После аудиенции Аида провожают в столовую, где кормят изумительной едой. Несмотря на то, что легко можно отличить мясо от овощей и плодов, но такое чувство, что в Невегроде существуют незнакомые гостю животные и растения. Обедает Аид в полном одиночестве за огромным столом с белоснежной скатертью. По всей видимости Люкет не врал, когда обещал поддержку в новом мире.

Когда с едой было покончено, вновь пришла горничная и проводила обратно в комнату, где уже ждал новый наряд взамен изодранной одежды. Теперь Аид облачен в черные штаны и синюю тунику, а на ногах высокие кожаные сапоги. Наряд донельзя странный, но Аиду придется к такому привыкать, так как остаться здесь придется надолго. «Если не до конца жизни». — Про себя вздыхает юноша.

Его снова оставили в одиночестве, но дверь не заперта, так что никто не запрещает ходить по дворцу, было бы желание. Но вместо этого Аид решает заняться чтением купленных в магазине ассетов книг по геймдизайну. Хочет он того или нет, но с этими возможностями нужно в срочном порядке разбираться. Незаметно для себя Аид очень сильно погружается в изучении теории игр, теории вероятностей, дизайна локаций, продуктового менеджмента, хотя как последнее пригодится, Аид не представляет.

Во время перерыва в чтении вновь мысленно возвращается к разговору с божеством Невегрода. Аид считает, что благожелательное обращение основано вовсе не на чувстве вины, а на интересе к силе и возможности использования для защиты этой непонятной страны. Аид настороженно перепроверяет все слова Люкета на предмет двойного дна, чтобы больше не попасться в ловушку неверного первого впечатления.

С одной стороны к словам Люкета трудно придраться, он не позволил себе ни единой оплошности. С другой стороны он вполне мог умолчать о чем-нибудь важном или сгладить углы. Все-таки Аид еще совсем мало понимает новый мир, поэтому может опираться на совсем небольшой опыт, хоть он очень красочный и болезненный.

С такой позиции Аид был бы очень рад вернуться в знакомый мир, так как понимает правила, а значит, смог бы без лишней мороки жить и развиваться. Здесь же придется быть одновременно и борцом и первооткрывателем. Жертвой обстоятельств Аид быть не намерен.

Закончив с отдыхом, Аид замечает, что приложение вновь зачислило 30% на ежедневный счет. Но останавливаться на этом юноша не намерен. В голове уже зародилась мысль, которая явно попахивает плагиатом, но кому какое дело? Аид уверен, что местные вообще не в курсе, что такое компьютерные игры.

— Эй, можешь дать справочную информацию о том, что случилось с Ридимом? — Спрашивает Аид у магазинного бота.

Полученный питомец добровольно отдал жизнь через приобретенный предмет «Второе сердце», чтобы запустить ход основного. Во время этого были переданы навыки и возможности Дракона Тьмы.

— И я их могу продолжать использовать?

Нет. Подобное использование возможно лишь разово.

— А за проценты?

Нет.

— То есть «Второго сердца» у меня уже нет?

Неверно. Указанный предмет приобретается навсегда, но поселившийся в нем Дракон Тьмы больше не сможет передать вам силу. Изменить это получится только в режиме игрока или гейм-мастера.

— То есть мне нужно будет создавать игры, по условиям которых смогу воспользоваться силами?

Верно.

— А почему ночью у меня не вышло задать никаких правил? Постоянно была критическая ошибка.

Игра не есть набор правил. Игра — это набор механик, что составляют геймплей по определенным правилам.

— То есть не задавание правил создает игру.

В точку. Идея, тема, история, механики, ощущение, правила, баланс, фан: игры могут состоять из очень большого количества ингредиентов. Противоречие или недостаточное задействование

элементов может приводить к критической ошибке.

— Ладно, пойду учить дальше.

Таким образом Аид провалялся на кровати до самого вечера, но бегло уже закончил читать книгу по геймдизайну. «Ладно, теперь можно попробовать это», — юноша встает с кровати, потягивается и с удовольствием замечает еще 30%. Вот уже их шестьдесят.

— Магазин и бот. Подобрать простую настраиваемую РПГ-оболочку за 60%.

Магазинный бот снова тут как тут, но за 60% нельзя приобрести нужную настраиваемую оболочку, хотя она должна быть дешевле полностью готовой. Самый дешевый вариант стоит 80%. Делать нечего, так что Аид скидывает с себя тунику и приступает к тренировке. Удивительно, но сейчас без труда справляется с отжиманиями и приседаниями. После выходит в коридор и начинает по нему бегать, благо никого поблизости нет.

Дыхание ровное, мышцы не болят и в боку не колет. Как будто всю жизнь бегом занимается. Через пятьдесят кругов по коридору Аид вновь возвращается в комнату, чтобы продолжить работу над своим первым игровым проектом. Ничего оригинальнее создать РПГ и присвоить себе роль игрока не придумал, но книга по геймдизайну утверждает, что в заимствованиях ничего плохого нет. Достаточно углубить или расширить геймплей, но этого точно никто проверять не будет, так что Аид с волнением в груди покупает пустую РПГ-оболочку.

— Режим редактирования и запуск оболочки.

Комната наполняется голубыми волнами с окном настройки игры. В играх, аниме и книжках

Аид чаще встречался с тем, что РПГ-элементы придумывает не сам игрок, но сейчас ему придется стать одновременно и гейм-дизайнером, и игроком.

В окне первым делом можно задать название игры, но ничего путного в голову не идет, так что Аид оставляет это на потом. Если верить перечню игровых жанров, то РПГ — это ролевая игра, что чаще обусловлена прокачкой характеристик, получением умений и, собственно, ролевым отыгрышем. Звучит элементарно, но как пустое окно превратить в игру, еще поди разберись.

— Что пожелаешь мне перед стартом?

Только не умри.

— Обязательно. — Смеется Аид и приступает к работе, постоянно сверяясь с документацией, что шла бонусом в купленной оболочке игры. Примерно через час работы создал только перечень характеристик и закончил вносить их в оболочку игры. Чтобы не напортачить, пришлось подстраиваться под настройки по умолчанию, где характеристик самый минимум.

— Классика жизни. — Бормочет Аид, смотря на характеристики «Физической силы», «Ловкости», «Выносливости» и «Интеллекта». Добавлять дополнительные не стал, чтобы не усложнять себе работу. Сила отвечает за силу, ловкость за быстроту движений и скорость реакции, выносливость за запас сил и уровень здоровья, а интеллект за силу магии и запас маны. С таким встречался сотни раз, поэтому шанс что-то перепутать очень низок.

Геймдизайнер мысленно переносит список характеристик на отдельное окно, а потом задает переменную уровня, за которые можно будет качаться. «А подожди, еще нужна переменная опыта». Попытка сразу выставить себе 100500 уровень вызывает критическую ошибку. «Ну понятно. Нарушение принципа баланса, придется начать с самого первого». А вот задать правильную логику начисления опыта оказывается труднее, так как нужно продумать, какие вообще действия дают опыт, с какой прогрессией увеличивается количество получаемого и

требуемого опыта, как это соотносится с темпом игры, нужна ли монетизация.

— А нужна ли мне монетизация и донаты, если я создаю игру только для себя? Магазинный бот, я смогу добавить в магазин ассетов собственный товар в виде ускорителей прокачки?

Да, но ценообразование остается прерогативой администрации магазина ассетов. Сверх того магазин будет взимать 30% комиссии за внутриигровые покупки, добавленные вами.

— Конечно, так вы мне и дали создать очевидный абьюз. А тридцать процентов это плюс к стоимости товара в процентах или процент от процента, как бы это тупо не звучало?

Процент стоимости от цены в процентах.

Дополнительно бот отправил ржущий смайлик. Аид минут пятнадцать пыхтел над системой прокачки уровней, но в итоге сделал какое-то говно с пометкой критической ошибки. «Ладно, подключу настройки оболочки по умолчанию». — Юноша решает махнуть рукой и оставить до лучших времен, когда начнет увереннее разбираться в предмете.

Также в оболочке есть заготовки классов, которые тоже можно подключить. Так как оболочка самая дешевая, тут их опять можно описать, как «минимальную классическую классику классической классики»: воин, маг и разбойник. «Ладно, как-нибудь потом доработаю. Создать умения будет еще сложнее, так что ограничусь дефолтными настройками».

— Окей, можно посмотреть. Запустить проект со мной в роли игрока.

Необходимо задать название проекта.

— Называться будет: «Путь к величию».

Мир снимается с паузы, но ничего не происходит. Аид понял, что забыл добавить систему ввода и вывода. Приходится вновь переходить в режим редактирования и доделывать за собой же. На второй раз получается лучше.

— Система, приступить к созданию персонажа.

Перед лицом появляется кособокое окошко, где Аиду предлагается выбрать класс. «Хочу быть магом», — здесь Аид не изменяет своим предпочтениям. Потом приходит черед распределения характеристик. Методом научного тыка юноша ранее определил, что без ошибки сможет присвоить себе на старте не более сорока пунктов характеристик.

Физическая сила: 0 (+)

Ловксть: 0 (+)

Выносливость: 0 (+)

Интеллект: 0 (+)

Доступно очков: 40

Аид не представляет, что будет, если оставить где-нибудь ноль. Например, с нулем силы может даже дверь открыть не сможет, а с нулем на выносливости умрет от сердечного приступа после одного лишь чиха. Так что по всем заветам кидает на каждую по десятке, а уже потом будет думать о специализации. «Хм, еще и опечатку допустил».

Никаких особенных изменений в себе не ощущает, но в этот момент мозги уже готовы вскипеть от перенапряжения, поэтому решает оставить всё это себе завтрашнему. В этот момент раздается стук в дверь. За порогом оказывается уже знакомая служанка, что снова ведет к Люкету. Божество в форме драгоценного синего камня вновь парит на уровне глаз:

— Итак, я подготовил кое-что для твоего пребывания в этом мире. Раз ты выбрал борьбу и приспособление, то должен лучше узнать наш мир и его законы.

— И что же это?

— Я поручу опеку над тобой одному некогда славному семейству. Не волнуйся, с тебя сняты все обвинения, и пока ты соблюдаешь закон, то никто тебе не посмеет ничего сделать, что было… вчера.

— Это радует. И что это за семейство? Там я смогу собрать гарем из горничных? — Аид сам в шоке от своей наглости.

— Боюсь, что нет, но я могу организовать тебе столько девушек, что ты их видеть больше не захочешь. — Кажется, Люкет смеется над гостем. — Вон как, например, та.

Аид смотрит на горничную, скромно стоящую в сторонке. На вид она не просто ничего так, а высший класс, но в этом явно какой-то подвох или шутка.

— Впрочем, это просто моя энергия, что приняла понятный тебе облик. — Вслед словам бога служанка распадется синим облаком и растворяется в воздухе.

— Ну нет, это совсем не то! Забудьте, что я сказал. Так что это за семейство?

— Прославленный род Миркалинов, которым сейчас руководит Кларк Миркалин с дочерью Эйфрин Миркалин.

«Приплыли…».

http://tl.rulate.ru/book/66843/1804109