

Глава 90 - Восприятие энергии.

Геймдизайнеры создают игры для других магов, получая за это магическую энергию, ну и деньги само собой. А вот прокачиваться через собственный проект играя в него, они не могут. Это было бы странно, ведь создатель игры знает о ней абсолютно все.

Надо создать игру, получить за нее манну и деньги, а вот уже их использовать для своей собственной прокачки.

У Николаса развитие магических способностей проходило несколько иначе.

Он улучшал самого себя, в ходе работы над игрой. Связано ли это с осколком сознания из другого мира или же дело в самом Николасе, он не знал. Важно лишь то, что создавая игру, давая волю своим чувствам - он становится сильнее.

Это его полностью устраивало. Не нужно после создания игры, еще и проходить ее. Все что нужно он уже получил во время разработки.

Это было хорошо... до поры до времени.

Николас Мор, приступил к работе над Тургором, в надежде обрести навыки и опыт, которые пригодятся ему в информационном поле матрицы и защитят от пагубного воздействия той среды.

И все бы ничего, да только вот в ходе разработке, он не испытывал подобных эмоций. Разве что совсем чуть-чуть.

Можно ли рисуя на бумаге, испытать те же ощущения, что и во сне? Если картина одна и та же, едва ли они будут равноценными. Рисунок перед тобой, так и останется двумерной картинкой, а вот сон - это словно иная реальность, сумбурная и непонятная.

Ник продолжал работать над игрой и все никак не мог ощутить то небольшое, к чему стремился.

Что еще хуже - он понимал, что даже созданная им игра, так и останется для него рисунком, не пробуждая забытых ощущений.

Вот если бы кто-то другой создал нечто подобное...

Идея хорошая, вот только сколько времени уйдет на одни только объяснения, не говоря уже о том, как сложно будет передать те сложные чувства, что он испытал в матрице. Как ни странно, сделать подобное окажется проще, если нужный человек в полной мере испытает игру Ника.

И все это приводит к замкнутому кругу, в котором происходящее сводится к неспособности создать именно ту игру, которая ему нужна.

Как всякий творческий человек, Николас решил работать и экспериментировать, в надежде обрести вдохновение или придумать новую идею, способную изменить его восприятие.

Однако, многие моменты он оставит неизменными.

Цвет с его особенностями, Братья, Сестры. В каждом случае сокрыто множество идей и смыслов, а попытка из переиначить, может только все испортить.

А вот сам Промежуток, прямо таки напрашивается на изменения.

Прежде всего, в игре очень маленькие локации. Ник хотел сделать их больше, а еще внести несколько новых. Например, пустыню с пересохшим оазисом, который можно превратить в сад. Гниющее болото со старыми, мертвыми деревьями и опасными недородками. Свалку, которую населяют даже более опасные твари. Солончак некогда бывший морем. Ну и конечно надо внести пару-тройку огромных чудищ. В игре было три громадных существа, выступающих в роли боссов. В Голосе Цвета их появление объяснялось действиями игрока тратившего цвет, тем самым породившим этих прожорливых монстров.

Еще у Ника было несколько идей на тему локаций связанных с темой кладбища или морга, а также заброшенной фабрики.

Монстры в игре напоминают не то животных, не то ожившие куски дерева и камня. Отчасти так оно и есть, цвет наполнил собой мертвые части и оживил их. Это навело Николаса на мысль, создать монстров напоминающих нежить или мутантов из Горький 17, с поправкой на стилистику Тургора.

Некоторые фразы и диалоги добавленные в Голосе Цвета, Ник не будет использовать, чтобы сохранить интригу и не вести игрока за ручку. Тот кто будет проходить эту игру, должен сам до всего додумываться и строить собственные идеи. Однозначных ответов тут нет и быть не должно.

А вот что он оставит однозначно, несмотря на увеличение размеров Промежутка, так это ограничение по времени.

В обеих версиях игры, герою отводилось 35 циклов по 100 ударов сердца в каждом. Если по истечению этого времени игрок не достигал состояния тургора и не принимал решения, то все заканчивалось тем, что он превращался в еще одного Брата и оставался в Промежутке навсегда.

Ник сохранит эту особенность.

И дело даже не в том, чтобы заставить игрока шевелиться и думать, не давая ему расслабиться. Это очень важно для самого Ника. Тогда, он медленно погружался в глубины информационного поля. Он не противился этому не потому что не мог, он просто этого не делал. Там все зависит от твоей силы воли и твоего сознания. Он смог частично пробудиться когда увидел нелогичную, странную ошибку и заставил себя двигаться вверх.

Если сделать в игре возможность находится в Промежутке сколько угодно времени, то это приведет к плачевным последствиям. Игрок будет воспринимать это место как то, где нет ничего неизбежного и твое время пребывания в нем неограниченно. Но вот если там всегда будет таймер, отмеряющий неумолимый ход времени к неизбежной гибели, тогда игрок всеми силами будет пытаться избежать этого, сделать хоть что-то. Он не останется в Промежутке навсегда, это лишь временная остановка, в которую он прибыл ненадолго и из которой должен уйти.

Ник верил, что именно эта идея позволит его сознанию и подсознанию вырваться из матрицы в случае чего. Она не даст ему привыкнуть к тому месту и сохранит желание покинуть его.

Успеют ли игроки в должной мере исследовать Промежуток за это время?

Какая разница?

Если хотят, пусть начинают игру заново.

В жизни никто не даст тебе неограниченного времени, она конечна. Также будет и в игре, с той разницей, что игрок может начать все заново. Но в этом случае ему придется проходить путь с самого начала. А вот дойдет ли он до конца, зависит от него... ну и рандома.

В игре был беспощадный рандом. Особенно от него зависло сколько и какого цвета придет в Промежуток с каждым циклом.

Николасу показалось интересным реализовать генерацию случайных событий. Чем больше их будет, тем сложнее приспособиться и понять все происходящее. А это, может помочь Нику в его тренировках. Он задаст параметры, но все решится случайным образом и это нужно принять. Иначе - игру не пройти.

Не стоит забывать, что Николасу важны тренировки, а не возможность пройти игру. Процесс важнее результата, хотя это не значит, что он отнесется к разработке безалаберно. Напротив, он хочет сделать все качественно.

Желание создать подходящую зону для тренировок, навело на образ, которого в игре не было. В ней, игрок бегал по локациям вполне обычным способом, а вот между ними он перемещался по карте Промежутка, чем-то напоминающим нейроны в головном мозге.

А вот в матрице, Ник погружался и поднимался в чем-то... более вязком. Там не было твердой опоры под ногами. Он плавал или парил, среди потоков энергии и информации.

Так что в игре, Ник решил создать несколько локаций в которых игроку придется двигаться словно под водой. Плавать или парить. Там где плотность выше, надо будет тратить цвет на перемещение. Без этого, пройти окажется очень трудно или даже невозможно.

С этой идеей он также, ввел новый объект для взаимодействия. Гибкая лиана или веревка, по структуре напоминает ловушку, ее также надо заряжать цветом. Будучи заполненной, она позволит забираться по ней наверх. Так можно добраться до недоступной части локации, особенно полезным это будет, когда наверху родится цвет.

Но вот когда Ник приступил к работе с локацией наполненной вязкой атмосферой, ему пришлось в голову, сделать ее не одной частью Промежутка, а превратить в путь между покоем.

Когда игрок решает перейти в другое место, он чертит себе путь цветом по карте Промежутка и тем самым двигается. Ник подумал над тем, как реализовать это для игрока. Перемещение значка по карте выглядит... ну для игры на ПК это нормально, но вот для матрицы, особенно когда речь заходит про контроль энергии - выглядит не очень.

Нужен вязкий, трудный и непонятный путь. Нет нужды разделять его на части, если дорога проходит через другие покои. Пусть начерченная тропа превращается в своеобразную локацию. Чем больше цвета вложишь, тем проще ее пройти. Ну и конечно, в Промежутке будут сложные пути.

Тут опять-таки можно будет применить рандом.

Для этого надо заготовить разные факторы, преимущественно негативные, а возникать они будут в случайном порядке. Хотя, кое-что будет зависеть от цвета, которым игрок прочертил путь. Если использовать лазурь, двигаться будешь быстрее, но начнешь скользить словно на льду, а там есть с чем столкнуться и куда упасть. Янтарь? На пути все станет активнее. Будут

двигаться камни и все прочее. Это можно использовать в своих интересах для более быстрого движения, если конечно уметь, а то еще свалишься куда-нибудь. Пурпур? Преграды на пути будут рушиться от твоего приближения, но тогда не удастся взбираться на парящие платформы, ведь они тоже рассыплются под твоими ногами. Изумруд? Иди спокойно, под надежной защитой, ты даже сможешь дольше парить, но двигаться при этом будешь медленнее. Золото создаст своего рода магниты. С таким на другом островке, проще допрыгнуть, ведь он притянет тебя к себе, но рядом с ними придется проявить усилия чтобы вырваться из их воздействия, ведь они не желают тебя отпускать. Сирень наполнит твой путь красками, освещая все вокруг. Так ты увидишь все опасности, все ямы и все что может тебе навредить, даже туман если он был - рассеется. Но выход из локации будет труднее обнаружить за всеми этими красками, так что придется искать его среди них. Серебро превратит путь в настоящее творение художника сюрреалиста. Там все будет непонятно, и многое зависит от везения. Ты можешь найти выход буквально в двух шагах от себя, а может и придется как следует побегать.

Конечно же, путь между соседними покоем будет коротким, да и количество вливаемого цвета сыграет не последнюю роль.

В голосе цвета, несколько братьев беседовали с игроком, на фоне сильного ветра несущего пыль и камни. Ни в одних покоях этого не было, как и на аренах где проходило сражение с братьями.

Думая об этом, Ник посчитал, что над аренами тоже надо будет поработать.

...

С графикой и звуками у Николаса не проблем, а вот воссоздать чувства, это уже сложнее.

Когда он сказал об этом учителю Скарлет, та предложила решение.

На следующий день они вдвоем пришли в центр подготовки магов.

- «Твой ранг и уровень манны позволяют проходить магические тренировки. Обычно, их используют маги для развития своих элементов. Кто лучше управляет с огнем, тренируется в среде насыщенной именно огненным элементом. У кого воздух, тот соответственно в среде с этим элементом. Есть также и смешанные, там где задействовано несколько элементов. Тренироваться с теми элементами которых у тебя нет, имеет смысл для сопротивления им. Многие охотники высоких рангов, до рейда в насыщенную определенным элементом среду, проходят тренировку с ним же вот здесь. Это помогает им подготовиться к тому, с чем предстоит встретиться на задании» - Лиза

- «Почему мы не были тут раньше? Это здорово бы помогло» - Ник

- «Киара проходит подобные тренировки под строгим надзором своей семьи, а у Сацуки все еще низкий ранг и недостаточный запас магической энергии. Ну а еще, для использования этой системы приходится расходовать магические ресурсы, а они не дешевые. Не волнуйся, администрация покроет часть твоих расходов. Сегодняшняя тренировка будет бесплатной. Никаких явных элементов у тебя нет, так что выбрать можешь что угодно. Опробуй все что захочешь, но будет ли результат - я не знаю. Тренировки проходят под наблюдением, так что безопасность гарантируется, если конечно ты не совершишь глупость, на которую наблюдатели не успеют среагировать» - Лиза

- «Хорошо... тогда, какой элемент мне следует выбрать?» - Ник

- «Я бы не рекомендовала тебе сложные. А еще, лучше обождать с огнем и молнией. Они оба непокорные и приносят боль при каждой ошибке» - Лиза

- «В таком случае я выберу воду. Человек на 80% состоит из воды, так что думаю, это мне подходит» - Ник

Лиза не стала ему отвечать. Она привела его в некое помещение. Там за пультом сидели двое мужчин, а напротив них, за перегородкой стояла камера. В ней ничего не было. Совершенно ничего. Голый пол и стены. Только потолок подсвечивался когда нужно, а в остальном мага нельзя ничем отвлекать. Он должен сосредоточиться на энергии наполняющей камеру.

- «Я буду следить за процессом, так что не волнуйся. Делай все, что сочтешь нужным. И еще, ты должен переодеться. Одежда не имеющая защиты, придет в негодность под действием магии» - Лиза

Николас переоделся в белое одеяние больше похожее на пижаму. Оно было легким и свободным. Очень даже удобное.

Юноша зашел в камеру, и за ним закрыли дверь.

- «Расслабься. Мы контролируем подачу энергии, если будет тяжело - ты только скажи, и мы снизим ее поток» - Лиза

Когда началась подача энергии, юноша на секунду подумал, будто его окатили холодной водой. Но в камеру не попало ни единой капли. Тут циркулировал воздух благодаря системе вентиляции и подавалась энергия насыщенная элементом воды.

Около минуты ушло на то, чтобы взять магию под контроль.

Ник регулярно проходил это на практике в Норквесте. Их учили пользоваться энергией и навыками, так что ничего особенно в этом нет. Если не считать того, что здесь гораздо больше энергии, она куда насыщеннее и активнее.

Через пару минут ему стало легче. Сотрудники фиксировали показатели тела на приборах, и энергию там тоже видно. Лиза велела плавно увеличить подачу энергии.

Ник ощутил это и сфокусировался.

Его не покидало чувство того, будто он под водой. И дышать было как-то странно. Словно вода входит в легкие но без боли и дискомфорта. А чем больше он работал с энергией, тем сильнее ощущал то, как она входит в его тело. Элемент воды циркулировал по его магическим каналам. Не везде этот процесс проходил гладко. Где-то лучше, где-то хуже, но это совершенно нормально.

Пару раз за последние двадцать минут, начинались сильные колебания, но Николасу удавалось стабилизировать течение энергии. А вот дышать становилось тяжелее. На него словно давила водная масса, что еще больше усиливало впечатление того, будто бы он погружается на морское дно.

В легких нарастала боль...

Лиза отдала команду прекратить увеличивать концентрацию энергии, понимая то, что Ник достиг предела.

- «Маги его ранга справляются лучше. Возможно, следует увеличить приток энергии?» - сотрудник

- «Он не боевой маг, так что оставим как есть» - Лиза

Ник продолжал тренировку, а заодно пытался запомнить все, что с ним происходит. Весь спектр эмоций и чувств. Все это трудно объяснить словами, но он знал, как воплотить их в матрице.

- «Все... хватит... думаю, мне достаточно» - Ник

- «Уверен?» - Лиза

- «Да» - Ник

Энергию убрала постепенно, за полторы минуты. Ее не отключают резко, чтобы не навредить тренировке. Мгновенное исчезновение элемента - не очень хорошо отражается на закреплении изученного материала.

- «Фух, хорошо... теперь попробуем воздух» - Ник

- «Не хочешь отдохнуть?» - Лиза

- «Нет, я не устал. Хочу проверить другие элементы» - Ник

Двое мужчин переглянулись. Они привыкли к тому, что маги проводят длительные тренировки с одним элементом, а если надо развивать несколько, то сеансы с каждым проводят в разные дни.

- «Будь осторожен. В твоем теле все еще есть элемент воды, возможна реакция. Ветер может порезать тебя, да и барабанные перепонки иногда лопаются. У нас тут хорошие целители, так что все поправим, не бойся таких мелочей» - Лиза

Эти слова не давали ему уверенности, но это и не требовалось. Все равно он пришел только попробовать.

Как только началась подача элемента воздуха, юноша услышал сильный гул, проходящий прямо в голову.

Собравшись с мыслями, Ник продолжил тренировку, но уже с элементом воздуха.