

Аид смотрит на троицу с невозмутимым выражением лица. Точнее, старается сделать такое.

— Все хорошо. Что-то хотели?

— Э, это ты от нас что-то хотел. Там, в спортзале. — Напоминает тот самый ударивший, хотя Аид не жалуется на память.

Юноша смотрит на человека, который не выглядит супербойцом, но явно уверен в превосходстве. Глаза останавливаются на разных элементах внешности, например, ремне, сережке в ухе и небольшой косичке за спиной. Запах одеколона настолько резок, что он небось пол емкости на себя вылил и считает, что так и должно быть.

— Нет, я просто ошибся. Ничего не нужно. — Аид старается как можно быстрее закончить разговор и уйти домой. Но когда вообще такая тактика срабатывала? Для подобных уличных хищников это напротив приглашение к нападению, если Аид хоть что-то понимает в уличных порядках и психологии.

— Погоди-погоди. Да, все могут ошибиться, и мы не исключения. — Говорит член банды, а молчащие дружки синхронно кивают. — Но за косяки нужно платить. Разве нет?

— За мной никаких косяков нет.

— А вот и нет. Ты отвлек нас, когда мы проходили мимо, и потратил наше время, хотя не собирался ничего обсуждать. Нельзя вот так дергать людей, а потом давать заднюю. Поэтому дай-ка нам юнидов двадцать и на этом закроем тему.

— У меня нет столько.

— Дай сколько есть.

— Нисколько нету.

— Ты из тупых, значит? — Разочарованно разводит руками собеседник, приподнимая тем самым нижнюю часть куртки. Таким образом увидеть пистолет, воткнутый в штаны, нетрудно. Вполне красноречивый намек, но отдавать последние сбережения Аид не хочет и даже рад, что успел оплатить комнату на следующий месяц. «Нужно валить, но куда? Обрато в спортзал? Или в район?», — размышляет юноша, делая вид, что ничего не понял, но много времени на раздумья ему не дают.

Резкий удар прилетает в лицо, Аид ничего не успеваеь понять перед тем, как полететь навстречу асфальту. Правда, боли почему-то не чувствует, но успеваеь заметить голубую вспышку перед глазами. Это напоминает о форс-ингениуме и приложении.

Автоматически включен режим создания сцены.

Для продолжения вам нужно задать правила.

— Чего? — Аид ошарашенно приподнимается над землей и смотрит на многочисленные голубые волны, которые заполнили всё вокруг. Но если присмотреться, то странностей на самом деле становится больше. Весь мир буквально замер, это хорошо заметно на фоне ударившего убудка, что застыл в одной позе. Автомобили на дороге замерли, исчезли все звуки.

Аид поднимается на ноги и водит головой по сторонам, пытаясь придумать дальнейшие шаги. Судя по всему, только он может передвигаться в этом режиме. Значит, можно по-быстрому отсюда сбежать и перевести дух, но Аид хочет понять, что может сейчас сделать. Это даже трудно назвать воссозданной с помощью форс-ингениума реальностью, так как воздействие распространяется на всё вокруг. Рука с силой толкает плечо ударившего бандита, но ничего не происходит.

Объект закреплен.

Проигрывание сцены не начнется, пока не будут заданы правила.

Перед глазами возникает новое сообщение в голубой рамке, что дублирует текст на экране смартфона. «И что это значит? Какие правила мне нужно задать? И каким образом?». Аид пробует уйти отсюда, но понимает, что не может отойти от бандитов дальше, чем на пять шагов.

— Открыть панель инструментов? Панель редактирования? — Наугад бросает юноша, и обстановка вновь меняется, словно происходящее вокруг действительно игра. Пространство наполняется многочисленными линиями, что проходят по каждому предмету и человеку. Но большего пока не происходит.

— Какие правила я должен задать? Вызвать справку.

Правила определяют, с какими условиями произойдет игра с использованием форс-ингениума.

Обратите внимание, геймдизайнер должен настроить сбалансированные правила. Он не вправе задать условия, которые дадут необоснованно высокое преимущество любому игроку или гейм-мастеру, или подобное придется выдать абсолютно всем.

Если вы не можете или не хотите придумывать, то можете воспользоваться встроенным магазином ассетов. В магазине ассетов вы можете найти всевозможные элементы вплоть до готовых механик, уровней и сцен. Использование магазина будет требовать плату ежедневными процентами. Стоимость зависит от товара, цена некоторых вещей может достигать до 101% и раз в десять больше. Большинство ассетов одноразовые, но покупать их заново можно сколько угодно. Ассеты, что достаются навечно, обычно стоят еще дороже и встречаются реже.

— Открыть магазин ассетов.

Перед юношей вспыхивает 3D-витрина, которая прокручивается во все стороны силой мысли. Сотни наименований от моделей оружия до готовых уровней заполняют парковку. Аид концентрируется на вкладке недавних покупок, в которой оказывается «Экскалнбур (легенд.)» со стоимостью 101%. Сейчас юноша купить его не может.

— Отсортируй, что можно купить на 50% или менее, пожалуйста. И что-нибудь попроще, что можно использовать сейчас без дополнительной настройки.

Желаете включить магазинного бота, который подберет и включит ассет вместо вас?

Другого варианта у Аида нет, сейчас вообще не понимает, что происходит, а прибегнуть к привычной тактике бегства от сложных ситуаций сейчас не может.

— Да. — После ответа сразу появляется окно желтого цвета с другим шрифтом.

Вас приветствует «Магазинный бот ур.1». Я только учусь, но зато работаю усердно. Вам отлично подойдет сцена всего за 30%. Это древняя игра, о которой слышал каждый человек. «Шахматы» представляют из себя игру, где участники ходят по очереди. Вы в меньшинстве, но это позволит вам взять роль фигуры, ценность которой будет равна совокупной ценности фигур противника. Какую фигуру выбираете себе и противникам?

— Что значит ценность фигур?

Согласно общепризнанным правилам ценность измеряется в пешках. У коня и слона примерно 3 пешки. У ладьи — 5. У ферзя — 9. Так как это лишь ассет игры, вам необязательно добавлять в игру короля и другие шахматные правила, но рекомендую оставить правила передвижения, чтобы не заниматься настройкой вручную.

— Тогда мне ферзя, а им по коню. Всё правильно?

Верно, ценность фигур с обеих сторон равна 9. Сцена загружена. Правила применены. Удачной игры!

Пространство вокруг вдруг приходит в движение, а после на асфальте возникает квадратная разметка, похожая на шахматную доску. Аид и трое противников оказываются каждый на своей клетке. Шахматная сетка есть даже под припаркованными автомобилями, но ходить по загороженным участкам вряд ли получится. Аид смотрит на сообщение, где говорится о том, что первый ход его.

Юноша оказался на одной линии с тем бандитом, что ударил уже два раза. Подельники стоят по бокам товарища, но на один ряд дальше. Если Аид правильно помнит правила шахмат, то ферзь может ходить на любое количество клеток по горизонтали, вертикали и диагонали. А вот конь может ходить только буквой «Г»: одна клетка в бок, а потом две вперед или назад. Или наоборот? В роли ферзя у него точно есть преимущество.

Аид начинает идти на врага, который явно напуган происходящим, ведь форс-ингениум не позволяет ему двигаться, пока не наступит его ход. И маловероятно, что у него получится воспользоваться пистолетом, так как правила игры такого не позволяют. Аид доходит до человека и просто легонько толкает в грудь. Этого оказывается достаточно, чтобы бандит с криком вылетел с игрового поля, словно в него грузовик въехал. Юноша удивленно смотрит на руку и занимает место «съеденного» коня.

Один из оставшихся бандитов получает свободу передвижения, чтобы сделать ход. Но никто из них не понимает, что происходит. Человек пытается ударить Аида, но кулак врезается в невидимую стену: конь не может подобно пешке атаковать по диагонали на одну клетку. Бандит пытается сбежать с поля и встает за спиной товарища, где вновь замирает, так и не поняв, что просто сделал ход. Ход переходит ко второму бандиту, который пытается ножом порезать противника, но точно так же ничего сделать не может.

Под выкрики недоумения истекает невидимый таймер, который вновь возвращает ход Аиду, что толкает теперь замершего парня с ножом. Еще минус один, остался последний. Он вновь пробует сбежать, но возвращается на прежнюю позицию, где его ловит ферзь-Аид. Только сейчас к юноше приходит мысль о том, что он мог проиграть этот бой с большим треском, если бы «кони» встали так, чтобы прикрывать друг друга. Тогда Аид был бы «съеден», когда попробовал бы атаковать одного из коней. Либо бой превратился бы в бесконечную ничью. Вероятно, стратегия давать троим коней была не самой удачной.

Как только противники повержены, голубая волна проходит по стоянке и возвращается в смартфон, а Аид бежит отсюда на такой скорости, что через десять секунд начинает сильно колоть в боку и появляется одышка. Скоро добегает до остановки и прыгает в автобус. Уже в своей комнате парень падает на кровать с усиливающейся усталостью. «Нужно перекусить... Хотя бы что-нибудь». — Аид пытается встать, но скоро сон сковывает тело.

Сегодня сон отличается от предыдущего. Странно, но снится Сайд-сити и Фокет-бридж, по которому кто-то несется на супернавороченном байке. Еще ни разу в жизни не снился Сайд-сити, несмотря на то, что Аид живет здесь почти всю жизнь. Владелец байка ловко обгоняет все автомобили на пути, а после въезжает в Крон-Плейт. Во сне Аид осознает, что бежит вслед за байкером и при этом догоняет, когда водитель исчезает на той самой парковке, откуда сегодня еле унес ноги владелец сна. Аид забегает туда и видит, как Кирк гоняется на кресле-каталке за байком. Почему-то это кажется важным, хоть и смотрится нелепо.

Вдруг появляется вспышка, и человек просыпается под звуки новостей, что в режиме радио начал транслировать смартфон. «Что-то новенькое», — Аид зевает и потягивается. Вчера уснул прямо в одежде, вероятно, сильно устал. На часах четыре утра, а на смартфоне наверняка будет новая задача насчет утренней пробежки. Тело так сильно болит после вчерашней тренировки, что ни о какой пробежке даже думать не хочется.

— Стоимость акций «ХимикалИндастриТрейд» снова повысилась на 15%. Это уже третий скачок за последний месяц. Лучше результат показывают лишь акции «Неосферы», уверенно дорожающие уже третий месяц подряд. Аналитики предполагают...

— Ой, пропусти это. — Просит юноша, и смартфон реально слушается, переключаясь на другие новости.

— Три трупа найдены на первом этаже стоянки у Моршет-стрит. Точное время смерти, как и причину, сейчас выясняют следователи полицейского департамента Крон-Плейт.

Аида словно током шибануло. На Моршет-стрит расположен спортзал Кирка, и там только одна

стоянка. Конечно, в Крон-Плейт каждый день случаются преступления, но впервые холодок пробегает по телу из-за осознания возможной причастности. Юноша бросается к компьютеру и начинает пролистывать новости относительно инцидента. «Хоть бы это не моих рук дело», — молится Аид.

<http://tl.rulate.ru/book/66843/1786332>