

Глава 108 - Предвкушение.

Время летит быстро, вот уже и зимние морозы перестают быть столь суровыми. Пока еще все покрыто снегом, да и метели дают о себе знать, но самая жесткая северная стужа прошла.

Это не повод расслабляться. Многие твари, начинают выбираться из своих гнезд в поисках съестного, а потому надо держать ухо востро.

Но это по большей части касается охотников, что до обычных людей, они по прежнему живут и работают под надежной защитой городских стен и системы обороны.

Сегодня, у Амелии выдался долгожданный выходной, но девушка не собиралась отдыхать. Это время нужно для решения личных проблем и всевозможных домашних дел. Но не в этот раз. Девушка договорилась об интервью со своей любимой троицей геймдизайнеров, радующих ее необычными проектами.

Удивительно, они все еще учатся, причем на первом курсе, а уже могут дать фору именитым геймдизайнерам. Но это все благодаря новаторскому подходу и смелым решениям. Консерваторы бояться перемен, но когда мир меняется, надо делать все, чтобы поспеять за ним, иначе можно безнадежно отстать и тогда, нагнать уже не получится.

У этой встречи был повод и не один.

Несколько дней назад, в сети появился трейлер новой игры Азраила.

Амелия узнала об этом - когда вернулась из рейда. Она находилась в центре охотников, и окружающие люди поторопились сообщить ей про новую игру. Ну как тут устоять? А чтобы не испортить впечатления спойлерами, девушка тут же прошла к ближайшему терминалу. Не переодевшись, в полном облачении охотника, она запустила трейлер.

Ее коллеги, с которыми она вместе участвовала в рейде, тоже решили посмотреть, ну... кроме командира отправившегося сдавать отчет.

Девушка была в предвкушении, что же на этот раз задумал Азраил? Он умеет удивлять, с этим никто не спорит.

Учитывая то какой была его прошлая игра, он обязан выдать нечто столь же грандиозное. Будет ли это опять связано с магией? В Титан Квест, целая прорва интересных заклинаний и навыков.

А что если Азраил выпустит продолжение одной из прежних игр? Например, Меч и Магия? Или Оверлорд? А что? Мы только что спасали античный мир от Титанов, самое время встать на другую сторону.

Хотя... на другой стороне игроки побывали в Эпохе Мифов, в реверсивной кампании.

Гуу...

Трейлер начался...

Затаившие дыхание коллеги не сдержали удивленных вздохов и шепота. На экране не было никакой магии и тем более древности. Совсем напротив. Это был некий комплекс с людьми в белых халатах, охраной и всевозможным оборудованием. Там даже автоматы с едой в

коридорах стояли. Компьютеры выглядели... как бы сказать, старыми? Возможно, из-за пузатости некоторых мониторов.

Но затем, показалось некое устройство выпустившее энергетические лучи. Ученые наблюдали за этим из помещения закрытого защитным стеклом. А потом...

Грянул взрыв.

Музыка стала динамичнее, а на экране появилось то, чего там не ожидали увидеть – монстры. Сначала какие-то мелкие твари накидывались на людей, затем показались более крупные. Все это перешло в кадры геймплея, где игрок отстреливается от жутких тварей, а пару мелких убивает монтировкой. Кадр снова сменился, показав отряды военных, которые получали приказ по рации зачистить весь комплекс, не оставляя ничего живого, даже людей. Завидев героя, они тут же открыли огонь. Герой спрятался за ящиками и подобрал футуристического вида пушку. Между тем, неподалеку вспыхнул зеленый свет из которого вышла еще одна злобная тварь приготовившаяся атаковать героя, в то время как тот навел на нее пушку.

Экран потемнел, и на нем постепенно возник знак лямбды и название – Half Life: Black Mesa.

Полураспад, Черная Меза.

Амелия была в смятении. Трейлер ей понравился, но девушка ожидала чего угодно, но не этого. Научная фантастика? Азраил делает фэнтези игры, а еще шутеры по второй мировой и концу двадцатого века.

На этом месте девушка застыла. Если подумать то Меч и Магия, а также Герои находящиеся в том же мире Энрот, это тоже научная фантастика. Просто там, технологии хорошо скрыты и по сути являются пережитком древности. Но все равно, эти игры воспринимают именно как фэнтези. А вот Халф-Лайф это самая настоящая научная фантастика.

Что же там было?

Амелия не заметила никакой магии в комплексе, до того взрыва. Возможно, дальше по сюжету игрок станет магом. Хотя... вспомнив оружие в его руках, это вряд ли. Один из ученых успел прокричать - «Что это такое!?!», прежде чем ему на лицо прыгнула тварь. Не похоже, чтобы они встречались с монстрами прежде.

На форумах всю велись обсуждения касаясь новой игры. Предположений там как всегда полно. Вот только какие из них верные, а какие нет, станет ясно только на релизе.

Голди хотела узнать хоть что-то, а затем ей позвонила Сацуки и предложила интервью. Это не только возможность поговорить про игры и разработку тройцы Норквеста, но и поинтересоваться их мнением о Халф-Лайф.

Если бы ни работа, Амелия устроила бы встречу в тот же день.

В любом случае, она приехала в Норквест. Ей сделали пропуск, так что она встретилась с друзьями на их территории. В буквальном смысле, они сидели в помещении клуба.

- «Так необычно. Вы все свои идеи придумываете здесь?» - Амелия

- «В основном да, все они реализуются здесь, но вот придумать можно где угодно. Бывает такое, что хорошая мысль приходит в голову случайно, как бы между делом» - Сацуки

Амелия подготовила вопросы, но задавала их в произвольном порядке и зачастую беседа уходила в сторону, что в общем никак не мешало, а только помогало наслаждаться общением.

- «Охотники очень благодарны вам. Сейчас, когда опасность монстров продолжает расти, любая возможность потренироваться ценится дороже золота. А ваши игры, еще и такие интересные. Мне очень понравился Фейбл. Не думала увидеть настоящую сказку» - Амелия

- «Это все Ник придумал. Он у нас умеет выдавать нечто странное и при этом рабочее» - Сацуки

- «Насчет странного соглашусь. Я никогда не видела ничего подобного Тургору. Как ты все это придумал?» - Амелия

Юноша задумчиво почесал затылок, поглядывая куда-то в сторону.

- «Не знаю, просто собрал разные мысли, идеи и все такое в одну кучу и превратил это в игру. Бывает так странно, вот вроде бы одинаковые люди, но один из них прямо-таки пышет энергией. Живет полной жизнью, всегда активен и бодр, а у второго словно садятся батарейки. Ничего ему не нужно, ничего не интересно. И ведь дело даже не в возрасте. Я видел энергичного дедушку и его вялую внучку, хотя казалось бы, все должно быть наоборот. Так почему одни люди, так сильно отличаются от других, если физической разницы нет? Выходит причина в чем-то другом Это была основная идея, но и других тоже хватало. Даже удивительно, что игра оказала такой эффект на магов» - Ник

- «То есть, все это вышло случайно?» - Амелия

- «Говорю же, там много всего намешано, что-то должно было сработать. Возможно, люди стали воспринимать лимфу цвета как магию, поэтому их способности возросли. Игры все еще нечто новое для нашего мира. Совсем недавно, люди считали их тренировочными симуляторами, обязанными служить имитацией реальности, но теперь это переходит в творчество, и это работает. Даже выдуманная история, способна оказать влияние на развитие мага, точно также как и тронуть его душу. Сами подумайте, сколько выдуманных произведений повлияло на людей, на общество и даже на историю человечества. Все это не просто так» - Ник

- «Звучит интригующе. А сейчас вы работаете над новыми проектами?» - Амелия

Ник и Сацуки переглянулись друг с другом, а вот Киара как всегда была невозмутимой.

- «Мне все еще нужно делать главы для Фейбл, я не могу работать еще и над другими играми» - Сацуки

- «Я помогаю Сацуки, а что касается новых проектов, то мне потребуется долгая подготовка. Не хочу чтобы мои игры выглядели топорно, да и если честно времени на работу, из-за учебы почти не остается» - Ник

Амелия посмотрела на Киару, как бы вопрошая, а что насчет её?

- «Я работаю над новой игрой. Она выйдет до релиза Халф-Лайф, так что люди успеют как следует ее опробовать» - Киара

- «Что за игра?» - Амелия

- «Герой Петли?» - Киара

- «...?» - Амелия

- «Не могу раскрыть подробности. Проект не очень большой, но обладает высокой реиграбельностью. Там используется сложное сочетание игровых механик, некоторые из которых новаторские. Это экспериментальный проект сродни Тургору, но в корне от него отличается» - Киара

- «Звучит интересно» - Амелия

- «Лучший эффект от игры будет, если о ней как и Тургоре не знать заранее. Ник и Сацуки тоже не знают» - Киара

- «Совсем ничего?» - Амелия

- «Ник предложил идею и дал краткое описание. А я взялась воплощать игру в жизнь» - Киара

- «То есть, эту игру тоже придумал Ник?» - Амелия

- «Минутку, вы не так поняли. У меня была задумка для игры на ПК, а не для матрицы. Я просто предложил ее как основу, ну или в качестве примера. А Киара взялась реализовать это на свой лад. Что и как там выйдет в итоге, я не имею ни малейшего представления. Эту игру не нужно приписывать мне, все в ней от и до – целиком и полностью заслуга Киара. Что из этого выйдет – мы потом увидим, но я не сомневаюсь, что игра будет очень хорошей» - Ник

- «С радостью в нее поиграю. Кстати о новых играх, что думаете о Халф-Лайф?» - Амелия

- «Похоже, что это будет шутер. Вряд ли Азраил стал бы после Титан Квест выпускать похожую на него игру. Зов Долга и Макс Пэйн – отличные игры. Сначала вторая мировая, потом конец двадцатого века, а судя по трейлеру Халф-Лайф это альтернативное будущее» - Ник

- «Альтернативное?» - Амелия

- «На нашу действительность с магией не похоже, а для конца двадцатого века там много сложных устройств. Еще, там нетрудно заметить толстые мониторы, значит будущее не такое уж и далекое. Скорее всего, это взгляд на то как мог бы выглядеть наш мир в начале двадцать первого века, если бы магия не появилась» - Ник

- «А еще там крутые монстры. И...» - Сацуки

- «Нам пришлось сдвинуть релиз новой главы Фейбл и Героя Петли, чтобы успеть выпустить их до проекта Азраила. С такой конкуренцией очень сложно тягаться. Одна глава и не особо крупная игра, не смогут перетянуть внимание игроков от столь крупного проекта» - Киара

- «А вы уверены, что он будет крупным?» - Амелия

- «Если судить по затраченному Азраилом времени, разнообразным локациям и детализации окружения – это вне всяких сомнений большой проект. Не исключая того, что к нему будут выходить дополнения как к прошлым играм» - Киара

Они еще говорили какое-то время.

Амелия поделилась парочкой историй приключившихся с ней во время рейдов, рассказала про то как некоторые из ее коллег пробились в новый ранг благодаря играм, и про новых встреченных на своем пути чудищ.

...

Глава города Майкл Доу находился в здании безвылазно несколько дней. Все удобства в наличии, но все же ему хотелось бы хоть иногда бывать дома, а не торчать круглыми сутками на работе.

Но, обстоятельства диктуют условия. Тут уж ничего не поделать.

- «Сколько понадобится времени?» - Доу

- «Две недели, если сохраниться текущий темп. Три - это максимум. Новым спецам требуется время для адаптации разного оборудования к единой системе. Все проблемы решаемы, но на это требуется время» - помощник

Речь шла о новой оборонительной системе, включающей в себя как автоматические турели и минометы, так и сложную сеть магических формаций, способных наносить урон магией по площади.

Проект обошелся недешево, но более двух третей его стоимости покрыли инвесторы из других городов. Власти Эдмонта выжимали все что можно, от сделок с другими городами и странами. Все началось с игр, а как только их влияние на магов показало себя во всей красе, многие загорелись желанием не только прокачаться, но и продвинуться в новый ранг. Последнее для магов большая тема. Зачастую, пройти через узкое место в развитии не позволяют ни тренировки, ни дорогостоящие ресурсы. Ну, а когда выяснилась сила новеньких игр, желающих использовать это было не остановить.

А поскольку, есть некоторые ограничения, в первую очередь юридического характера, получить полный доступ к играм, можно только в самом Эдмонтоне и его окрестностях. Конечно же это не значит, что ради игры туда приходится переезжать. Это скорее командировка или своеобразный отпуск.

В книгах - герои нередко уходят на долгие тренировки в горы или погружаются в медитацию, а тут пожалуй самое веселое времяпрепровождение.

Майкл Доу внимательно читал отчеты.

Он обращал особое внимание на силу охотников. Низкие и средние ранги, как правило оценивались группами. А вот те что выше заслуживали персонального внимания. И это не просто так. С каждым рангом, сила мага значительно возрастает, как и его способности. Если начинающий маг по силе своих способностей сравним с вооруженным бойцом, то тот кто выше - с целым отрядом. Высокие ранги, способны обрушивать мощные заклинания на своих врагов и бить по площади. Продвижение в новый ранг это почти как превращение пулеметного расчета в танк.

- «Нужно одобрить строительство башни элементов для тренировок, на территории обнаруженного магического источника. Потребуется люди и техника, чтобы его оборудовать. Поблизости проходит дорога, так что его защита обойдется не дорого» - помощник

- «Давай подпишу» - Доу

- «В источнике преобладают элементы льда и молнии, а башню элементов придется построить под что-то одно. Необходимо принять решение» - помощник

Доу надеялся на хорошие новости, а тут в очередной раз спорные. Ну и кому теперь помогать? Дело даже не в магах. Пользователей элемента молнии больше всего в одном влиятельном семействе, а владельцев льда в другом. Даже если ты руководствуешься интересами всех магов в целом, то для влиятельных фигур это все равно – всегда будет выглядеть как личное решение. Выбрал одного, обидел другого.

- «Что из этого предпочтительнее?» - Доу

- «Оба варианта – одинаково хороши. Если бы тут был приоритет, я бы немедленно сообщил» - помощник

Хороши? Да они оба сулят проблемы и лишнюю волокиту. А вот отказываться нельзя. Необходимо усилить город насколько это возможно.

- «Пусть будет молния. Если сам знаешь кто спросит, скажи, что я обещаю оборудовать следующий источник с учетом их пожеланий» - Доу

- «Власти из Арканзаса и семья Борегар из Техаса выразили желание отправить к нам своих представителей и технических специалистов с оборудованием, для усиления защиты города» - помощник

- «Борегар? У них же нет интересов на севере, что им тут понадобилось?» - Доу

- «Это лишь мое предположение, но есть вероятность, что причина кроется в новом игровом проекте Азраила Халф-Лайф. Там используются технические устройства, а действие явно проходит в пустынях южных штатов. Возможно, они рассчитывают на определенный эффект для своих магов от этой игры. Сильные персоны застрявшие между рангами, всегда ищут способ прорыва» - помощник

- «Обычно для этого отправляются сражаться с сильными тварями, тем более сейчас магии становятся больше. Найти подходящее место не так уж и трудно» - Доу

- «Вместе с этим растет риск, а случаев неизвестных прежде мутаций среди магических созданий становится все больше, их практически невозможно отследить» - помощник

- «Даю разрешение. Что дальше?» - Доу

- «Поступило сообщение от властей Чикаго. Они обнаружили активность среди шаманов. Опасаются, что те могут наведаться к нам» - помощник

- «И что им может быть здесь нужно? Наш город не такой интересный... если не считать недавних событий. Надо усилить безопасность, только тихо. Пусть об этом знают верхи. Проверки проводить осторожно. Если обнаружат шамана, пусть ведут и вычисляют подельников» - Доу

- «Один из наших гостей прибывших из Стокгольма, прорвался в новый ранг. Это произошло еще пять дней назад, но сообщили только сейчас. Гости организуют банкет, на который вы приглашены» - помощник

- «Отправь туда мою замену, кого угодно и мои глубочайшие извинения» - Доу

- «Это шанс заключить со Стокгольмом новое соглашение. Необходимо проявить не только гостеприимство, но и значимость, которую мы придаем дорогим гостям» - помощник

- «Чтоб тебя, хорошо, подстрой мое расписание под этот банкет» - Доу

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3342644>