. Многопользовательская онлайн игра от первого или третьего лица, в настройках щёлкнуть, Герой начинает на подступах к Башне в городе. Берёт задания, качается, получает шмот, пухи и набирает Репутацию. Можно быть Вором или Убийцей, но с отрицательной репой в башню не войдёшь. От того эти ветки очень сложные. На каждом пятнадцатом этаже-уровне встречаешь Бога, с которым можно сразиться, поговорить и получить цепочку заданий в Башне, уровнями ниже, и в итоге стать хранителем одного из этажей. Если создашь сложную и труднопроходимую карту, на которой другие игроки будут застревать на пару дней-неделю, то тебе начнут начислять деньги на счёт, в зависимости от того, сколько там встрянет

проходимцев. Этот функционал должен быть доступен и через смартфоны.

Или же Бога можно проигнорировать проходя дальше. Что естественно того обидит и закроет тебе доступ в его покои. Так как боги могут не ладить, это открывает другие варианты.

Плюс этажи-бонусы с простенькими играми приносящими отстроченные баффы.

Лабиринт загадок с переработанной по нашей системе школьной программой.

Это канва. Кто боги, какие этажи и какие на них угрозы, всё это сейчас пытались прописать в бумаге как дети, так и давно умершие взрослые.

-- Аукцион и кузня. Если они будут только в городе, то это неинтересно. - вставила свои пять копеек Нюра. - на тридцатом и шестидесятом должны сидеть боги Мастера у которых можно научиться божественным техникам закалки и прочего сотворения. Под их же присмотром там будут рынки.

-- Я думаю, что каждый этаж должен идти в кассете из шестнадцати разных вариантов. То есть игрок никогда не будет знать на какой из вариантов он попадёт. И алгоритм смены должен быть не очевидным. - внесла своё предложения Катя.

Вообще девочки и мальчики у нас на равных. Но девочки есть девочки, они и сами вырвут нужную долю внимания себе и создаётся порой впечатление, что как раз таки девчонок в поездке большинство.

-- Что обсуждаете? - появился Джи-Хан. У него сегодня выходной оказывается.

-- Собираемся создать данж на подобии твоего Лабиринта, только сложнее и интереснее. Данжем будем пользоваться только мы, то есть ты и мы в том числе, а вот редактировать и перестраивать его все игроки.

-- Вы в курсе, чем это закончилось в прошлый раз?

-- Конечно. Но тебе столько энергии не нужно. Хватит и естественного фона от внимания людей. Сам Мир будет питать этот данж, как обычно. Но вот некоторые реликвии созданные верой и желаниями людей там действительно появляться будут. Так что не переживай. Лучше подключайся grind-монстр, советовать будешь и рубить баги на начальном этапе.

В конце концов игру решили делать в смешанном стиле фэнтези-фантастика. Пока в настольном-тестовом варианте, и в неё все рубились проверяя банальную логику, чтоб совсем уж ляпов не делать. Мы были честны с собой и шедевра не ожидали.

-- В целом, неплохо. Начинаем набивать код? - подвёл я общий итог.

-- Да. Но нужен якорь данжа связанный с программой, иначе игроки не смогут его корректировать. - обломал меня Шон.

-- Ученик, пошли смотреть в Бездну. Нужен большой, обработанный магический камень.

Нашли. Стоит всего-ничего, двести миллионов совсем мертвых зелёных президентов.

-- Шооон?

-- Алааар?

-- Мы потянем?

-- Да, пару картелей и подвал очередного Усамы вынесли три дня назад, как знал, что понадобятся.

-- Ученик, учись быстрее, слишком накладно отдавать столько своего времени непонятным людям, причём вместе со средствами. А они и врагами твоими быть могут.

Так как без камня писать программу было нельзя, то разрабатывали дизайн, составляли пространственную объёмную модель. Рисовали трёхмерный статичный Мир, и персонажей другими словами.

А ученик разрабатывал ритуал привязки кода к кристаллу совместно с четвёркой самых въехавших в магические законы наставников. Может магия для нас и ограниченно полезна, но детей ей учить всё равно надо, так что разбирались они не хуже Джи-Хана.

Через неделю получили камень. То есть, под вечер в реале. У Хана был выходной, ему никуда не нужно было, так что мы тут же начали.

Всех очень увлекло новое занятия, настолько, что едва план обучения в тартар не полетел. Хорошо Кимберлит не такая увлекающаяся натура.

Триста десятый день августа. Иллюзорный Мир. Ал Ар.

-- Эй, Джи-Хан, как ты так быстро стал таким сильным? - в лагере каждый считал своим долгом спросить это. Хан Джи-Хан не тот парень, что умеет правдиво врать друзьям, а нам совсем не нужно было, чтобы Тайный Мир о нас узнал.

-- Ха-ха, это всё мои големы! - отозвался он уже привычно, вместо здравствуйте, в ответ на приветствия у нас на родине. - Они умеют всё то же, что и я. И могут прокачиваться! - мальчишка, что его спросил кивнул и пошёл дальше по своим делам.

Сам Игрок шёл в кузню. У него было пару сотен килограммов разных мечей, с плавающим уровнем пользы. После некоторого совещания мы уговорили его пустить их на переделку. Может доработает, может из нескольких один хороший создаст. Ему опыт, повышение цены на аукционе, то есть прибыль, нам возможный атрибут для детей.

Три недели для Джи-Хана не прошли бесследно. десять месяцев ежедневных боёв на пределе, за пределами своих сил, подняли его мастерство, да и наше тоже. Это отметила Се Ён, сестра наследника клана Чханбо Мун, хорошо, что мы подумали о таком заранее, точнее Анька подумала и предложила это насилие над личностью, и на неудобные вопросы Джи-Хан ответил нормально.

Для кузни мы сделали исключение и призвали сюда двух наших Мастеров. Им тоже полезно.

Хотя Игрок мог сказать "Создание предмета" и предмет бы появился, да и характеристики будут неплохими, но предметы решают не только для людей. Древесный уголь из духовного дерева, инвентарь из переработанной в сталь руды спрессованной и перерождённой из Великих Пустых, камни для горна собранные в местах присутствия богов, мехи из шкур драконов, всё это разом поднимало характеристики простого ножа до Редкого, а если уж использовать редкие и элитные ингредиенты дляковки...

Переплетение кода игры с магами тоже шло своим ходом. Мы стучали по клавишам. Снимали на трёхмерные камеры пространственные маркеры под разных персонажей и монстров, для чего Саша часто мотался на Ферму или Факторию. Очередного актёра за участие благодарили парой навыков. Джи-Хан потом удивлялся, кто придумывает этих страшилищ.

Дети учились, наращивали статы и качали скиллы.

Да у нас убийство Великих устаканилось и давало прирост в четверть уровня. Потом мы сливали скверну в болванку до начала цепной эрозии, делая её Проклятой, и после вечернего приёма пищи переходили в другой барьер, где гасили очередную тварь. Что давало ещё четверть уровня нам и апало детей.

Я стоял задрав голову назад и помахивал хвостом, тот даже перестал втыкаться в землю, как всё время, что я в данже. Подавляет.

В нашем барьере появилась модель Башни в натуральную величину окружённая городом. Восемьсот сорок восемь метров. Дети бегали и снимали, снимали, снимали, загружая потом всё это в 3D редактор и вписывая в виртуальную модель.

Этажи в башне пустые, их дизайн, каждые шестнадцать вариантов на один этаж, создают по месту мороком иллюзионисты. А вид со смотровых площадок на каждом этаже разный из-за смещения этих площадок по оси.

Увидев меня с задранной головой Джи-Хан сменил маршрут.

-- Думаю тебе нужно построить такую же под домом. Ноам пророев колодец со спиральной лестницей и полутора сотней уровней-отнорков, ведь аутентичность башни не обязательна, главное чтоб этажи одинаковыми были а связующим стержнем будет колодец, в них ты установишь барьеры, чтоб под дом никто подкопаться не смог, а на дне установишь маяк и создашь данж.

Долго уламываться Джи-Хан не стал и согласился, что это разумно. Дополнительная защита лишней не бывает.

Ещё две недели мы потратили на настройки и отладки, синхронизацию в реальном времени, внесения изменений в структуру защиты и параметров контролируемых игроками монстров, так как те прокачивались побеждая игроков. В реальности было воскресенье и Хан всё это время был в эпицентре событий самым активным участником. Его навыки нечто, а количество пугает уже.

-- Джи-Хан, мы пока побудем за богов, но ты бы не мог изучить технику создания гомункулов, да наделить их духом? Прописать поведенческие маркеры, да пусть себе исполняют роли ГМ-ов.

-- Ты видел сколько она стоит? - погрузнел парень и тяжело вздохнул.

-- Не дороже денег, значит даром. Я тебе займу, можешь рассчитаться зельями или пятёркой шапочек невидимок. Кстати, а почему ты алхимию не учишь? Надо будет целый алхимический этаж добавить! Народ! Алхимию только в городе оставили! Надо будет этаж нарисовать! В темпе!

Создавать гомункулов оказалось реально дорого и сложно. Уж если Игроку сложно, то это

уровень Мудреца для обычного мага. Нам всем, кто участвовал в процессе Ремесло апнуло на три уровня.

<http://tl.rulate.ru/book/51273/1405445>