

## Глава 46 - Тренировки.

Занятие проходило в закрытом комплексе похожим на спортивный.

Отчасти он таковым и являлся, но был более технологичным и не без причины. Тут проводились тренировки с магией, оружием и всем что может понадобиться охотнику.

Учителем был крепкий мужчина средних лет, настоящий охотник. Уж он то знает как надо себя вести за пределами города, чтобы не умереть, а по возможности вернуться целым и невредимым.

Этими премудростями он делился с учениками Норквеста, а еще руководил их тренировками.

Особой разницы между геймдизайнерами и остальными магами он не делал. Все равно на раннем этапе - люди с магией мало чем отличаются друг от друга.

- «Все оружие используемое магами, создается из материалов пропитанных магией. Чаще всего это разного рода металлы, выплавляемые из руды насыщенной манной или с добавлением магических ингредиентов. Части тел монстров, такие как кости, клыки, когти, шкуры, а также уникальные и особенно сильно наполненные энергией куски - идут на создание оружия и снаряжения охотников. Некоторые растения или их части, вроде плода или сердцевины ствола в руках ремесленников становятся неплохим оружием. Среди минералов попадаются особо ценные для кузнецов и алхимиков. Мы - охотники, добываем ценные магические ресурсы рискуя жизнью и сражаясь с чудищами, чтобы из них создали оружие, дабы мы сражались с монстрами и добыли новые ценности все более успешнее. Это замкнутый круг, в котором ты вынужден сражаться со все более ужасными и опасными чудищами, ради получения все более ценной добычи. Чем больше у тебя силы, тем опаснее будет монстр на которого ты пойдешь» - учитель

Мужчина расхаживал из стороны в сторону, а затем резко взглянул на класс первогодок и задал вопрос.

- «А почему оружие создают только из магических материалов?» - учитель

- «Любой магический материал проводит и накапливает магическую энергию» - Киара

- «Правильно! Наши тела могут хранить, проводить, собирать и использовать манну. Чудовище способно направить магию к своим когтям чтобы сделать их прочнее, острее и наделись способностью прорезать сталь. Так и маг способен направлять свою магию в оружие. Он может подобно монстру с когтями, сделать лезвие меча невероятно острым или скажем покрыть испепеляющим огнем. Охотник берет в руки оружие и направив в него магию, сделает сильный выстрел, пробивающий череп огромного чудища. Вот так охотники используют свои навыки. Но если взять обычное оружие, не магическое - манна просто уйдет в никуда. Меч не станет острым, а пуля будет совершенно обычной. Именно поэтому, каждый маг должен владеть магической энергией как внутри своего тела, так и вне его» - учитель

Бах!

Мужчина взял пистолет и сделал выстрел.

Пуля вошла точно в цель, угодив бумажной фигуре точно в голову.

- «Я использовал навык позволяющий легче целиться и находить противника. В остальном,

выстрел был обычным» - учитель

Бах!

Эта пуля угодила рядом с первой, но разорвала бумажную голову в клочья.

- «А для этой я использовал навык превращающий пули, в миниатюрные бомбы» - учитель

Ник, наблюдавший за происходящим, отметил то, что в этом помещении нет эха. Похоже, тут не обошлось без магии. Стены покрыты каким-то материалом, так что на них не остается следов от магических навыков и оружия. При этом, все звуки поглощаются, поэтому снаружи никто не услышит всей этой стрельбы.

- «Эффективность и умения использования навыков, зависят от таланта, усердия, а главное – тренировок. Только раз за разом тренируясь, вы сможете овладеть навыками в должной мере и развить свои магические способности. Вы у нас геймдизайнеры, верно? Значит, должны создавать игры как раз для того чтобы другие маги улучшали свои навыки и развивали способности. А для этого вы как настоящие учителя, сами должны уметь все это. Чем лучше вы понимаете предмет, тем эффективнее обучаете ему. Это – основа основ!» - учитель

Одним из методов определения способностей магов, служили тренажеры.

В данный момент, каждый из присутствующих учеников держал в руках предмет и воздействовал на него манной. Человек вливает магию, а так проецирует выбранную голограмму. В данном случае слона.

Учитель за секунду создал проекцию реального слона. Ну а студентам это давалось не так легко. У большинства получалось размытое пятно или нечто похожее на детский рисунок. Киара и Брендан справились лучше всех, но все же до результата учителя они не дотягивали.

У Сацуки вышло средне. Девушка сосредоточила внимание на устройстве и пыталась сделать слона как у учителя. Лоб девушки покрылся испариной, а по рукам то и дело проходила легкая дрожь.

- «Лэнгли, смотри на меня, а не на тренажер. Маг должен уметь создавать правильные заклинания не отвлекаясь от боя. Что ты будешь делать когда перед тобой выскочит монстр? Смотреть на свои руки? А ты? Что это такое?» - учитель

Он обратился к Нику.

У юноши получился слон. Практически реальный... только у него были большие глаза и уши, а еще он улыбался и в целом выглядел как персонаж мультика, а не настоящее животное.

- «Это сойдет за основу, но ты должен уметь воссоздавать все в точности как требуется. Только так ты научишься пользоваться манной в своем теле, в должной мере» - учитель

- «Хорошо...» - Ник

А ведь юноша подавил желание сделать образ мамонта с корзиной на спине и лучниками. Этот образ всплыл в его сознании из памяти о фильме из другого мира.

- «Здесь немало тренажеров, вы опробуете их все, но ни одно устройство не превзойдет по эффективности настоящую вылазку в дикие земли. Вам предстоит ощутить на себе – какого

это, оказаться за пределами города, когда откуда угодно могут появиться чудища. Поверьте, лучше вам не выказывать страха. Монстры чувствуют его, это для них сигнал показывающий слабую жертву, а значит легкую добычу. А вот если вы источаете силу, это может отогнать желающих полакомится человечиною» - учитель

- «Учитель, я слышал что монстров привлекает магическая сила в наших телах. Значит, те кто сильнее будут более желанными жертвами?» - Ник

- «На низких рангах - нет. Количество магии в телах незначительно, так что и особой разницы не будет. Если хотите оставаться незамеченными, развивайте соответствующие навыки. Прежде чем вас отправят за стены, я должен позаботится о том чтобы вы зарубили на носу хотя бы основы и хоть чему-то научились» - учитель

Хлоп!

- «Посмотрим как вы владеете огнестрельным оружием. Смелее! В последнее время у охотников появилось немало желающих пострелять. Хехе, кто-то из вашей братии создал неплохую игру. Работайте над собой и тоже сможете создать нечто подобное!» - учитель

Ник спрятал улыбку.

Учитель был очень близок, но не знал, того что человек создавший ту игру, находится прямо здесь.

Все что говорил мужчина - правильно.

Надо много тренироваться, чтобы стать настоящим магом и должным образом создавать игры. Особенно когда речь пойдет о тренировках магов высоких рангов. Для них понадобятся особенно реалистичные игры.

Студенты выстроились в ряд, и каждый взял в руки по пистолету.

По команде учителя, все начали стрелять по мишеням.

Ник хотел пожаловаться, мол чего это им не выдали наушники, но даже рта не раскрыл. Эха тут не было, его гасила магическая защита, а к громкости надо привыкать. За стенами города наушники не наденешь.

Бах! Бах!

Ник не удержался и скорчил гримасу. Точность у него... не ахти.

А вот его соседка показала очень даже неплохой результат, отчего выглядела довольной.

- «Отец между рейдами, водил меня на стрельбище и обучал пользоваться оружием. Говорил - это пригодится мне в будущем» - Сацуки

- «А я только здесь впервые взял оружие в руки» - Ник

- «Запоминай все что чувствуешь. В будущем сможешь создать игру со стрельбой» - Сацуки

В его сознании тут же всплыл образ выпущенного Зова Долга и Макса Пэйна, которого он создает прямо сейчас. Ник умеет создавать игры со стрельбой... но вот стрелять у него получается плохо.

Юноша признавал свою слабость и хотел ее преодолеть.

Щелк!

- «Что ты делаешь? Пистолет надо держать... дай покажу» - Сацуки

Она взяла его руки и поместила на оружие.

- «Держи вот так. Не надо сжимать с силой, просто удерживай. И не надо моргать. Ты должен видеть куда стреляешь. У тебя ствол при выстреле вверх уходит» - Сацуки

Она дала Нику пару советов.

Тот последовал им и сделал еще пару выстрелов. Получилось немного лучше.

- «Отложить оружие! Теперь, посмотрим как вы наполняете магией мечи» - учитель

...

Игры Азраила привлекали к себе внимание.

Если первую для матрицы, коей стала Меч и Магия, можно считать аномалией, то последующие показали неоспоримый факт – людям интересно играть в увлекательные истории с сюжетом, персонажами и атмосферой.

После того как вышел Зов Долга, многие геймдизайнеры стали его изучать, и как следствие остальные игры Азраила тоже.

Разумеется, были те кто хотел повторить его успех.

Ник знал это, потому что следил за новостями в сети на тему игр. Понемногу, выходили проекты содержащие в себе элементы игр загадочного геймдизайнера. Большинство не стоят даже упоминания, поскольку те кто их разрабатывал, просто брали что могли и засовывали в готовые игры, причем чаще всего в качестве дмс.

Выглядело странно и мягко говоря некрасиво.

Игроки проводят время в игре, где учат сражаться с копьём против монстров. А потом предлагают платное дмс с сюжетом. Люди, считая что это будет как у дополнений Азраила, покупают и сталкиваются с реальностью. Точнее, с заданиями сходи убей, и так раз за разом. При этом, в игре ничего не меняется. Ты как убивал чудищ копьём так и продолжаешь убивать, только теперь тебе это поручает сделать некий человек и сухо поздравляет с успехом.

И подобных примеров масса.

Но среди вороха посредственного шлага, иногда попадались в целом неплохие проекты.

Чаще всего, за основу сюжета их создатель брал нечто известное, например из книги.

Были и те кто хотел развернуться на полную, чтобы не уступать Азраилу, но в итоге превращал все в какое-то бессвязное нагромождение не пойми чего.

Умение приходит с опытом, а он достигается методом проб и ошибок. Вот эти самые ошибки, сначала надо набить, осознать и сделать из них соответствующие выводы. Геймдизайнерам

этого мира еще только предстоит пройти через тернии к звездам.

А вот у Николаса Мора есть преимущество в виде чужой памяти, предоставляющей целостную картину отдельных игр. Но вместо тупого копирования, юноша стремится понять эти игры, а по возможности улучшить. Убрать минусы, добавить плюсы, реализовать то что хотели разработчики но смогли. И конечно привнести что-то от себя.

Так он поступил с Макс Пэйном и F.E.A.R.

F.E.A.R. хорошая игра. Было бы отлично создать и ее тоже, но Ник не мог тратить силы, время и манну на создание всех игр подряд. У него и так имеется длинный список обязательных к реализации проектов. Отвлекаться будет не лучшей идеей.

А раз игра заведомо не будет создана, то пусть хотя бы послужит другой игре. Тем самым Ник хотя бы частично создаст ее.

С этими мыслями он продолжал работать, привнося хоррорные элементы в шутер, стилизованный под нуарные фильмы и комиксы.

К слову о комиксах.

В другом мире к ним прибегли потому что не было возможности создать все желаемое на движке игры, да и выглядело бы это не то чтобы хорошо. Взять хотя бы статичные лица персонажей. Макс всю игру ходит с некой гримасой... а явные перемены были только у Гоньити, у которого спрайт лица менялся на лицо искаженное ненавистью, в паре катсцен. Кроме того все модельки были скопированы с реальных людей, а поскольку компания Финская, то и персонажи все как на подбор белые. За всю игру встречается только один черный и тот злодей на подхвате.

Ник думал над всем этим и решил оставить комиксы в их первоизданном виде. Плюс, добавить еще несколько связанных с галлюцинациями Макса и парой моментов в сюжете. Это поможет игрокам проникнуться историей главного героя, трагедией произошедшей с ним. Особенно атмосферно комиксы смотрятся во время двух эпизодов когда Макс спит и видит кошмары. Там он осознает что является персонажем комиксов, а затем что он персонаж компьютерной игры.

В третьей части Макс Пэйна, используются катсцены стилизованные под комиксы. Выглядит очень даже неплохо, но на то чтобы прикрутить нечто подобное к первой игре, придется неслабо заморочиться. И еще не факт хорошим ли выйдет результат. Да и лишнего времени у Ника нет.

Изначально у него было в планах воссоздать целый город, но их быстро пришлось отбросить в виду обширного объема работы. А вот если сделать близко к игре, то есть отдельные локации выстроенные вокруг декораций, то все окажется намного проще.

Путь и в виде декораций, но эти объекты важны для него. Он сможет использовать их в будущем, для других игр и... продолжения.

Идею о сиквеле он никогда не отвергал, да и сделать его гораздо проще чем новую игру. Вон, к Зову Долга он выпускает дополнительные кампании, тут будет нечто подобное, при условии что игра понравится аудитории.

Режим слоу-мо, умные враги, захватывающие перестрелки и непростые боссы - это должно понравиться даже тем, кому не зайдет гнетущая атмосфера и элементы хоррора.

Режим сложности тоже имеет значение.

Тут есть вариативность с полными движениями как в Зове Долга, так что те кто управляются с оружием плохо, могут оставить перезарядку на автоматику. И не только ее. А те кому важно погружение, смогут ощутить все это в полной мере.

Кроме того, чем выше сложность тем умнее и опаснее враги. Ник решил обосновать это логически. На низких сложностях противники хуже вооружены, более трусливы, некоторые в особенности отребье - бухие или под наркотой вот сражаются плохо. Наемники могут недооценивать Макса, мол - «Он тут один, валим его» и получают по первое число. А на высокой сложности сразу видно, что враги серьезные, боятся тех кто стоит над ними, поэтому рвутся в бой. Некоторые обдолбанны валькирином так что не чувствуют ни боли, ни страха и подобно берсеркам врываются в схватку. Из кратких разговоров, если сразу не начинать пальбу, станет ясно, что наемники из одной организации. Они хорошо знают друг друга и умеют работать вместе. Но вот на низкой сложности, окажется что Николь Хорн наняла бойцов откуда смогла, поэтому представители разных по своей сути подразделений не могут толком сработаться, да и тут возникает вопрос денег. Кто пришьет Макса тот и получит куш. А они не из тех кто будет торопиться помогать конкурентам.

А еще, сложность повлияет на галлюцинации Макса. Немало заскриптованных хоррорных моментов произойдет только на высоких сложностях. Некоторые элементы проливающие свет на происходящее тоже. Такие как документы, которые находит Макс. Вот есть член мафии с папкой бумаг в руках, но на низкой сложности, поскольку людей меньше он струсит и убежит. А на высокой он решит что его люди прикончат Макса, так что остается, а затем с его трупа можно будет поднять эту папку с бумагами.

Никому нравилось придумывать такие моменты, поэтому он с удовольствием работал над игрой.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3169305>