Информации по этому случаю кот наплакал. Три трупа обнаружили вчера как раз в том месте, где произошла стычка. Личности убитых не указаны, и фотографий нет, так что ничего пока нельзя утверждать. Аид хватает смартфон и пулей несется к месту преступления. Чувствует, что никогда не успокоится, пока не удостоверится, что это не его глупая игра убила трех человек. В автобусе Аид уже совсем по-другому смотрит на приложение, которое может совсем жутким образом превращать не только реальность в игру, но и игру в реальность.

На месте Аид проходит мимо того места, где вчера столкнулся с бандитами. Именно там сейчас стоят полицейские, а вот тел уже нет. Юноша делает вид, что направляется в спортзал, а сам подходит к стоящим рядом зевакам.

— А что тут вчера произошло? — Невинно спрашивает Аид.

— Убийство. — Старенький охранник парковки, похоже, только и рад поболтать. — Какая-то шпана из уличной банды. Похоже на какие-то разборки.

— Соперничающая банда их так?

— Скорее всего. Их расстреляли как… не знаю прям что. На земле куча гильз валялась. Я поэтому вчера вечером и прибежал первым, но нападавшего не видел. Может, они между собой перестрелялись. Эх, молодые и глупые.

Аид немного успокаивается, так как уверен, что ни в кого не стрелял. Да и выстрелов не слышал, когда бежал отсюда после завершения «шахматной партии». Так что есть все шансы, что Аид тут не причем.

— А камеры тут есть? Наверняка засняли напавшего.

— Не-е, это же Крон-Плейт. Здесь не тычут камеры на каждый угол. Ладно, мне пора. Вернусь к работе.

— Да, спасибо за рассказ.

Аид направляется к спортзалу и отпирает дверь на подземный этаж. В этот момент по парковке разносится звук мощного двигателя и выхлопной трубы. Юноша неосознанно смотрит на съезжающий со второго этажа байк. Острое чувство дежа-вю заставляет замереть на месте, так как этот байк невероятно похож на тот, который видел сегодня во сне. Что удивительно, едет без водителя, но современные системы навигации позволяют передавать управление автопилоту, который быстро и безаварийно припаркуется где надо, а после примчится в любую точку.

Хромированные детали отражают неоновый свет художественных наворотов, а кажущаяся дорогой обивка сиденья матово поблескивает. Мотоцикл без единого пятнышка грязи кажется сошедшим с подиума люксовых магазинов и является мечтой, наверное, каждого парня. Хотя, сам Аид на такой садиться побоялся бы, так как может не сладить с управлением. Но просто любоваться плавным ходом и работой гиростабилизаторов можно вечно наравне с огнем, водой и работой других людей.

На этом прекрасная часть утра завершилась бы, если бы невероятно дорогое транспортное средство не остановилось около Аида. Юноша чувствует на себе завистливые взгляды, будто это именно он вызвал свой байк. Но так как это не правда, то у Аида возникает неловкое чувство, будто помахал в ответ человеку, а оказалось, что приветствовали кого-то за твоей спиной. Аид быстро распахивает дверь в спортзал, и в этот момент байк издает звуковой сигнал, мол, «ты куда?».

Аид старательно делает вид, что не имеет к этому отношения, и заходит в спортзал. Внутри встречает темнота и запах пота. Кондиционеры, конечно, есть, но похоже, давно работают в половину эффективности. Вчера так и не получилось приблизиться к 100% на спидометре, так как 30% пришлось потратить на покупку ассета шахмат. При этом покупка у него не

сохранилась, то есть придется покупать заново, если захочет вновь воспользоваться тем товаром.

Когда первоначальная паника насчет убийства бандитов немного улеглась, то в голову начинают забираться другие мысли. Если такова технология форс-ингениума, что позволяет изменять реальность по каким-то игровым правилам, то это просто невероятно и… Аид даже не может подобрать еще каких-то слов. Словно попал в книги про попаданцев в параллельные миры, где их начинает опекать загадочная Система. Юноша уже очень давно не раскрывал книг, даже в электронном виде, но со школьных времен помнит, как зачитывался некоторыми из них. Нужно поэкспериментировать, но для этого явно нужны проценты, остаток которых сегодня ночью обнулился.

Аид вздыхает, смотря на задачу про утреннюю пробежку уже на два километра. Делать нечего, придется выполнять. Аид начинает наматывать круги как вчера во время разминки. По окончанию получает 20%. Далее, чтобы далеко не отходить от кассы, Аид приступает к часовой тренировке того, что показывал вчера Кирк. Мышцы сильно болят, но вот что удивительно: чем больше проходит времени с начала тренировки, тем меньше ощущается боль. Такое чувство, что просто нужно было перетерпеть. Примерно через час самоотверженного труда еще 35%. До заполнения всей ежедневной шкалы нужно еще 45%.

Юноша отправляется в раздевалку, где принимает душ, а после приходит черед другой ежедневной задачи: «Изучение матчасти». Еще вчера все учебные материалы закинул в бесплатное облачное хранилище, которое можно открыть с рабочего компьютера Кирка. Хозяин тренажерного клуба разрешил им пользоваться и выдал пароль. Остается включить и уйти с головой в работу.

Теперь Аид куда внимательнее читает статьи и слушает подкасты о всем, что связано с геймдизайном, пускай про форс-ингениум пособий найти не удалось. Трудно вообразить, что Неосфера выложит в свободный доступ документацию к своему движку, а даже если и выложила бы, то какая от этого польза без доступа к самому инструменту?

Однако с каждой минутой кажется, что даже отсортированная информация часто повторяется или вообще говорит о чем-то странном. Малое понимание предмета приводит к тому, что трудно отличить качественную информацию от паршивой. А еще внимание часто скачет между

другими смежными предметами, которые важны геймдизайнеру, например, психологией и математикой.

С последней вырисовываются большие проблемы, хотя в школе Аид всегда получал хорошие оценки, но уже ничего не помнит. Через два часа на шкале в приложении висит 85%. Если продержаться до конца дня без бесполезного серфинга в сети, то будет вся сотня, но это нужно ждать до вечера.

— Открыть магазин ассетов. — Произносит Аид, и приложение тут же выводит в пространство магазин. Юноша внимательно смотрит на большое зеркало в зале, но не видит, чтобы интерфейс приложения отражался в нем. «Значит ли это, что вижу только я?». Магазинные «прилавки» очень похожи на обычный супермаркет, где во многочисленных отделах можно найти самый разный товар.

— Мне нужна помощь бота.

«Магазинный бот ур.1» приветствует вас, Аид. Чем могу служить?

— Существует ли такой товар, который может помочь мне в овладении профессией геймдизайнера? Желательно тот, который можно купить навечно.

Поиск завершен. Из всего доступного подходит лишь «Набор юного геймдизайнера». Комплексный инструментарий, что позволит развиваться в роли гейм-мастера и игрока для игр с использованием форс-ингениума. Обратите внимание, что набор предоставляет возможности и открывает новые пути, но не сделает всю работу за вас. Стоимость: 101%. У вас недостаточно процентов для покупки.

— Спасибо. Сохрани в корзине, сегодня вечером куплю. На этом всё.

Благодарю за выбор нашего магазина. Приходите еще.

Чтобы не тратить время даром, Аид приступает к уборке, ведь именно за это Кирк будет платить деньги. Очень хорошо, что сегодня заведение не работает, поэтому ничто не способно отвлечь. Юноша включает музыкальную систему и засучивает рукава. Следующие три часа оказались довольно сложными, но Кирк обязательно удивится, когда увидит изменения.

Аид не просто протер пыль, а с помощью универсального очистителя прошелся по каждому тренажеру и снаряду. Многие пятна на первый взгляд казались слишком упорными, но уборщик оказался терпеливее «врагов». Аид даже хотел сделать перестановку, чтобы помыть полы без тренажеров, но понял, что многие из них в одиночку оттащить не сможет. Пришлось в этом плане довольствоваться малым. Скоро зеркала прощаются с пылью и пятнами, а найденный в подсобке освежитель наполняет воздух каким-то цветочным ароматом.

Тело кажется ватным после тренировки и уборки, так что Аид с удовольствием ложится на скамью, чтобы перевести дух. Несмотря на то, что было трудно, после завершенного дела наступает приятное чувство. Смартфон в кармане вдруг издает звуковой сигнал, а юноша таращит глаза на заполненную ежедневную шкалу. При этом задача «Подавление шума» еще не выполнена. «Выходит, приложение засчитывает труды вне поставленных задач?». — Иного ответа пока что нет. Следом присуждается дополнительный процент.

Радостное возбуждение просыпается от получения награды, но еще не взята новая. Из магазина ассетов Аид приобретает «Набор юного геймдизайнера» и с помощью магазинного бота применяет к себе. Следом выводить сообщения начинает само приложение на смартфоне.

Вы подключили набор. Какую роль вы намерены использовать: гейм-мастер или игрок?

— Нужно выбрать только одну?

Одновременное использование двух ролей возможно.

— Тогда пусть будут обе, но сначала покажи, что это дает для гейм-мастера.

Список умений, которые доступны геймдизайнеру:

«Интерпретация механик (ур.1)», «Сила нарратива (ур.1)», «Статистический анализ (ур.1)», «Сценарное ремесло (ур.1)»

Также имеется два скрытых умения.

«Даже в этом напоминает игру. Хотя, это неплохо», — думает Аид и просит дать справку о каждом умении.

«Интерпретация механик (ур.1)»: способность к видению и декомпозиции игровых механик. Чем лучше геймдизайнер владеет этим навыком, тем более сложные и увлекательные механики способен создавать.

«Сила нарратива (ур.1)»: способность к связыванию геймплея с рассказываемой историей, чтобы мироощущение игрока дополнялось дополнительными элементами. Чем лучше геймдизайнер владеет этим навыком, тем более сильное погружение способен создать и точнее устранять ошибки, выбивающие из этого погружения.

«Статистический анализ (ур.1)»: способность к математическому выражению всех составляющих игры. Чем лучше геймдизайнер владеет этим навыком, тем лучше просчитывает баланс, корректнее снимает метрики и проводит прогнозирование.

«Сценарное ремесло (ур.1)»: способность к созданию интересных для целевой аудитории сюжетов, которые будут вызывать эмоциональный отклик. Чем лучше геймдизайнер владеет этим навыком, тем более захватывающими будут игровые истории.

Аид пару раз перечитывает каждый пункт. Такие названия уже встречал в пособиях, так что дополнительно разобраться будет нетрудно. Во всяком случае начинающий геймдизайнер на это рассчитывает.

— То есть, если я прокачаю эти характеристики, то буду делать игры лучше?

Нет, между этим нет прямой взаимосвязи.

— Это как?

Не приложение, умения или набор делают геймдизайнера лучше. Мастерство постигается самим мастером.

— То есть это просто…

Зримый инструментарий. Насколько хорошо вы его будете использовать, зависит только от вас. Для обучения и совершенствования не нужно приложение, форс-ингениум или что-то еще, чего нет у любого человека.

Аид хотел задать еще какой-то вопрос, но вдруг раздается стук во входную дверь. Юноша запер изнутри, вероятно, это Кирк не может попасть. Сунув смартфон в карман, Аид отправляется открывать, но за дверью видит совсем не хозяина тренажерного клуба.

За дверью оказывается красивая девушка с волосами, чуть-чуть недостающими до плеч. Дорогой офисный костюм с брюками довольно плотно обтягивает стройную фигуру. Бледное лицо хорошо выделяется на фоне растрепанных черных волос, но совсем другие детали сейчас привлекают внимание. Обычно Аид смотрит у девушек на вполне определенные места, но конкретно в этом случае улыбка до ушей и пистолет с глушителем затмевают собой всё.

— О, это ты понравился моему байку? — Звонко спрашивает незнакомка перед тем, как практически вплотную начать разряжать обойму.

http://tl.rulate.ru/book/66843/1787844