Глава 40 – Создайте игру.

Когда Ник вернулся домой, мама встретила его у самого входа. Настроение у нее заметно выше чем него.

- «Как прошел день» - мама

Дама светилась от счастья, ее сыну даже стало немного неловко.

- «Хорошо, все хорошо. Только немного костюм испачкал, надо будет отнести в чистку. А так все отлично, мне выдали форму» - Ник

- «Прекрасно! Снимай костюм, я сама отнесу его вы чистку, а ты переодевайся. Хочу посмотреть на своего сына в форме» - мама

Юноша старался стоять к ней боком, скрывая половину лица со следами ладони от одной вспыльчивой особы.

- «Прости, мне надо собрать вещи. Нужно обустроиться в общежитии. Но я буду приезжать на выходных» - Ник

Женщина улыбнулась.

- «Никки, все хорошо. Ты уже взрослый и вправе делать все что считаешь нужным» - мама

- «Спасибо мама» - Ник

Он направился в комнату.

- «Сначала за девочками нужно ухаживать, а только потом они позволят трогать себя» - мама

Бамс!

Ник споткнулся на ровном месте и чуть не врезался в дверь.

- «Ты не так поняла!» - Ник

Похоже скрывать секреты от матери, сложнее чем он думал.

…

Через несколько часов, юноша вернулся в колледж, где направился к общежитию. Здание было большим. Здесь проживали только парни, общежитие девочек находилось по другу сторону от учебных корпусов, во избегании разного рода инцидентов.

Комнаты для учеников класса 1-Э располагались на верхнем этаже.

Туда ведут две лестницы, у обеих находятся туалеты и душевые. Длинный коридор и комнаты слева и справа.

Ник открыл свою приложив палец. Сканировались не только отпечатки, юноша понял это по магическому отклику устройства.

Комната была небольшой. Почти как его собственная в каменной коробке.

Шкаф для вещей. Стол с компьютером и свободным местом для учебы. Широкая кровать. Полка и тумбочка для личных вещей. Экран на стене. Ну и пожалуй главная вещь – обруч для погружения в матрицу. Все-таки это комната геймдизайнера. Доступ к матрице необходим в любое время дня и ночи.

Для приема пищи предназначен кафетерий, неподалеку от общежития.

Ник положил сумку с вещами и лег на кровать.

Новая обстановка…

Этот дом не принадлежит ему, но он будет здесь жить ближайшие годы. Странное чувство. Юноша долгое время жил со своей семьей, а теперь оторван от них. Наверное, это и есть часть взросления которое ему предстоит пройти.

Он глянул в шкаф и увидел свое отражение в зеркале.

Ник встал и подошел поближе.

В отражении стоял молодой студент в форме, а вовсе не хилый, больной астмой школьник. Только сейчас Ник осознал, что он выглядит не так уж плохо. Скорее обычным, но ничего плохого в его внешности нет.

Он улыбнулся, вспомнив тренера гонявшего его как надо.

Спасибо тренер. Ваши труды не пропали даром.

Ушло буквально несколько минут на то чтобы расположиться на новом месте. А что делать теперь?

Вариантов немного. Можно выйти наружу, но на улице вечереет, а слоняться без дела как не охота. Остается использовать матрицу.

Юноша надел обруч на голову и погрузился в знакомую для себя среду.

Делать новые игры сейчас нет смысла. Для этого есть капсулы погружения. Лучше заняться чем-то другим.

Он ведь еще не выложил Веселую Ферму. Да и стоит ли?

Взглянув на нее, он погрузился в чужие воспоминания. У этой игры дюжина частей, но геймплейно они фактически не отличаются друг от друга. Меняется только обличие. В одной это курица, в другой индейка, в третьей пингвин, а в четвертой лосось. И хотя рыба мечет икру а не откладывает яйца, ничто в игровом процессе не меняется. Вместо колодца в водой, устройство с кормом для рыбы.

Николас ощутил желание воссоздать знакомые части, так что не долго думая поддался этому порыву. Поскольку кроме как визуальных отличий нет, закончить все это дело не составило труда.

Сюжет в этих играх номинальный и подается рисованными комиксами о том как молодая девушка восстанавливает ту или иную ферму.

Ник добавил рисунков немного расширив историю, чтобы все части имели хоть какой-то

объединяющий сюжет. Хотя, тут не важно с какой части начинать.

Еще он добавил несколько секретов спрятанных на уровнях. Надо заметить и кликнуть на некий малозаметный объект или вовремя нажать на пролетающую птицу или что-то в этом роде. Даже в настройках игры он кое что спрятал.

Ничего сложного, в эту игру смогут играть даже дети… ну, не слишком маленькие но все же.

Завтра, Ник в полной мере ощутит себя студентом.

…

Как выяснилось, большая часть уроков в колледже, не так уж и отличаются от школьных. Есть четкое деление на лекционные занятия и практику вместо привычных уроков, но это мелочи. Предметы занятий все те же, только более углубленные.

Если в школах изучали общие положения, то тут все серьезнее. Даже на занятиях по изучению магических опасностей и чудовищ. Эти уроки были самыми интересными для Ника.

А вот занятия по геймдизайну, проводились ближе к обеду, после основных уроков. Лиза Скарлет, которая как раз их проводила, приезжала в колледж незадолго до их начала. Большую часть времени она проводит вне учебного заведения, занимаясь своей основной работой.

Щелк!

Из парт выдвинулись разъемы с обручем на них.

У Лизы был такой же, она надела его на голову и велела ученикам сделать тоже самое.

Ник взялся за обруч и заметил что у того нет провода.

- «Он без проводов?» - Ник

- «Впервые видишь беспроводной обруч? Внутри него хороший аккумулятор, а подзарядка осуществляется в порте, в котором он крепиться» - Лиза

- «А как же магия? Матрица ведь с помощью манны работает» - Ник

- «Манна это особый вид энергии со своими уникальными свойствами. На коротком расстоянии ее использование значительно удобнее. Например, целители способные своими заклинаниями лечить раненных товарищей, не обязательно должны находиться рядом с ними. 15-20 метров вполне хватает для действия заклинания. Если расстояние больше, манна будет рассеиваться. Здесь, источник манны находится в портах где крепятся и заряжаются обручи, этого хватает для прочной связи обруча и его носителя с психоматрицей. Передача манны на большие расстоянии таким образом не сработает. Для этого нужны кабели. Стандартные во время работы излучают магическую энергию. Если использовать их за городом, это сразу привлечет внимание монстров и те придут на них как мотыльки на свет и разорвут. Поэтому, используются специальные, экранированные кабели и то они проложены под землей, а охотникам приходиться регулярно следить за тем чтобы поблизости от них не поселились чудища. Кроме того, сам способ передачи имеет сложности. Я потом об этом расскажу. А сейчас, используйте приложение Учебный Класс» - Лиза

Ник погрузился в матрицу сидя на стуле.

Он привык делать это лежа, но в целом нет ничего сложного делать такое сидя за столом.

Он выбрал иконку доступного приложения, которое сразу высветилось как только он зашел.

Тут же рядом с ним появилось окно, а по ту сторону его проекция. Ник видел два изображения, привычное в режиме творчества, а также со стороны проекции аватара полностью воспроизводящего его реальное тело.

Магическая энергия просканировала его за секунду и воссоздала детальный образ.

Там же появились все его одноклассники и учитель.

- «Не может быть. Вы загрузили нас всех в одну игру!» - Сацуки

Девушка удивленно оглядывалась по сторонам.

- «Лэнгли, тебе следует посмотреть внимательнее. Мы не можем воздействовать на это пространство» - Киара

- «Что?» - Сацуки

- «Айсберн права. Вы ничего не можете сделать в этом месте, кроме как наблюдать. Использование манны это сложный, многогранный процесс. Геймдизайнер создает игру в одиночку, потому что его манна не станет взаимодействовать с манной другого человека. В одну игру не могут войти двое, потому что энергия обоих вступит в реакцию друг с другом и подавит. Поэтому, каждый игрок входит в собственное пространство игры. Даже если в одну игру будет играть миллион человек, у каждого из них будет свое пространство» - Лиза

- «Но я слышала есть способы. Даже в нашем городе…» - Сацуки

- «Правительства стран и городов пытаются решить эту проблему и даже смогли добиться некоторых успехов. Для возможности входа в одно пространство игру нескольких человек необходима их синхронизация. Это совместимость их сознания и манны. Такое удавалось лишь охотникам прошедшим много трудностей и всецело доверяющих друг другу. Вот скажите, вы готовы доверить другому человеку всю свою память? Все что вы знаете? Или чтобы он в буквальном смысле видел вас голым со всех сторон? Если в вас возникло сомнение, то ничего не сработает. Синхронизация – это очень сложный процесс, кроме того требуется специальное оборудование для его осуществления» - Лиза

- «Тогда, что это за место?» - Ник

- «Это игра – как раз один из экспериментов по объединению игровых пространств матрицы. Я сама ее создала. Они делится на ячейки, каждая из которых это зона действия одного из участников. Сейчас вы все находитесь в моей ячейке, точнее не вы, а ваши проекции. Сознание каждого из вас пребывает в собственных ячейках, там вы вольны делать все что вздумается, в том числе создавать игры. Но вот ваш образ в другой ячейке, это почти как голограмма и видеокамера. Вы видите и вас видят, но инструментов взаимодействия у вас нет. Даже ваша проекция создается из манны хозяина ячейки, а не вашей. Чтобы вам было проще понять, геймдизайнер создает игру для матрицы, а другие маги играют в нее. Они пользуются ее возможностями и тратят свою манну, но они не могут влиять на структуру игры, лишь следуют установленным в ней правилам. Здесь все еще проще. По сути, это приложение, как я его

называю, создано для учебы и взаимодействия между учениками» - Лиза

- «Учебы?» - Сацуки

- «Здесь моя ячейка, делаю все что пожелаю. Смотрите» - Лиза

Рядом с учениками появился зомби. Самый настоящий. Он стоял и не обращал на них никакого внимания.

- «Магическая энергия, реанимирует трупы запуская в них сложные биологические процессы. Во времена катастрофы, многие зомби оказались погребены под завалами и тем самым законсервированы. Манна не позволяет телам зомби разложиться, а если их откопать, то они становятся полностью функциональны. Этого зомби я создала по образу реального мертвяка встреченного во время рейда. Предположим, что у геймдизайнера уйдет три часа на то чтобы создать в матрице такого зомби, при условии что он будет ориентироваться только на видеозаписи. Если же геймдизайнер изучит такого зомби в матрице, при условии что это хорошая копия, вот как эта, тогда ему удастся создать зомби не за три, а скажем за один час. Кроме того, это конечно же положительно отразится на качестве объекта. Таким образом, все геймдизайнеры изучают труды друг друга и заимствуют лучшее. Вы не можете взять созданного мной зомби, ведь вы не способны вмешиваться в чужую игру, но ничего не мешает вам изучить его и воссоздать в своей собственной игре» - Лиза

- «Но ведь у всех получается по-разному» - Ник

- «Это зависит от способностей геймдизайнера. Лучшие из них создают не отличимые от реальности объекты и существ» - Киара

- «Все верно. Если создать зомби сильнее, это введет магов в заблуждение и они неверно оценят силу противника и применят больше силы чем нужно. Но еще хуже это сделать зомби слабее, тогда охотникам грозит смертельная опасность. Поэтому геймдизайнеры стремятся воссоздавать реальность в своих играх. Это и привело профессию к стагнации. Когда достигаешь очередного предела, пройти сквозь него становится все труднее. Игры Азраила позволили мне взглянуть на матрицу с другой стороны и я преодолела барьер на котором застряла. Поэтому не нужно оглядываться на одну лишь реальность. Матрица куда сложнее, поэтому нам нужен креативный подход. Одним из таковых будет взаимодействие с помощью этого места. Вы сможете по желанию делиться своими наработками и идеями друг с другом» - Лиза

В этот момент Ник услышал слова адресованные только ему.

- «Это не значит что ты должен всем рассказывать что ты Азраил, но я буду рада видеть то как ты создаешь игры и давать тебе необходимые советы когда это потребуется» - Лиза

Тут перед каждым учеником вспыли иконки.

- «Эти обозначения помогут ориентироваться в процессе взаимодействия. Каждый из вас управляет своей ячейкой так же как я этой. Вы можете открывать для других доступ. Принимать это предложение или нет, тоже ваш выбор. Прямо сейчас я могу общаться с любым из вас так, чтобы этого не слышали другие» - Лиза

Ученики стали пробовать эту функцию.

- «А почему тогда мы не в капсулах?» - Сацуки

- «Капсулы потребляют больше манны, чем обручи, и использовать их следует именно для разработки игр в матрице. У меня будет для вас другое задание. Я дам вам три дня на разработку игры для ПК» - Лиза

- «Что?» - Ник

Тут же возникли два окна, на одном были запущенны Герои, а на другом Хранитель.

Это не запись, игры работали в реальном времени. Учитель поочередно запустила их обе.

- «Они созданы Азраилом в матрице, но для игры на ПК. Как видите, здесь ими тоже можно пользоваться. Процесс взаимодействия очень прост. Если вы играли в хранителя то знаете, что Азраил целиком перенес его в матрицу пересмотрев способы взаимодействия. Здесь же, я использую мышку, только двигаю ее не рукой а своими мыслями» - Лиза

Экраны исчезли.

- «Создание игры в матрице это очень сложный процесс, но вот сделать тоже на ПК гораздо проще. Я хочу, чтобы вы создали игру для компьютера за три дня» - Лиза

http://tl.rulate.ru/book/92921/3152158