

Ребенок-эльф осторожно берет булочку, а Аид продолжает спокойно сидеть с ласковой улыбкой. Следом подходят остальные пятеро, а юноша разрешает взять все булочки. Как только первый барьер оказался сломан, детвора тут же поделила каждую булочку на две половинки, чтобы хватило каждому, а после жадно набросились на еду.

«Видать с едой тут действительно не очень хорошо», — размышляет Аид. Ценах таких булочек, которые оказались не из настоящего теста, а чего-то необычного, довольно высока. А навык «Крепкое тело (ур.7)» не только делает тело более устойчивым к повреждениям, но и позволяет дольше выживать без еды и воды, поэтому Аид несколько не жалеет, что угостил детей.

Вдруг мысли направляются совсем в другое русло. К чему-то такому, что ранее Аид не мог толком проверить. Но для начала стоит спросить согласие у новых знакомых.

— Не хотите сыграть в игру? За победу получите кое-что более вкусное.

Все шестеро сразу закивали, стоило услышать про игру и еду, но не заметили, как Аид запустил режим редактирования. После пересечения тех врат движок снова стал доступен, но лезть в правила РПГ-оболочки Аид не собирается. Вместо этого хочет проверить, чему научился путем долгого изучения теории разработки игр с помощью Neosphere Engine.

— Как не крути, а осваиваться с этим все же нужно. — Говорит себе юноша, смотря на застывший вокруг мир. — Задать локальные правила. Выдать мне роль гейм-мастера, а этим шести детям роль игроков. Так, а теперь самое сложное.

Аид, конечно, мог бы что-нибудь купить в магазине ассетов, но на это не хватает процентов, да и хочет самостоятельно попробовать. Пожалуй, это будет первая настоящая игра, что он сделает. Среди инструментов есть мощный графический движок, что в теории позволяет создавать модели, графику и весь визуал довольно высокого уровня. И быть при этом художником не обязательно, хотя приветствуется. Но конкретно сейчас можно обойтись примитивами.

Перед Аидом вращается куб, что, повинуясь рукам и мыслям геймдизайнера, принимает нужную форму. Потом юноша создает еще несколько кубов, которые становятся дополнительными элементами. Фигуры приходится здорово видоизменять, чтобы в итоге получить меч для детской руки. Конечно, предмет даже визуально совсем далек от настоящего оружия, лишь повторяя общие формы, но иного и не нужно. Потом Аид раскрашивает новую модель оружия в яркие цвета и пять раз дублирует.

Потом приходит черед монстрика, которого Аид делает из сфер, получив в итоге какого-то снеговика. На «голове» рисует злую улыбку и большие глаза красного цвета. Вышло убого, но зато не страшно. Показывать детям реалистичного монстра не то, что нужно.

Открыто новое секретное умение: «Созидание арта (ур.1)»

«Созидание арта (ур.1)»: способность к самостоятельному созданию визуальных частей игры, включая концептирование, моделирование, текстурирование, настройку освещения, проработку окружения, создание эффектов и интерфейса. Чем лучше геймдизайнер владеет умением, тем намного качественнее результат, а также более ярко выражается чувство визуального вкуса и эстетики.

«Так и думал, что второе секретное умение из стартового набора геймдизайнера будет о чем-то этом», — думает Аид, а потом приступает к тому, чтобы всё это превратить в игру. Для этого нужно разработать игровую логику, а для этого придется вспомнить всё, что касается программирования в движке. Маркетологи «Неосферы» не вняли, что разбираться в этом не нужно, но если разобраться, то многие задачи становятся намного легче.

К счастью, нужный результат не потребовал большой мороки, так как движок самостоятельно интерпретировал задумку в готовую последовательность. Даже без ведома повесил коллайдеры на мечи и врага, которые будут регистрировать попадания, а вот на детей нет, так что они в

любом случае не смогут пострадать от случайного удара мечом или от рук игрового врага.

[Коллайдер — в примитивном варианте геометрическая форма, что описывает собой объект, для которого нужно регистрировать попадания. Прим. автора]

— Применить все изменения и выдать игрокам оружие. Выйти из режима редактирования. — Тут же мир снимается с паузы, а дети с изумлением разглядывают игрушечные мечи в руках, а Аид приступает к объяснениям. — Знаете, для чего они нужны? К вам подкрадываются ужасные монстры, что стащили из тайника гномов ценное сокровище. Победите их и заберите сокровища себе.

В чем большое преимущество работы с детьми, им не нужно разжевывать всё досконально. В таком возрасте они моментально схватывают правила простой игры и сразу начинают получать от процесса удовольствие. Аид смотрит как детвора носится с мечами за «снеговиком», который лишь страшные звуки издавать может. Так как для игрушечного оружия Аид не включил симуляцию физических объектов, то они кажутся для эльфов легче палочки. Гравитация на них не действует.

Стоило игрокам сразить противника, как из воздуха посыпались шоколадные батончики прямиком из магазина ассетов. Это было как раз тем, что хотел проверить Аид. Движок и магазин ассетов полностью соответствуют предположениям. Геймдизайнер создает игры не для себя, а для игроков, соответственно, ему приходится платить процентами, если хочет что-то взять для себя. Но вот выдача награды для игроков происходит полностью бесплатно, если игра выполнена без критических ошибок.

Если бы Аид не читал продвинутые вещи по теории игр и психологии, то мог бы никогда не узнать, что так на самом деле возможно. Движок не выдает ошибок, если ты из ничего создаешь награду игроку за выполненную цель. Ведь в этом и есть суть игр, что строятся на веселье и наградах. Возможно, именно тот незнакомец, что подарил смартфон с игровым движком, оказал большое влияние словами о том, что величия нужно достичь не только победой над собой, но и помощью другим людям.

— Это можно есть, попробуйте. — Подсказывает Аид, так как дети Сетакрома никогда в жизни не видели шоколадных батончиков. Трудно представить, что может испытать эльф, никогда в жизни не пробовавший шоколад, но ребятя выглядит изумленной, попробовав такую вкусную вещь, которая для родного мира Аида не является чем-то особенным.

— Приготовьтесь ко второму раунду.

Больше подсказок игрокам не нужно, скоро вокруг Аида разворачивается настоящее сражение с криками и смехом. Геймдизайнер предварительно установил кривую сложности, чтобы первые противники были очень простыми, а потом начали увеличивать скорость, а то и появляться по двое-трое. Однако сложность каждого раунда остается ровно такой, чтобы испытание было ни слишком простым, ни слишком сложным.

Но Аид заметил, что одна эльфка начинает отставать от неугомонных товарищей, а значит, не успевает получать награду. В одной из книг приводились примеры многопользовательских игр и типов разных игроков, которые в них играют.

Мнение автора сводилось к тому, что в командных играх всегда есть те, кто играет намного хуже остальной команды, а значит, получает намного меньше удовольствия от игры. Для решения этой проблемы есть множество путей, но Аиду сейчас достаточно помочь ей не отставать, но для этого придется вернуться в режим редактирования.

Аид по разным причинам не может подключить её к РПГ-оболочке, которая начинает влиять на реальное тело путем прокачки характеристик, но вот выдать ей дружественного «снеговика» запросто. Юноша выходит из режима редактирования, подзывает к себе запыхавшуюся девочку и выдает «снеговика», выкрашенного в зеленый цвет. Запрыгнув на его спину, эльфка теперь может не отставать от всех.

Однако даже у детской энергичности есть предел, но улыбки до ушей и полные карманы шоколадок говорят о том, что все остались довольны. Даже с Аидом они поделились добычей, а после побежали домой, так как светильники на потолке пещеры начали гаснуть, показывая

начало ночи.

Аид разворачивает один батончик и пробует укусить, но предмет тут же рассыпается прахом. Это было ожидаемо, что администрация магазина ассетов не позволит Аиду таким образом получать товары. Как создатель игры и гейм-мастер, он единственный, кто не может претендовать на игровые награды, хотя детишки без труда смогут поделиться с кем угодно в городе.

— Ладно. У меня ведь есть аванс, с голода не умру. — Аид встает со скамейки, смотря на то, как приложение сообщает о взятии следующего уровня в умениях «Интерпретация механик (ур.3)», «Сила нарратива (ур.2)», «Сценарное ремесло (ур.2)».

— Что это было? — Оказывается, неподалеку стояли эльфы и смотрели на игру детей. Аид замечает, что говорящий одет богато. У него алая мантия, вышитая золотыми нитями, а длинные золотые волосы сжимает обруч. Вокруг явно важного эльфа стоит стража.

— Особое искусство с моей родины. — Отвечает Аид.

— Значит, ты тот наемник, которого принял Варламейн сегодня?

— Именно так. Меня зовут Аид. Приятно познакомиться.

— Гестор Манаэль. Старший сын короля. — С чувством собственного достоинства отвечает эльф. — Что такое ты давал тем детям?

— Особое лакомство. Хотите попробовать? — Аид протягивает батончик.

— Ваше высочество, не стоит брать это. Вдруг отравлено? — Предупреждает один из охранников, но принц качает головой:

— Тогда те дети умерли бы, а не убежали веселясь.

Гестор подходит и берет лакомство, потом аккуратно разрывает обертку и принимает. Судя по всему, запах очень понравился, так как сразу откусил. Сын короля умеет контролировать эмоции куда лучше детей, поэтому жует со спокойным лицом.

— Должен признать, это что-то невероятное. Никогда такого не пробовал. Из чего оно сделано?

— Основной ингредиент — шоколад, ваше высочество. А еще карамельная нуга и кусочки арахиса.

— Никогда не слышал о таких вещах. Где их можно достать?

— Боюсь, в пещере вряд ли получится вырастить бобы. Для шоколада нужны какао-бобы, а для арахиса одноименное растение, семена которого растут в почве. Да и в успехе получения искусственного сахара я не уверен.

— Понятно. Да, с земледелием у нас всё плохо. Благодарю за угощение. А теперь перейдем к

вопросу, ради которого я пришел. Не так давно в наши коридоры начали проникать монстры. Гораздо больше, чем обычно. Тебе с отрядом разведчиков нужно будет выяснить причину этого. Ясно?

— Да, ваше высочество. Квест принят.

Эльф ушел, а Аид поплелся в гостиницу, чтобы лечь спать. Раз он поступил на службу в качестве наемника, то придется придется отрабатывать хлеб. А заодно больше узнавать о Бездне и прокачиваться, куда уж без этого.

<http://tl.rulate.ru/book/66843/1841919>