

## Глава 24 - От фентези к шутерам.

Амелия запустила стрим перед тем как игра станет доступной.

Девушка отвечала на вопросы и делилась впечатлениями. Позже ей будет не до этого, поскольку она хочет сосредоточиться на игре.

Наконец, игра началась.

Амелия не сдерживала эмоций когда увидела главного героя, повелителя, грозного владыку тьмы... в облики ребенка.

Мальчик в меховой одежде, большом капюшоне и шарфом закрывающим лицо. Глаза светятся, а рука сжимает дубинку, и все это в декорациях заснеженного города который справляет рождество.

Пух! Пух!

Мальчишки обкидали повелителя снежками и унижительно дразнили ведьмачком.

Но тут на сцену вышли старые знакомые, бурые прихвостни.

И хотя детей бить нельзя, Амелия не забывая о том что она играет за представителя зла, поколотила дубинкой наглых мальчишек, а прихвостни помогли ей. Впрочем, нашелся еще один союзник. Рыжеволосая девочка Келда, судя по всему подруга нашего ведьмачка. Она выступила в роли гида, проведя компанию чертей и повелителя к крепости мальчишек, которую тот растопил запустив по ней фейерверк. Для этого он проявил настоящие магические способности.

А вот в город чертей не впускали, так что пришлось пойти на хитрость.

В этот момент, Амелия познакомилась с еще одной новой механикой игры, прихвостней можно переодевать. В данном случае они оделись в праздничные наряды и человек на входе счел их за детей.

Особенно смешно было когда прихвостни стали напевать рождественскую мелодию. Это было даже лучше чем рок выдаваемый жнецом на косе вместо гитары в дополнении первой части.

Попав на праздник, Амелия первым делом направила прихвостней все громить. На столах стояли какие то кружки. В прошлой части, выпив пиво прихвостни или гномы получали сильный бафф к урону. Но здесь похоже было не пиво, поскольку вместо ожидаемого баффа, прихвостней тошнило, что выглядело забавным.

В довершении всего, Амелия сожгла праздничную елку. Но вот дальше события развернулись неожиданным образом.

Город взяли в осаду имперцы, очень похожие на римлян. А когда выяснилось что в городе скрывают магов, один из людей увидел ведьмачка и сказав, что один тут возможно есть, сбросил того со стены к имперцам.

Амелии пришлось спасаться бегством.

Маленький повелитель с горсткой прихвостней не справится с целой армией.

Дальше, по пути удалось завладеть катапультай. И вот с ней, Амелия показала класс обрушив валуны на вражеские отряды.

Дальнейшее бегство привело в порт, где она освободила здорового, мохнатого йети. Правда, в итоге они оба провалились под лед.

Девушка подумала что проиграла, но тут же запустился ролик в котором прихвостни достают маленького повелителя из глыбы льда. Один прихвостень совершает ошибку решив посмотреть поближе, отчего примерзает глазом к глыбе льда. А затем, Нарл велит использовать пламя дракона. Прихвостень с воплями избегает пламени оставив глаз во льду.

Немногим позже, показывают повзрослевшего повелителя ставшим грозным воином.

Его броня несла в себе больше варварского чем рыцарского, причем речь скорее о викингах поскольку это явно было северное одеяние.

Обучение закончилось и повелитель под управлением Амелии вышел в мир.

Стрим Амелия вышел очень веселым.

Девушка шутила, комментировала происходящее и временами отвечала на вопросы чата.

Игры выглядела зрелищнее первой части. Графика стала заметно лучше. Особенно впечатляюще выглядел подземный мир, башня повелителя, точнее магический сталактит. А уж какие там были хоромы. Пускай изначально, это скорее сеть пещер, но с продвижением по сюжету, башня будет перестраиваться.

Что еще поразило девушку, так это злобные волки которых могли оседлать бурые. Будучи всадниками, она даже могли прорвать нерушимый строй легионеров, хотя в обычных условиях сперва надо убить центуриона иначе черепаха из щитов и копий едва ли поддастся натиску.

Девушка решила играть до победного, но ее как и всегда остановила собственная магическая энергия, истощившаяся на самом интересном месте.

- «Хочу встретиться с Азраилом и пожать ему руку!» - Амелия

Про себя девушка добавила что с удовольствием выпила бы с ним чашку кофе.

...

- «Уф! Уф! Уффф!» - Ник

- «Поднажми пацан! Я был вдвое моложе тебя и без труда забирался по канату» - тренер

Дело происходило в спортивном зале.

Родители Ника, в первую очередь мама, немного беспокоились за сына, когда тот занимался на улице. Дело не в пробежке, а в том что он мог сорваться с турника или повредить спину. Так что было бы лучше – занимайся он под присмотром профессионалов. Таким образом они намекали на спортивный зал.

Сам юноша, счел это логичным. Иногда его посещала мысль о том что его могут похитить на улице. Вряд ли это случится, а если за дело возьмутся маги то у него и шансов не будет.

В любом случае, он согласился делать упражнения в зале. Заплатив необходимые деньги, он получил доступ к тренажерам и всему остальному. Правда... вопрос стеснения никуда не делся, а стал острее чем прежде.

В зал ходили разные люди, в том числе маги, среди них попадались действующие охотники. Мужчины и женщины в отличной физической форме, занимались здесь чтобы эту самую форму не потерять. Простые люди, особенно парни само собой хотели крепкие мускулы и физическую силу.

На фоне всех этих людей, Ник выглядел сухой веточкой на фоне могучих стволов. Во всяком случае, сам он считал именно так.

Тренер следил чтобы клиент не отлынивал, поэтому подгонял его, а также давал советы как именно надо делать то или иное упражнение.

По словам тренера, Ник не умел даже дышать нормально, не говоря об умении ходить. Пришлось переучиваться и это вовсе не дело одного часа. Пришлось убить на это целую прорву времени.

Дома учеба с репетитором, в зале изматывающие тренировки... остаток времени съедает работа. А как же жизнь?

К сожалению, на нее времени не остается. Точнее, на ту ее часть которая касается развлечений и веселого времяпрепровождения. Так что -радоваться надо каждому ее мигу, а не какой то отдельной части.

- «Уф!» - Ник

- «Так все! Слезай, хватит мучить канат. Тридцать отжиманий и десять подтягиваний. Вперед!»  
- тренер

Юноша не спорил. Он в первые же дни понял, что стоит ответить тренеру и тот сходу увеличит нагрузку дабы осадить мелкого говнюка. Он так со всеми делал и это кстати абсолютно правильно.

Отжимаясь от пола, Ник держа в поле зрения треклятый белый канат.

Еще в школе он мог только смотреть на то как парни и девчонки бодро забираются наверх до самого потолка, но вот хилый Николас не мог повторить подобное. Даже сейчас, он не способен подняться хоть сколько-нибудь выше.

Долбанная веревка побеждает его без боя.

Но юноша не отступает.

Он занимается каждый день, и каждый долбаный день пытается взобраться по этой сраной веревке.

- «Тебе нужно больше мышц! Мускулы - вот что нравится девушкам!» - тренер

Ник поспорил бы с этим, заявив мол толщина кошелька играет куда большую роль чем объем бицепса, но промолчал. Зерно истинны в словах тренера есть, причем очень заметное. Дамы живущие с богатеями, любят их деньги а не самих мужчин, но вот когда речь заходит о

силачах, тот как раз дело в привлекательности. Или чувстве защищенности...

Ник с сожалением отмечал, что сам он не способен защитить даже себя самого, не то что девушку. Вот что делать если он будет идти с девушкой и к ним пристанут хулиганы? Раскидать их как в фильмах он может только в своих фантазиях. Позвать на помощь? Это отличный способ избавиться и от хулиганов и от девушки. Прекрасно работает на всех.

Тот факт что он маг - ничего не изменит. Геймдизайнеры не качают силу и боевые навыки. Их поле боя это матрица.

О и кстати, кто сказал что среди хулиганов не будет пробудившихся?

Вон, в прошлой школе чуть ли не половина класса приобрела боевые навыки в этом году. Мальчишкам такого возраста остается довольно немного способов тренироваться. Они нередко бьют морды друг другу. Далеко не каждый может позволить себе обруч для входа в матрицу.

Из-за этого, некоторые места, в частности неблагополучные районы становятся местами жестоких схваток. Администрация города смотрит на это сквозь пальцы, мол главное чтобы не поубивали друг друга, а так - драки пойдут на пользу.

Немало охотников ставшие успешными в своем деле, начинали с уличных потасовок.

Ник, совершенно точно не хотел становится их участником, тем более невольным.

Единственный видимый ему способ справиться с хулиганами и защитить свою даму сердца, это здоровенный громила в костюме и темных очках, который будет идти следом. Вот вроде мордovorотов Уэбита. Толстяк вел себя нагло потому что его безопасность обеспечивали профессионалы. А ведь Нику очень повезло что он смог тогда сбежать.

Чтобы подобной стыдобищи не повторилось, он обязан привести свое тело в нормальное состояние, да и толстый кошелек будет совсем не лишним.

Закончив занятие, юноша вернулся домой и залез в ванную...

Ванная - еще одно преимущество обеспеченной жизни.

Раньше, Ник мог довольствоваться только душем, а то и водой из тазика, поскольку вода стоит денег, а семья не то чтобы богатая. Но вот после переезда, юноша любил набрать ванну и лежать в ней.

Мама разделяла его новую привычку, для чего приобрела массу шампуней и пену для ванны.

Ник как-то раз использовал эту пену, из-за чего купаться стало невозможным. Пена лезла в нос и глаза, отчего пришлось смывать ее при помощи душа. С тех пор Ник больше никогда ее не использовал.

Из всех шампуней ему больше всего понравился с запахом леса.

Неизвестно почему, но именно этот аромат был ему по нраву.

Лежа в горячей ванне, юноша освобождался от всех мыслей и погружался в блаженное ничто. Очень приятно отвлечься от всех забот и тревоги. После такой процедуры ему было легче приступать к работе над играми.

С релиза сиквелов Оверлода и Хранителя миновало две с половиной недели.

Игроки очень положительно восприняли оба проекта.

Немного позже, Ник выложил трейлер дополнения к Оверлорду.

Горький 17 о котором не знает ни единая душа кроме самого Ника, в целом готов. Время от времени юноша кое что подправляет но это мелочи. Игру можно выкладывать хоть сейчас.

Основное время уходит на проработку стрельбы и всего с ней связанного. Также, Ник создает самые разные ассеты. Не только под вторую мировую. Люди, оружие, локации. Работая над немецким дотом, Никки переходит к всплывшей в голове части игры про совсем другое время.

Приходится анимировать и заставлять должным образом двигаться модели людей и монстров. А уж сколько сил он приложил к оружию, тут и не перечислить.

Работа пошла бы гораздо быстрее, выделяй он на нее больше времени, но... каждый день был распланирован и это не изменить. Чего и говорить - у него даже выходных не было.

Дети в школах хотя бы отдыхают раз в неделю, да и каждодневные нагрузки у них меньше. Речь конечно про его прежнюю школу. В дорогих заведениях порядки гораздо строже.

В своей... точнее в чужой памяти имелось немало интересных фактов об играх, в том числе так называемых костылях, которые приходилось использовать в виду технических недостатков игрового движка, нехватки финансирования или времени, и прочих причин осложнявших разработку.

Часть из этого не имеет для Ника смысла, поскольку в матрице разработка ведется совсем по другому. Но некоторые костыли имели в своей сути интересные решения, которые можно использовать.

Ник использовал в вышедших играх декорации. Эдакие локации на фоне, к которым игрок не сможет подойти, но выглядят они как настоящие создавая тем самым иллюзию настоящего мира. Множество скриптов созданных с той же целью. Ради погружения в игру можно много чего сделать.

Например, создать иллюзию умных противников. Если один собирается бросить гранату, то второй сразу перед этим кричит первому «Бросай гранату!» или «Выкуси его!». Если один заходит сбоку, то перед этим раздаётся «Окружайте его!».

Есть и направленные скрипты. Например, по задумке разработов, как только игрок переступает невидимую черту, срабатывает взрыв. Суть в том, что некий предмет, например бочка должна угодить в игрока где бы тот ни находился, как только прогремит взрыв, бочка направленно полетит к игроку и столкнется с ним.

Или вот заданное поведение продиктованное скриптами, когда противник выполняет некое сложное действие. Это выглядит реалистично, но все от и до спроектировано разработчиком.

И таких примеров полно.

Геймдизайнеры этого мира не заморачиваются с подобного рода костылями. Им просто это не нужно.

Они не творцы, а ремесленники. Между ними большая разница.

Ремесленник работает по формуле. Он всегда знает что получится в итоге. Любое отступление от шаблона недопустимо. Никакого творчества в такой работе нет, только холодный расчет.

Творец же, напротив экспериментирует и как следствие рискует. Итоговый результат может оказаться негативным. Если шаблоны и формулы используются, то только частично. Немало зависит от удачи. Станет результат провалом или шедевром зачастую не знает и сам творец.

Геймдизайнеры этого мира, представляют собой ремесленников, образцом или же шаблоном для которых всегда была и остается окружающая действительность. Вокруг них жестокий мир, а их творения это способ познания данного мира, без риска для жизни. Их работа – тяжелый труд, результат которого должен помочь в тренировках людям рискующим своими жизнями, а еще всякая работа это способ заработка. Геймдизайнеры работают ради денег, как и остальные трудяги.

Никто не связывал геймдизайн с творчеством. В самом деле, зачем выдумывать небылицы, несуществующих монстров и места когда твоя задача облегчить работу охотников?

Ну а Николас Мор, под действием памяти человека из другого мира, стал настоящим творцом, превратив рутинное создание игр в искусство трогаящее душу.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3071836>