

Позднее Марк был разбужен стюардессой, которая нежно похлопала его по плечу. Она сообщила ему, что самолет уже приземлился, и скоро ему придется выходить.

Она проводила его до стойки багажа и ушла. Найдя свой багаж на стойке, он вызвал такси к своей квартире в Лос-Анджелесе.

Он действительно хотел узнать больше о системе и ее функциях, но к сожалению, пришлось отложить это на потом, потому что сейчас он не мог даже правильно сосредоточиться. Несмотря на сон в самолете, он все еще чувствовал себя умственно изможденным, как будто занимался три дня подряд без сна.

И ему просто хотелось отдохнуть. Приехав на место, он заплатил водителю, чтобы помог ему принести свои вещи на третий этаж, где находилась его квартира.

Как только он как-то перетащил свои вещи внутрь, он скинул с себя одежду и принял горячий душ, чтобы почувствовать себя более комфортно. Покончив с душем, он поспешил перебраться в кровать и заснул буквально через несколько секунд после того, как улегся на мягкую подушку.

****Взгляд Марка****

11 апреля 1990 года, следующее утро, 05:53 утра, в спальне его квартиры в Лос-Анджелесе.

На следующее утро мы видим, как Марк еще наполовину во сне мотает руками, бормоча себе что-то непонятное.

Вдруг его сон разрушился, когда он открыл глаза и почувствовал себя слегка ориентированным. "Уф, черт, когда я заснул? Я даже не помню, как завершил разгов...". Он остановился и подумал о том, как его тело работало на автопилоте на пути из аэропорта. Но еще страннее показалось ему его разговор с Вани о том, как она знала все о нем.

Но, к счастью, после хорошего ночного сна он примирился с этим и принял это с достоинством. Ведь отказаться от системы сейчас уже нельзя. Он уже слишком глубоко в этом ушел, чтобы пытаться прыгнуть с корабля.

Хотя, справедливости ради, система - это очень мощный инструмент, который позволяет смертным стать богами благодаря чистому бреду, который представляет из себя плотная броня сюжета.

Он не знал, была ли ему также предоставлена какая-то броня сюжета или нет. Но он был не настолько глуп, чтобы преднамеренно искушать судьбу, только чтобы узнать, предоставила ли его система ему какую-то броню сюжета.

"Черт, этот экзистенциальный ужас действительно сыграл со мной злую шутку. Я почти полдня проспал, но, к счастью, теперь я чувствую себя намного лучше".

"Я также не успел спросить Вани о других ее возможностях или о том, что я могу сделать с 90 баллами, которые мне были присуждены во время оценки", - подумал Марк, возбуждаясь от мысли использовать свои награжденные баллы.

"Вани, ты проснулась? Подожди, неужели ИИ нуждается в сне? Зачем я задаю такие глупые

вопросы? Похоже, что мой мозг еще не полностью проснулся", - подумал Марк, погружаясь в самоиронический юмор.

[Да, Марк, я проснулась, и да, мне не нужно спать, чтобы функционировать.]

[Но я временно отключаю свои наблюдательные сенсоры, например, когда ты занимаешься сексом или просто отдаешь дань природе]

[Возьмем вас, Марк, в качестве примера. Я считаю, что режиссера можно оценивать по семи ключевым навыкам. Это те самые основные умения, которыми каждый режиссер должен овладеть, чтобы по-настоящему стать мастером своего дела.]

[На данный момент ваши показатели в режиссерском навыковом дереве следующие:

Творческое видение: 78

Эстетическая кинематография: 72

Лидерство команды: 83

Координация на съемочной площадке: 65

Блокировка персонажей: 73

Руководство игрой актеров: 58

Художественная коммуникация: 61]

[Все эти оценки выставлены из 100. Как бывший режиссер небольшого телешоу, ваши показатели довольно неплохие.]

[Но если вы хотите снять хороший фильм, то ваши текущие показатели по •Координации на съемочной площадке• и •Руководству игрой актеров• просто слишком низкие.]

"Да, я так и думал. Вани, можешь кратко описать все навыки?" - спросил Марк, желая понять, что они включают.

[Конечно, Марк, вот они.]

[1. Творческое видение: Оценка способности режиссера иметь четкое видение своего творческого произведения. Способность показывать путь персонажа, развитие сюжета, будь то через флешбеки, побочные панели, фоновое повествование и т.д. Уверенность в реализации этого видения на большом экране.]

[2. Эстетическая кинематография: Оценка способности режиссера использовать визуальные и звуковые элементы фильма для создания его 'внешнего вида'. Эстетика может определять стиль, тон, настроение фильма и служить мощным инструментом для усиления повествования.]

[3. Лидерство команды: Оценка способности режиссера вести свою команду через процесс съемок. У каждого своя манера руководства, а число представляет, насколько эффективно она работает на объективной основе.]

[4. Координация на съемочной площадке: Оценка способности режиссера координировать различные элементы съемочной площадки. От освещения до расположения реквизита, от

углов камеры до компоновки кадра и т.д.]

[5. Блокировка персонажей: Оценка способности режиссера создавать композицию кадра путем умелого расположения персонажей, чтобы создать слои и глубину. Направлять взгляд зрителя к важным элементам кадра, поддерживать уровень глаз при движении персонажа, чтобы создать идеальный кадр.]

[6. Руководство игрой актеров: Оценка способности режиссера направлять игру актера, касающуюся развития персонажа и прогресса сюжета. Улучшение их выступления в глазах зрителя с помощью монтажа или подходящей фоновой музыки.]

[7. Художественная коммуникация: Оценка способности режиссера доносить до зрителя чувства, идеи и аргументы, кроме слов. Превращение абстрактных идей в визуальные, осязаемые сообщения, которые зрители могут понять и почувствовать связь с фильмом.]

[Надеюсь, это проясняет любые сомнения относительно оценок.]

"Да, Вани, теперь я понимаю, почему у меня такой низкий показатель по •Руководству игрой актеров•," - подумал Марк, осознавая свои слабости. "Теперь к той части, которая меня взволновала! Вани, как я могу использовать баллы, которые получил во время оценки?" - спросил Марк взволнованно.

[Эти баллы - валюта Системы, называемая Охотничьи Очки (НР). Их можно использовать для повышения ваших показателей, с учетом некоторых условий. Также они могут быть использованы для покупки предметов в магазине системы.]

[Имейте в виду, что у вас пока нет инвентаря, и покупка любого физического предмета, доступного в магазине, приведет к его материализации прямо в ваших руках.]

"Понял. Какие правила существуют для улучшения моих показателей?" - спросил Марк с некой настойчивостью, чувствуя, что его текущие показатели могут стать препятствием для краткосрочных планов.

[Очки можно использовать для повышения показателей, которые достигли минимум 60/100.]

[От 60 до 70 эффективность обмена очков составляет 1:1. То есть, требуется 10 НР, чтобы повысить умение с 60 до 70.]

[От 70 до 80 эффективность падает вдвое и составляет 1:2. То есть, требуется 20 НР, чтобы повысить умение с 70 до 80.]

[От 80 до 90 эффективность теперь падает до трети и составляет 1:3. То есть, требуется 30 НР, чтобы повысить умение с 80 до 90.]

[От 90 и выше цена за улучшение резко возрастает: для каждого повышения на 1 пункт начиная с 90 до 91 требуется 5 НР. С 91 до 92 - 6 НР, и так далее. Таким образом, для повышения показателя с 90 до 100 требуется целых 95 НР.]

"Черт возьми, а я-то думал, что богат с 90 НР в запасе, теперь чувствую себя бедным," - пошутил Марк.

[Это логично, Марк. Людей с показателями 90 и выше в своих основных навыках в Голливуде не более 20. Это представляет собой вершину мастерства, и, конечно, не так легко достичь.]

[Есть еще несколько скрытых правил и функций, которые станут доступны вам, когда вы достигнете отметки в 90 баллов в любом из ваших навыков. Но я не могу рассказать вам о них заранее.]

"Все в порядке, можешь оставаться такой загадочной, как хочешь, но я в конце концов открою все твои возможности," - подумал Марк, решительно настроенный достичь своих целей.

<http://tl.rulate.ru/book/94878/4379061>