

Глава 2 – Геймдизайнер?

Старшая школа Эммонтона, одна из многих.

Ник учился на третьем году старшей школы. Последний год и он выпустится.

Если сравнивать с началом года, два месяца назад, сейчас класс выглядит более веселым. Оно и не мудрено, более половины класса прошли магическое пробуждение. От того они и не грустят. Школу надо закончить в любом случае, иначе ни на одну нормальную работу не возьмут, а в охотники так и вовсе не допустят.

Школы в Эдмонтоне, как и в других городах несут не только образовательную функцию, дающую детям и подросткам знания и какой-никакой жизненный опыт. Еще через них правительство следит за магическим пробуждением своих граждан.

Так сложилось, что большинство людей пробуждается до своего совершеннолетия.

Больше всех на втором году обучения старшей школы. На первом и третьем почти поровну.

Тут надо сделать очень важную оговорку.

Чем раньше человек пробуждается, тем выше его потенциал.

Хотя, скорее всего именно потому что у него выше потенциал, пробуждение наступает раньше.

Все именитые охотники пробудились еще в средней школе, это не говоря про настоящих гениев чьей силе остается только позавидовать.

Попад на третий год не пробужденными, подростки пребывали в не самом хорошем расположении духа. В эту школу поступали не пробудившиеся. Вот те где учатся пробудившиеся на прошлом году, выглядят гораздо лучше. Финансирование там существенно отличается, учителя лучше, да и все остальное тоже.

Только наполнив свое тело магической силой, подростки понимали что это переломный момент их жизни, открывающий путь в светлое будущее.

Они грезили великими свершениями.

Но... им еще предстоит познать свои способности.

Как никак, они бывают очень разными. Вот для этого нужны колледжи с соответствующими специализациями для необходимых тренировок и раскрытия потенциала.

Абы как тут не получится. Самоучка никогда не достигнет результатов равного по силе прошедшего должную подготовку. Тебе все расскажут, покажут и дадут попробовать. Если надо, и конечно же если ты перспективен, тобой займутся индивидуально. Вот тогда, твои способности позволят засиять... ну или хотя бы не сдохнуть в первой же вылазке.

Большинство магов имеют боевую специализацию.

Есть разного рода стихийные маги, контролирующие определенный элемент магии. Есть те кто специализируются на холодных видах оружия. Немало и тех кто ориентируется на огнестрельное. Бывают укротители монстров и призыватели.

Для чего все они нужны?

В первую очередь для борьбы с монстрами. Только они не позволяют чудищам уничтожить человечество.

Забавно что наиболее ценные ресурсы, люди добывают именно с монстров.

Чем сильнее тварь, тем более дорогие у нее части тела. Особенно это касается магического ядра. Особый камень в котором концентрируется магическая энергия. Он служит своеобразной батареейкой, только с манной вместо электричества.

У некоторых зверей, помимо ядра, особенно ценится прочная шкура или теплый мех. Или смертельный яд. Гибкие, прочные кости. И так далее...

А ведь манна насыщает собой не только зверей.

Насыщенные ей металлы обладают удивительными свойствами. Почти тоже самое с минералами и многими другими ресурсами. Все это надо добывать. Чаще всего с боем, для чего и требуются охотники.

Специальностей много.

Но есть и не совсем боевые. К ним относятся ремесленники.

Люди использующие свои навыки для создания оружия, снаряжения, оборудования и многого другого. Один работает в кузнице, наполняет молот магией и обрабатывает магические металлы, а другой пребывает на ферме и выращивает растения. Кто полезнее не угадаешь, потому что продукты у них индивидуальные.

Вот кто полезнее алхимик что варит лекарственные и усиливающие зелья, или архитектор создающий неприступные бастионы? Первый нужен во время вылазок, а второй бесценный сотрудник для любого города.

Так что у каждой специализации свое предназначение.

У Геймдизайнеров тоже.

Долгое время, люди не могли найти применения этим способностям. Не было необходимой базы. Так же как алхимик без лаборатории, а кузнец без кузницы, они были почти бесполезны.

Все изменилось когда правительство, с их помощью сумело модернизировать имеющееся вычислительное оборудование, создав так называемую энергетическую психоматрицу.

Благодаря ней, человек использующий магическую энергию, мог без проблем загрузить свое сознание в цифровую среду поддерживаемую этой самой матрицей.

Сложности возникли во время создания необходимых условий. Все таки геймдизайнеры только-только приступили к подобного рода работе. Важно то что матрица очень чувствительна к их энергетике, а потому над каждым отдельным сегментом, в который можно загрузить создание, способен работать только один человек. Это создает сильную нагрузку.

Однако, результаты превзошли все ожидания.

Созданный симулятор оказался не просто эффективным, он практически полностью

воссоздавал реальные условия. Охотник проводивший в нем свое время, тративший на это манну, получал практически тот же опыт что и в реальном бою. Его способности улучшались. Бывало и такое что его сила продвигалась на следующий ранг или открывались новые навыки.

Ранее, магам предоставлялось два способа улучшать свои силы. Это сражения с монстрами и поглощение магических расходников. К последним относились зелья, пилюли и прочие переработанные магические ресурсы. Ну так их еще надо добыть или купить, а в бою охотник всегда рискует головой.

Вот потому, открытие психоматрицы стало событием.

Люди получили возможность развивать способности и тренироваться не выходя из комнаты.

Для входа в психоматрицу, надо всего то надеть на голову обруч из специального металла и воткнуть провод в сеть. Для погружения, надо войти в медитацию, так что человек должен лежать. Выйти из этого состояния каждый маг способен по своему желанию, ну или если его разбудить. Никакой опасности такое погружение не несет. От чрезмерной усталости или истощения манны, его так и так вытолкнет.

По сути, человек соединяет свой мозг с компьютером, а связь осуществляется манной.

Важно и то что раз это цифровая среда, то ее можно просматривать на других носителях. Даже в прямом эфире. В этом нет ничего сложного. Обычное видео, точно такое же как и другие. Тем кто находился в симуляторе бывает забавно после таких заходов посмотреть на себя со стороны, так сказать по другую сторону экрана.

Осознав перспективы, власти выделили необходимое финансирование и взялись за обучение геймдизайнеров. Особый упор делался на возможность преодолеть ограничение один человек – один сегмент, ну или одна игра.

Убив кучу времени, гору денег и тонны ресурсов, определенный результат все же получился.

Вот только он был далек от задуманного.

Группа человек, каждый из которых прекрасно знает друг друга, всецело доверяет, потому что они вместе многое прошли, будучи погружены в состояние транса – способны соединять свое сознание в единое целое. В таком виде они и правда могут работать над одним проектом.

Все это происходит под надзором, с использованием медикаментов и особого оборудования.

Такая группа действительно выдает очень хорошие результаты.

Первым делом, их навыки применяют для воспроизводства известных навыков, а также среды. Доступные, правительственные симуляторы в точности воссоздают конкретные области, хорошо изученные. Человек входя в матрицу, попадает в практически идентичную реальности обстановку, где сталкивается с воссозданными чудищами. Неоднократно пройдя такую тренировку и попав в ту самую область с которой скопирован симулятор, он будет знать что делать. Столкнувшись с настоящими монстрами в первый раз, у него будет реальный опыт боев с ними.

Все кто владел способностями геймдизайнера, принялись создавать свои собственные игры.

Любой маг согласиться платить за возможность тренироваться без риска для жизни.

И тут важно заметить, геймдизайнер создавший игру, этот самый сегмент психоматрицы, связан с ней особым образом. Малая часть манны потраченной игроками, возвращается к нему. Эту манну можно использовать как для работы с матрицей, так и для собственного пользования.

Маг умеет использовать свою манну для развития способностей, это основа основ любых тренировок. Это относится к медитации. Маг задействует манну в своем теле, влияет ей на организм, особенно на область где эта манна хранится и на каналы по которым течет. Получается почти как качать мышцы. Понемногу, становишься сильнее.

Если говорить условно.

Маг имеющий 100/100 единиц манны, потратит их. У него их 0/100. Затем, он восстанавливает их через сон, медитацию или используя расходный ресурс. Их снова 100/100.

А вот если он тратит эту сотню на тренировку. То у него растет общий запас манны и становится скажем 0/105. То есть, он повысил доступный ему запас на 5 единиц, используя ту сотню что у него имелась. А вот если бы у него было 200/200. То истратив их за один раз он повысил бы до 0/210. То есть не на пять, а на десять единиц.

Тут важно общее число и скорость восстановления.

Для высокоранговых магов подобные цифры – жалкая мелочь. Высшие используют могущественные заклинания и навыки, ни чета низкоранговым.

Но чтобы продвигаться в рангах мало одной медитации. Нужно сражаться, зарабатывать, покупать снаряжение, приобретать ресурсы и многое другое. Только так можно стать сильнее.

Неудивительно что большинство магов видят себя именно в бою.

Каждый маг обязан отслужить в армии срочную службу. Это не обсуждается.

Там учат дисциплине, порядку и социализации. Если уклоняешься, то тебя вышвырнут нахрен из города и делай что хочешь. И поверь, в другом городе все тоже самое. Никому не нужен маг не способный даже несколько лет жить по уставу. Слишком гордый? Иди в жопу, тут такие не нужны.

Никто в здравом уме, не станет развивать смертельно опасные способности человеку не способному подчиняться приказам.

Но в любом правиле есть исключения.

И для магов это – ремесленные профессии.

Тут все донельзя банально. Такие люди должны все время работать. И чем раньше они к этому приступают тем лучше. Вот и выходит, что зачастую такие пробужденные, сразу после школы отправляются туда где их обучают премудростям их специальности, под надзором старших товарищей. В кузнице, мастерской, лаборатории или ферме, ты всегда будешь под надзором. Там свои методы. Не армии, но близко к этому.

Есть люди которые совмещают ремесло с боями против чудищ, но есть и те кто реализует свои способности исключительно в пределе городских стен. Геймдизайнеры из их числа.

- «Все сели. Урок начался. Мор, заберешь эмблему после урока. Не забудь напомнить» - учитель

Небритый мужчина средних лет, с редющими волосами и полнейшим безразличием в глазах был тем кто вел урок.

Учить он умеет в лучшем случае средне, и то очень многое зависит от стараний учащихся, поскольку желание мужчины тут сводиться к тому чтобы поскорее закончить с этими остолопами. А чего еще ждать от такой школы? За такую зарплату этот мужик еще куда ни шло. Хотя бы такой есть. Лучше чем никакого.

Жизнь наплевала на него, а он отвечал взаимностью. По крайней мере он не в трущобах, значит что-то все таки умеет.

Вот такие люди обучают в подобных школах. Ник хотел бы лучшего отношения к себе, но за те деньги что родители платят, это единственный доступный вариант. А ведь могло быть гораздо хуже.

На что надеяться выходцам из таких школ?

Большинство уйдут в армию. Девушкам попроще, их хотя бы в более-менее приличные места службы отправляют, а парней куда придется. Это касается и пробужденных и тех кому не повезло.

Ник со своей астмой и слабым здоровьем не пройдет медкомиссию. Будь его пробуждение боевым - тогда другое дело, а тут...

Он на пол головы ниже сверстников, тощий и слабый. Лицом он может и середнячок, но тут еще и сыпь из-за которой то на лбу, то на щеках всегда пара тройка прыщей красуется. В общем, популярность явно не для него.

Друзей у него особо нет, максимум два одноклассника с которыми можно поговорить.

Сильно повезло что нет врагов, хотя за это следует поблагодарить одного парня. Тот в свое время крепко накосячил, подставив товарищей за что крепко встрял. С тех пор он своего рода громоотвод для плохого настроения. Но он хотя бы крепкий, не то что Ник.

- «Открыли учебники на девяносто шестой странице...» - учитель

Урок прошел как обычно. Учитель даже не спросил почему Ник отсутствовал два дня.

- «Учитель, а что с моей эмблемой?» - Ник

- «А, точно... вот поздравляю» - учитель

Он достал из штанов круглую штуку похожую не то на монету, не то на игральную фишку.

На ней было несколько символов говорящих о ранге и специализации пробужденного. С обратной стороны, более личная информация - имя, фамилия, год и место рождения. Также, эта эмблема как магнитная карта, несет на себе данные. Их используют как ключ и удостоверение личности. Зачастую, эмблемы носят на виду чтобы демонстрировать свой статус.

Юноша много лет мечтал одеть эмблему, но всегда думал что это будет... почетно. А тут,

учитель сунул ее и свалил, сказав дежурное - «Поздравляю».

На перемене ученики как обычно трепались о своем. В основном о великом будущем. О том как будут ходить в рейды, находить ценные ресурсы и какой роскошный образ жизни будут вести.

- «Ха! У меня будет особняк в лучшем районе города. Найму кучу красоток чтобы обслуживали меня» - ученик

- «Дался мне этот поганый Эдмонтон. Я хочу в Вашингтон. Тамошние охотники ни чета нашим»
- второй парень

- «У меня способность призывателя. Говорят что лучшие призыватели работают в Южной Америке. Думаю, придется лететь туда» - третий парень

- «Пф! Кто тебя туда возьмет? Не будь идиотом, держись меня, не пропадешь» - первый

Ник прикрыл глаза.

Все его планы за много лет канули в небытие вместе с получением специальности геймдизайнер. И что теперь делать? Он даже толком не знает чем они занимаются. Вот как они создают игры?

На секунду в его сознании возник образ игры.

Ник ощутил что хотел попробовать ее... Но ее не существует в этом мире. Ее надо создать...

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3047853>