

Глава 166 – Совместные тренировки.

Бамс! Бамс!

Двое существ представляющих собой ожившую каменную породу, не выдержали ударов магических импульсов, а потому рассыпались на куски камней и песок.

Эти каменные элементали присутствовали тут в изобилии. Причиной тому, был повышенный магический фон с повышенным содержанием элемента земли. Плюсом шел факт, очевидной бесплодности данной территории, из-за чего живых организмов тут было совсем немного, а потому крупные звери тут не селились, хотя нередко мигрировали через эти земли.

Пух!

Ещё одна каменная махина в четыре метра ростом развалилась как фигура из песка и глины.

У них нет ядра, а магия циркулирует по магическим каналам, структура которых напоминает кровеносные сосуды. Аналога сердца тут нет, однако если нанести достаточно повреждений, элементаль гибнет, а магия рассеивается наружу.

Эти места отлично подходят для тренировок.

Элементали не такие уж и сильные, а главное – они не скрываются, их нетрудно заметить издалека, а сами они довольно медлительные. Неудивительно, что их используют в качестве «живых» мишеней. Причем, данные тренировки проходят целыми отрядами. Это также отчасти из-за большого числа элементарей. Но вот маги посильнее, нередко проходят тут одиночные тренировки, что конечно же несет в себе риск.

Другой причиной истребления элементарей, служит необходимость зачищать их, дабы предотвратить рождение более сильных особей.

Со временем, каменные элементали становятся больше и крепче, что в том числе отражается на их форме и цвете. А затем, один из них, поглощает силу окружающих. Они гибнут, а самый сильный переходит в следующий ранг. Вот его сила, уже не для новичков. Он не только обладает повышенной защитой, но также и некоторыми магическими способностями и сознанием. Кроме того, в его теле формируется магическое ядро, так что такими вот элементарями занимаются охотники.

Территорию сканируют спутниками и дронами, а потому заранее осуществляют зачистку таким образом, чтобы в некоторых местах успевали формироваться сильные элементали, с которых в дальнейшем можно получить ценные ядра.

К этим местам проложены дороги, но вот внутри строить что-либо бесполезно. Из-за рождения элементарей почва перекапывается, так что даже прочный фундамент быстро потрескается и придет в негодность.

Люди приезжают сюда на машинах и уже затем проводят свои тренировки.

Вжух!

Магический всплеск умеренной яркости, врезался в груды камней и та простояв ещё несколько секунд, рассыпалась на множество частей.

- «Здоровяк готов. Займитесь мелочью» - Рубия

Вся прибывшая сюда команда была одета в одинаковые, стандартные комбинезоны охотников и маски скрывающие лица. Учитывая сколько людей сюда приезжает каждый день, никто не обратит на эту группу внимания.

Вшух! Вшух! Вшух!

Сацуки со скоростью молнии рванула вперед, насыщая свой меч магией. Всего один взмах и каменное порождение магии лишается жизни, обращаясь в землю из которой пришло.

Бамс!

Киара использовала жезл, тщательно подбирая силу каждого выстрела и место для попадания. Она хорошо знала структуру этих существ, а потому с одного взгляда на их форму, определяла наиболее уязвимое место. Не все элементали гибли от одного удара, но вот после второго выстрела, уже никто не вставал.

Ник тренировался в паре с Лео.

Мускулистый товарищ без труда создавал стены, защищая от врагов и когда нужно сокрушал сильными атаками наиболее опасных существ. Но по большей части, он предоставлял такую возможность Нику. Юноша в свою очередь использовал как меч, так и огнестрельное оружие. У него не было предпочтений к ближнему или дальнему бою, так что пытался научиться мастерству в обеих категориях.

Гууу...

Сразу дюжина крупных существ двигалась к людям. Элементали практически слиплись друг с другом в единое целое.

- «Карин, приготовься. Стреляй по моей команде» - Рубия

Темнокожая девушка с золотыми глазами, лежала на коврике, который постелила на землю. В руках у Карин была крупнокалиберная снайперская винтовка Баррет м82 с патроном 12,7х99мм.

Тем временем, её подруга удерживая в руках жезл, собрала в нем внушительный магический импульс.

- «Давай!» - Рубия

Бах!

Наполненная магией пуля, получила на выходе более высокую скорость, нежели от обычного выстрела. Прочность пули, тоже была повышена, а часть магии приведет к активной реакции вокруг в момент попадания.

Вжух!

Пуля пробила полдюжины элементалей насквозь, оставив в них дыру размером с дыню. Несколько секунд те стояли, а затем обратились в груды обычных камней.

Не успело это произойти, как с жезла в руках Рубии сорвался огромный огненный шар, он

достиг оставшихся элементарей и взорвался. Осколки камней и пламя, охватили порождения магии, убив их практически одновременно.

Геймдизайнерам оставалось только поразиться силе своих друзей.

Карин способна пробить практически любую защиту, причем с огромного расстояния, а магическая сила Рубии впечатляет ещё больше. Окажись эти двое в тот день в Эдмонтоне, друзьям пришлось бы не так тяжело.

- «К нам стягиваются новые элементарии. Будьте готовы» - Рубия

Когда требовалась помощь, Рубия создавала небольшие огненные шары размером с апельсин, сразу по пять-семь штук и запускала их во врагов. В зависимости от вложенной силы, те повреждали элементарей или сразу ваншотили. Но а в целом, друзья старались выложиться на полную.

Тренировки в матрице, несмотря на свою достоверность и проработку деталей, не могут полностью заменить реальный опыт. А уж для геймдизайнеров, эта разница имеет особое значение. Нельзя создать достоверную имитацию реального мира, если ты сам в него не выходишь.

- «Тут никого не осталось. Предлагаю съездить в другое место» - Лео

- «Согласен. Только, чур я за рулем» - Ник

Никто не стал протестовать, все знали что Николасу это нужно для будущей игры. Да и не только ему. Киара и Сацуки тоже учились водить машину, пусть и в меньшей степени чем Ник.

Сам же юноша, старался ездить осторожно. Быть может даже слишком. Он не решался разгоняться до больших скоростей или преодолевать глубокие по его мнению рытвины или крутые склоны, хотя в целом транспорт позволял.

Вместе с группой была Амелия, которая выступала старшим охотником и следила за тренировкой своих подопечных. Все остальные обязаны беспрекословно исполнять её приказы. Если она решит немедленно убратся отсюда, они сразу это сделают, не задавая вопросов.

Она позволила команде заняться сильным элементом с магическим ядром, но только потому что Рубия и Карин не единожды охотились на таких.

Карин использовала своё грозное оружие, чтобы замедлить элементаря и сбить тому каст заклинаний. Рубия сдержала его сильной огненной магией, а Лео в нужный момент выставил защиту. А вот Ник, Сацуки и Киара должны были добить врага.

Тем временем, Амелия готова была пустить в ход гранатомет, способный убить каменное чудовище с одного попадания. Но... это не пригодилось. Команда смогла расправиться с элементом.

Рубия позволила Сацуки извлечь магическое ядро.

Геймдизайнеры были довольны собой. Это конечно не сравниться с тем через что они прошли во время нашествия чудищ, но всё же это затронуло некоторые струны их души. Друзья были рады и гордились собой.

- «Сделаем совместное фото?» - Рубия

- «Конечно» - Амелия

Вся группа включая Амелию сняли маски и сфотографировались на фоне поверженного элементаря, в то время как у Сацуки в руках светилось его ядро. Все были довольны.

По дороге назад, за рулем находилась Амелия, а Лео занял место за пулеметом.

- «Вы должны знать, у большинства магов нет средств и возможностей для обеспечения своего развития. То что для нас было тренировкой, для них необходимость. Студенты ходят в рейды с охотниками и выполняют побочные задания. Это единственный способ заработать, приобрести опыт и какую-никакую репутацию. Всё это сопровождается риском для жизни, но иначе никак. Маги получают вознаграждение, которое быстро уходит. Нужно платить за учебу, масса трат уходит на жизнь, а что касается тренировок и развития в целом, то это настоящая черная дыра в плане денежных средств. Покупка или аренда обруча погружения стоит денег, игры тоже стоят денег. Но это не сравнится с эликсирами или временем в башне элементов. Получается замкнутый круг, однако именно это позволяет закалить и воспитать будущих охотников и отсеять слабых. Если маг избегает участия в рейдах и побочной работы, то это отразится в его личном деле. Восстановить доверие будет непросто. Это применимо в том числе для членов влиятельных семей, потому их отпрысков заставляют участвовать в подобном и приносить соответствующий результат» - Рубия

- «Лентяев и бестолочей нигде не любят!» - Лео

- «У ремесленников ситуация немного отличается. Они большую часть времени проводят в мастерских обучаясь у мастеров, для чего приходится сначала много работать и ассистировать. Начинать приходится от банальной уборки и готовки еды, и только потом, убедившись в хоть каких-то способностях и умению выполнять команды, мастер начинает доверять работу с ресурсами. Или же ремесленник, может как и прочие маги участвовать в рейдах, чтобы заработать на материалы самостоятельно. Если такой человек и правда обладает неплохими способностями, то вполне может начать с изготовления простых товаров, что позволит ему зарабатывать, покрывая расходы на материалы и всё остальное» - Рубия

- «Ага, вот поэтому бездари вынуждены много лет подряд ходить в рейды или сидеть по уши в долгах!» - Лео

- «А для нас эти самые рейды, нужны только для тренировок» - Ник

- «Выглядишь расстроенным» - Рубия

- «Просто... ещё до пробуждения, большую часть своей жизни я мечтал о том как стану магом. Конечно же я видел себя могущественным колдуном способным стирать в пыль полчища монстров одним движением руки. Хотел стать настолько сильным, чтобы все преклонялись перед мной. Желал занять своё место среди высших магов, желал изменить свою судьбу. Ремесло охотников казалось мне захватывающим приключением. Я знал, что это очень опасно, но я же парень, потому готов был идти на риск, считая что магия сделает открыт для меня все двери, и что с ней всё будет иначе» - Ник

- «Но всё вышло иначе, не правда ли?» - Рубия

- «Когда я пробудился геймдизайнером, то думал что это какая то ошибка. Я ничего толком не знал про игры и матрицу. Это больше выглядело как стена перед моим желанием обрести силу

и осуществить мечту. Но сейчас я понимаю, то что не очень подхожу на роль охотников. Кем бы я был в качестве боевого мага? Скорее всего, посредственностью или просто ничем не выделяющимся парнем. Уж точно не сидел бы сейчас здесь, с вами» - Ник

- «О чём ты говоришь?» - Сацуки

- «У вас всех отличные способности и большое будущее. Без знакомства со мной, вы бы все равно стали отличными, известными магами. Я же, смог реализоваться только благодаря везению. Судьба дала мне не просто шанс, а настоящий подарок. Отчего то, мне кажется что я сильно должен за это, и что расплачиваться придется ещё много лет» - Ник

- «Мы сами себя создаем. Многие люди оправдывают свои неудачи внешними факторами, в то время как причина всех провалов кроется в нас самих» - Рубия

На глаза попала группа новичков, нападавших на элементалей.

Пара охотников стояли в стороне и наблюдали за действиями своих подопечных, те в свою очередь показывали такой себе результат. Одни лишь взмахи холодного оружия сразу выдали молодую поросль. Да и выстрелы из огнестрела были не лучше.

- «Взгляни на них. Это боевые маги. Ваш с ними возраст едва ли имеет разницу более чем в два года, но вы справляетесь гораздо лучше, хотя это и не ваша специализация. Ник, с твоим характером и мотивацией, ты не был посредственностью. Хотя, я не могу не отметить что созидательного в тебе больше, чем разрушения, так что тебе действительно идет быть ремесленником» - Рубия

Она не стала говорить слово геймдизайнер, поскольку действительно считала, что Ник реализовал бы свой талант в любой ремесленной сфере.

...

Создание игр сопровождалось тренировками, да и в целом благодаря возможности совместной работы, геймдизайнеры имели возможность воочию наблюдать весь процесс.

Сацуки, Киара и учитель Скарлет прямо во время работы над игрой Ника, опробовали её игровые механики. Это не просто так, юношу интересовало их мнение, правда он предупредил их заранее об определенных неровностях.

Для игры Мафия это было бы недопустимо, но вот для данного проекта на подобное можно закрыть глаза.

Идея достаточно своеобразного постапокалиптического мира поначалу выглядела сомнительной, но чем дальше Ник заходил в создании игры, тем лучше у него получалось. Он с готовностью принимал помощь друзей в разработке. Например, Киара помогла выстроить цепочку торгово-экономических связей, а также промышленные и военные мощности фракций, причем так чтобы это гармонично объединяло целые регионы. А вот Сацуки помогала с оформлением и устройством локаций. Она же зорким взглядом находила ошибки, неровности и прочие нелогичные, неправильные места, после чего помогала исправить.

Сама игра проходит в открытом мире, но на деле он разделен на отдельные локации. Вместо полноценной жизни тут замешана её имитация, а большинство событий происходят только с участием главного героя. Ник задумал много чего, а если пытаться накрутить ещё больше, то игра потребует слишком много сил и времени.

- «Тут мало тесных локаций. Возможно, следует сделать таких побольше?» - Сацуки

- «Нет. Этого достаточно. Игра больше про свободное вождение, незачем ограничивать игроков. Тем более, местность по большей части пустая. Было бы неправильно в таких условиях ещё больше сковывать игроков. А тесные локации заставят их действовать по другому» - Ник

- «А квесты? Тут явно не хватает цепочек заданий и проработки как в Фейбл или Меч и Магия» - Сацуки

- «Годные идеи в плане квестов нам понадобятся для будущих игр. Не будем сваливать всё в один котел. Игроки должны проникнуться геймплеем и миром игры» - Ник

С этими словами он создавал новые объекты, от огромных разрушенных зданий, до кусков асфальта и ржавых дорожных знаков. Мелкий мусор по понятным причинам, игроки почти не увидят, так что надо прорабатывать тот, что покрупней.

А вот требовало особого внимания так это машины и всё что к ним прилагается. Под эту категорию также попадали города. Игрок должен будет оставлять машину в гараже. Мастерская где можно ремонтировать свой транспорт или покупать новый. Магазин для сделок купли/продажи. И конечно же бар, пожалуй самое интересное место. Тут можно собирать информацию и брать задания.

- «Ник, то как ты подходишь к проработке локаций... это очень похоже на то, что ты делаешь с машинами» - Киара

- «Я разрабатываю и то и другое» - Ник

- «Я не про это. Создавая разрушенные здания, полуразрушенные структуры, места изменившиеся в худшую сторону за долгие годы, всё это похоже на то как ты учишься создавать правильно функционирующие машины. Ты хочешь создать другую игру про постапокалипсис?» - Киара

- «... Я много какие игры хочу создать» - Ник

- «Точно, он же рассказывал о продолжении Халф-Лайф. Там тоже всё разрушено» - Сацуки

- «Думаю, тут задумки для чего то другого» - Киара

- «Вам бы тоже не помешало думать о новых играх. Не исключено, что некоторые новые идеи, сгодятся для работы над нынешними проектами» - Ник

- «Я не могу ещё больше перегружать свой мозг идеями. Сам знаешь каково мне дается разработка» - Сацуки

Девушка не лукавила.

Ей приходилось нелегко.

Идеи предложенные Ником ей понравились, вот только воссоздать всё это было ой как непросто. Да и сама девушка с лихвой добавляла себе работы, прямо по ходу дела решая что-то улучшить, что-то добавить, а зачастую она возвращалась к уже созданному и переделывала некоторые места. В итоге получалось лучше, но это затрачивало немало сил и времени. Слова

Никак о том, что необязательно делать эту игру суперкачественной, Сацуки пропустила мимо ушей.

Для неё разработка стала своего рода спортивным состязанием, в котором приходится соперничать с двумя очень сильными игроками. В отличие от Ex Machina, игра Сацуки будет выглядеть просто отлично. Всё проработано, качественные детали, шик и блеск. Ну а в отличие от игры Киары тут будет больше красок, особенно это конечно же касается магии. Уступать друзьям не хочется, а потому надо приложить как можно больше сил.

Такие мысли никак не сказывались на помощи другим. Когда нужно, она помогала Нику и Киаре, а те отвечали взаимностью.

Ещё, Сацуки отлично прорабатывала движения людей, поскольку усердно занималась спортом и знала как ведут себя человеческие тела. Поэтому она помогала учителю Скарлет в работе над толпой в Мафии, да и Нику её помощь тоже пригодилась. У него возникли трудности с анимацией движений безумных дикарей и мутантов.

Время шло.

Помимо разработки новых игр, друзья понемногу занимались портированием игр из матрицы на ПК.

Это приносит деньги, что уже очень хорошо, а также служит в качестве рекламы. Перевод на другие языки, не составляет труда. Современные автоматические переводчики творят чудеса.

Ник, под личиной Азраила выпустил Зов Долга, а следом и Макс Пэйна на компьютеры, дав возможность обычным людям оценить эти игры.

Киара проделала тоже самое с Форестом. Сацуки загорелась желанием перенести Фейбл, что ей удалось с помощью Ника.

Графика на компьютерах в сравнении с матрицей конечно же проще, а управление завязанное на клавишах и мышке, тем более. Но даже так, эти проекты приносят деньги. А ещё, подобный ход позволил выиграть себе некоторое время, что очень кстати, поскольку разработка новых игр в самом разгаре.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3461322>