

Глава 83 – Как с этим разобраться.

Морозный воздух помог Николасу освежить голову и проветрить мысли.

После давящего, всепоглощающего чувства внутри матрицы, это было то что надо.

Ник неспешно бродил по территории колледжа, понемногу приходя в себя. Когда он решил, что все с ним нормально, то принялся обдумывать произошедшее.

Что там случилось, и почему?

Ему удалось вспомнить большую часть произошедшего, кроме пожалуй момента, когда он стал погружаться в глубины энергетической психоматрицы. Можно ли считать это своего рода, сном?

Но ведь раньше такого не было, даже в моменты особенного воодушевления, когда вдохновение так и прет наружу.

Размышление об этом, заставило Ника обратить внимание на одну интересную деталь. Вниз, его тянул осколок сознания из другого мира. Скорее всего, это происходило неосознанно. Его влекло к бездонному океану информации вниз. Среди потоков энергии мелькали яркие сгустки, подобно этому осколку прилипшему к сознанию Николаса, а чем ниже он опускался, тем больше их встречалось на пути. Они словно брызги от прибрежных волн, а за ними будет океан.

В тот раз, Николасу повезло собраться с мыслями, все из-за несоответствия образа игры и рефлексов, он видел все как в реальности, а управлять хотелось при помощи мышки и клавиатуры. Это почти как увидеть нелогичную фигню и понять, что ты спишь. Ну а затем, Ник сумел взять под контроль осколок сознания и покрыть его собственной энергией, чтобы тот не своевольничал.

А что насчет всех образов вокруг?

Нет сомнений, что они формировались из приятных воспоминаний, осознанных или нет, но они притягивали к себе внимание и чем ближе к глубинам матрицы, тем они были ярче. При этом, путь на свободу, превратился в четкий образ дорожки или коридора, а вот то что было по сторонам от него, так и подталкивало сойти с пути и снова потерять самого себя.

Причем, пока он погружался там была настоящая мешанина, преимущественно из игровых образов, но за это надо благодарить осколок сознания из другого мира. А вот когда Ник возвращался, там возникали не только игры. Большую часть образов, матрица воспроизвела на основе его мыслей.

Тут он вспомнил четырех красоток в очень соблазнительных нарядах и невольно покраснел. Он даже ускорил шаг и опустил глаза.

Стараясь не вспоминать об этом, он сосредоточился на других элементах. Образы возникшие у него на пути, были своего рода ловушками, чтобы он остался. Но почему? Все остальные формировались из по большей части приятных мыслей, но это скорее похоже на случайную реакцию. Энергия матрицы контактирует с сознанием и проецирует его образы. Но те возникшие у него ну пути, именно что были ловушками. Ник не мог создать их сам, в этом заслуга кого-то другого. Неужели, сама матрица пыталась его поглотить?

Думая об этом, он еще раз вспомнил момент, когда покинул ту область, войдя в привычную для матрицы часть.

Как это вообще объяснить?

Хотя...

Людам удалось создать нечто невообразимое - назвав это энергетической психоматрицей сознания, но если подумать, на деле это всего лишь часть информационного поля, которую люди контролируют при помощи магии. Там они, точнее геймдизайнеры, способны видоизменять благодаря своим способностям, а другие маги использовать их работу в своих тренировках. Получается, люди контактируют с информационным полем, просто у одних это получается лучше чем у других.

Процесс формирования образов в том месте и правда напоминал работу в матрице, с той лишь разницей что все происходило гораздо легче, но при этом довольно хаотично. Видимо, в этом заслуга не только сознания но и подсознания.

Если все так, выходит - Ник каким-то образом забрел в глобальное информационное поле. Вышел на берег океана информации и едва не утонул в нем, вовремя опомнившись. Он скорее, даже ног не замочи, только попал под легкие брызги.

По спине юноши пробежали мурашки, а сам он ощутил холодок. И дело тут не холоде на улице. Ему было по настоящему страшно. В матрице он чувствовал себя как дома. Там раскрывались все его способности, а теперь он находился под угрозой сопоставимой со смертью если ни хуже.

С этим надо что-то делать.

Хрус...

Ник остановился, приминая снег под ногами.

Есть лишь один человек, который может дать ему ответ.

...

- «И вот когда она ущипнула меня, я убедился в том, что это по настоящему и я в реальном мире» - Ник

Лиза Скарлет молча, слушала его сидя за столом, с холодным выражением лица.

С самого начала, она не вставила ни единого слова, и даже ни разу ни взглянула в сторону от молодого юноши.

Николас не стал рассказывать прямо таки все. Он умолчал про осколок чужого сознания. Говоря про образы игр, он сообщил что они взяты из его размышлений о будущих проектах. А та стратегия будет игрой для ПК, вот почему он рефлекторно потянул руку к мышке.

Про эпизод с нарядами горничных он тоже умолчал. Зачем говорить об этом? Двух других эпизодов вполне хватит.

Особенно подробно он рассказывал про необычное пространство в котором оказался, стараясь не упускать деталей. На моменте перехода в привычную область, юноша заострил особое

внимание.

- «Вот так все и было. Это точно не сон, я говорю правду. Эта фигня случилась пару часов назад, а теперь я боюсь входить в матрицу. Вдруг опять хрень случится?» - Ник

Учитель впервые с начала разговора, отвела взгляд в сторону, всего на пару секунд, после чего обратилась к своему ученику.

- «Я тебе верю. Такие инциденты имели место в прошлом» - Лиза

- «Правда?» - Ник

Он спросил это с надеждой и даже толикой радости. Все же он не единственный, кто мог утонуть в матрице, а раз индустрия геймдизайнеров развивается, то это не столь опасно как ему сейчас кажется.

- «В Эдмонтоне такого не происходило, но есть два задокументированных случая в Нью-Йорке и Сан-Паулу. Два геймдизайнера при создании игры, в период воодушевления внезапно впали в кому. Оба случая идентичны. И тот и другой геймдизайнер пребывали в прекрасном расположении духа, а их уровень магии повышался. Момента погружения никто не заметил, хотя это происходило вместе с воодушевлением, так что никто не смел их прерывать. А затем, они перестали отвечать и впали в кому» - Лиза

- «А потом?» - Ник

- «Мужчину в Нью-Йорке вытащили из капсулы, но он так и не вышел из комы. Его пытались вернуть разными способами, даже помещали тело обратно в капсулу. А парня в Сан-Паулу не стали вынимать. К ней подключили систему жизнеобеспечения, однако ничего не помогло. В телах прекратились осознанные процессы, а магическая энергия двигалась не более, чем у человека в глубоком сне» - Лиза

- «Как же так? Неужели это все?» - Ник

- «Ходили слухи о подобных случаях в других городах, но подтверждений этому нет. Важно то, что во всех случаях фигурировали капсулы погружения, а не обручи. Возможно, дело связано с этим. Повторюсь, эти случаи настолько редкие, что нет возможности изучить их, и что-либо придумать» - Лиза

- «И что мне теперь делать? Я вообще не уверен что справлюсь, если такое случится снова. Как мне теперь работать?» - Ник

- «Самым безопасным вариантом, будет использовать только обруч. Другой способ – поставить блокиратор на капсулу погружения. В этом случае, в моменты повышенного риска, когда ты воодушевлен, тебя будет бить током и прекращать их» - Лиза

- «Но у меня постоянно такое бывает. Каждый раз разрабатывая игру, я чувствую воодушевление, и что теперь? Каждый раз меня будет херачить током?» - Ник

- «Для большинства людей это состояние редкость. Если оно происходит у тебя столь часто, это может объяснить каким образом ты смог пробиться сквозь барьер и проникнуть в глубины матрицы» - Лиза

Юноша не сказал, что это скорее всего заслуга осколка сознания, который утянул его за собой.

- «Я даже подумать не могла, что когда-нибудь столкнусь с такой проблемой. Возможно, есть другой способ. Ты используешь мою программу для связи в матрице. Я привяжу возможность получения слабого удара током к ключевому слову» - Лиза

- «Слову?» - Ник

- «Оно должно быть простым и понятным, а любое его упоминание должно сразу наводить тебя на мысли о поглощении матрицей и способе вырваться из нее. Когда ты его произнесешь находясь в ней – тебя ударит током. Но помню, нужно не просто произнести его, а сделать это с усилием воли, намеренно. Это защитит тебя от случайных ударов, но а ты сам – если почувствуешь что теряешь контроль над сознанием, сделай это, и тогда твое сознание прояснится» - Лиза

- «А какое слово использовать?» - Ник

- «Выбери сам. Тебе нужен некий маяк или якорь, чтобы сознание зацепилось. Слово должно быть простым, легко запоминаться и при этом выделяться на общем фоне» - Лиза

- «Якорь? Хорошо, пусть будет якорь» - Ник

- «Нет, я не имела ввиду выбирать из этих... а ладно, пусть будет по твоему» - Лиза

- «А если я захочу сделать игру про морские приключения, меня не будет херачить током каждый раз когда я буду кричать фразу Бросить Якорь?» - Ник

- «Нет. Чтобы сработало устройство, ты должен сосредоточиться на этом, иначе оно било бы тебя током каждый раз, когда ты только подумаешь об этом» - Лиза

- «А разве, это ни означает, что я могу заснуть до того как обнаружу, что погружаюсь в матрицу?» - Ник

- «Риск сохраняется, но так у тебя хотя бы будут шансы. Выбирать приходится из этого, либо работать без капсулы погружения, или же без воодушевлений в матрице» - Лиза

- «Так себе выбор» - Ник

- «Ты первый кто смог вернуться с той стороны, возможно теперь тебе будет легче замечать эту грань. Я не знаю есть ли еще такие люди как ты, вполне вероятно ты не единственный проснувшийся» - Лиза

...

- «Ты где так долго? И ничего не принес? Блин. Ладно, я схожу. Киара, ты что будешь?» - Сацуки

Ник уже было хотел улыбнуться привычной картине, но тут в его голове всплыл увиденный образ девушек в богатом доме.

Шурх!

Быстрым шагом он добрался до своего места и нацепил обруч на голову.

Он пока еще не готов для повторного погружения в капсулу, да и сначала Лиза должна будет подготовить ту штуку с кодовым словом.

- «Хочу поработать над дополнением» - Ник

Он не стал дожидаться ответа и тут же вошел матрицу.

Погружение через обруч проходило немного иначе. Контроль был чуть слабее, да и в целом разница чувствовалась. Зато тратится меньше магической силы, на поддержание сознания в матрице.

Еще несколько часов назад, юноша едва ни сгинул в этой среде, а сейчас снова тут.

Факт того, что с обручем, а не в капсуле защитит его от инцидента – не мог не радовать. Ник опасался, как бы этот случай не отразился на его работе самым негативным образом, но стоило попасть сюда, как молодой геймдизайнер испытал те же чувства, что и всегда. Ему хотелось творить.

Сейчас он стоял на перепутье.

С одной стороны, он всю помогает Сацуки с разработкой Фейбл. Это займет порядком времени и пока еще не ясно каким окажется результат. Еще немного, Николас помогает Киаре с Форестом, но тут требуется совсем немного усилий с его стороны, так что можно даже не учитывать.

Есть еще два насущных вопроса.

Первый касается Титан Квеста, там вышло одно дополнение и неплохо бы выпустить еще. А вот второй вопрос сложнее, поскольку речь пойдет об игре Ника. Не Азраила, а Ника.

Прежде, чем выбрать подходящую, Ник хотел разобраться с Титаном, и тут было о чем поразмыслить.

Из чужой памяти он знал о выходе еще двух дополнений к игре, вышедших годы спустя после основной игры и Бессмертного Трона. И дополнения эти... не очень. Да, там были новые монстры, шмотки и даже два новых учения – Руны и Нейдан. Вот только сюжет, да и локации вышли так себе. Они целиком и полностью проигрывали Бессмертному Трону, не говоря о том, что каких-то значимых изменений так и не принесли.

У Николаса было преимущество, заснеженный регион Скандинавии у него практически готов. Все благодаря работе над Эпохой Мифов. Тут тебе и локации, и монстры, и люди. Все как надо, бери да используй.

Вот только, если взять за основу идеи дополнения выйдет весьма слабо. Не этого ожидают игроки.

Отличная игра, затем шикарное дополнение, а потом хилое длс. И вот что из этого запомнят игроки? Финал должен быть значимым, таким чтобы запомнился. Тем более, если речь идет про викингов и Рагнарек.

Но вот что привнести?

Ник думал...

Викинги, Рагнарек, Асгард...

Вдруг, он ощутил слабое тепло в груди. Так у него начинались приливы вдохновения.

А что если для Титан Квест взять еще одну игру?

Ник сразу вспомнил одну подходящую. Она от третьего лица и ее легко адаптировать для матрицы и Титан Квест в частности.

«Викинг – битва за Асгард»

В памяти иного мира, она не была прямо таки значимой, но о ней вспоминается только хорошее. Добротная игра про рубилово и отличные битвы.

Игрок, брал на себя управление викингом по имени Скарин, которого в начале игры благословляет Фрейя, наделяя особой силой. Его задачей будет уничтожать другров и прочих слуг нечестивой богини Хель, желающей захватить власть над миром смертных.

Для этого, игроку придется в буквальном смысле отвоевывать территорию захваченные злобными тварями и предателями переметнувшимися к Хель. На дружественной земле светит Солнце, поют птицы, а на вражеской пасмурно, идет дождь и в целом очень мрачно. А еще там воскресают драугры.

Игрок, убивает врагов, освобождает союзников и выполняет разного рода миссии. В основном, как раз по освобождению. Например, он может прийти в деревню захваченную неприятелем, перебить врагов, после чего открыть здоровенную клетку с пленниками. Те выйдут наружу, возьмут оружие и, если остались враги, помогут их прикончить. Деревня и прилегающая к ней территория попадут под власть Фрейи.

Изюминкой игры стали массовые битвы.

По сути, игроку дается ряд заданий отмеченных на карте. Чтобы иметь возможность начать битву, необходимо выполнить обязательные условия. Освободить пленных викингов, уничтожить посты с драуграми, убить главаря и так далее. Их база, место в котором полно врагов, в случае смерти, их оживляют вражеские шаманы. В одиночку, буйствовать в таких местах бесполезно. Так что игрок, выполняет миссии, а когда все готово – трубит в рог созывая тем самым войска для битвы.

Викинги и шаманы собираются в отряды и начинается бой. С обеих сторон выходят сотни воинов. Здесь самое важное – убивать вражеских шаманов. Те защищают себя тотемами, которые надо уничтожить и только тогда шаман становится уязвим. Эти твари, спавнят все новых и новых воинов, так что битва не закончится пока все шаманы не умрут.

Если прикончить доступных, бой смещается дальше, вглубь базы. Таким образом, сегмент за сегментом, викинги теснят врагов.

Скарину будут доступны настоящие драконы. Сначала один, но к концу игры их станет трое. В обмен на особые руны, дракон будет поливать огнем указанную область. Руны эти можно добывать с тел шаманов или командиров. Среди врагов будут особо мощные твари. По сути, минибоссы которых трудно одолеть. Собрав нужное число рун, игрок может включить карту и выбрать куда направить дракона. И тут есть вариативность. Так например, уничтожение шамана стоит две руны, а вот сжечь отряды лучников на возвышенности или крупное скопление воинов – всего одну руну. И ведь с сожженного драконом шамана, руны не поднимешь.

Играется очень бодро. Кругом месиво. Враги наступают, а ты нужен везде и сразу.

Также, Скарин использует показатель ярости повышающийся за убийство противников. Ярость используется как энергия для рунической магии, позволяющей на выбор наделять оружие огнем, молнией или льдом. Каждая стихия неплохо реализована.

Особые противники требуют в том числе QTE атаки, когда нужно вовремя прожимать кнопки и тогда Скарин проводит действенные удары. Например, сбивает великана с ног или втыкает меч в лицо воителя.

Николасу очень захотелось реализовать эти битвы.

То что нужно для дополнения.

Игрок будет - не просто перемещаться по региону убивая всех на своем пути. Ему откроется остров доступный для исследования, в этом поможет карта. А там, ряд заданий и активностей, после чего начнется самый смак. Осада. И вот там, игрок не будет одним единственным воином уничтожающим монстров, он станет частью настоящей армии. Острием копья, если так можно выразится. И в конце каждой осады его будет ждать босс.

Ник тот час приступил к созданию концепта нового дополнения.

Игру не получится перенести в точности, а делать ее копией Титан Квест тоже неразумно. Тут нужен правильный баланс.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3293455>