

Глава 207 – Побочная игра.

- «Окей, встретимся в зале. Могу немного задержаться» - Лео

- «Постарайся не опаздывать» - Ник

Через пару часов, у них обоих тренировка в зале, а сейчас свободное время, которое они обычно тратят на учебу и прочие дела. Лео как раз отлучился по своим делам.

Никуда не торопясь, Ник пошел по коридору колледжа, мимо прочих студентов. Большинство увлеченно беседовали друг с другом или были погружены в свои смартфоны.

Мысли Николаса вернулись к играм.

Совсем недавно, он предложил создать побочную к Рафту игру и выпустить её на ПК. Изложенная идея простой экономической стратегии понравилась девушке, так что Ник принялся за работу и буквально на следующий день выдал готовый материал.

В отличии от оригинала, он подтянул графику, чтобы это выглядело совсем уж инди, но как оказалось, Киара имела на этот счет другие планы. Она восприняла эту игру как образец, так что стала работать над её адаптацией используя для этого наработки Рафта и его концепты. По сути, Киара работала над двумя играми сразу.

- «Я выпущу игру раньше, чем Сацуки сделает Принца, а ты Халф-Лайф. Надо хоть чем-то удивить людей, чтобы не занижать планку. Рафт выйдет сразу и в матрице и на ПК. Кроме того, одновременно с ними на компьютерах выйдет Flotsam» - Киара

Flotsam – это название той самой стратегии предложенной Ником.

Он не стал менять название.

В его памяти, игра была приятной. Не то чтобы обладатель воспоминаний нещадно задротил в неё, но разок прошел точно. Положительная реакция есть, хоть и слабая, но она не идет ни в какое сравнение с рафтом, особенно после того как Киара поработала над его графикой и наполнением мира, да еще и решила объединить с Flotsam.

В обеих играх есть островки исчезнувшей в морской пучине цивилизации, которые по большей части отличаются внешне. Например, в стратегии есть кусочки суши с остатками асфальтовых дорог или бетонных зданий. Ржавые машины, деревянные строения и прочее. Рафт в этом плане скромнее. Киара же решила объединить всё это дело. Но а ключевой особенностью будут плавучие поселения.

Flotsam как раз про развитие такого поселения, центром которого выступает корабль, а если быть точным – рыбацкая шхуна.

Она служит домом, складом и сердцем поселения, особенно на первых парах, когда игроку доступны всего трое людей. Мусор тут плавает целыми скоплениями, а люди вплавь собирают его. Дерево и пластик точно также являются важными ресурсами.

Из них сделают мостки окружающие корабль, играющие роль дорог в этом поселении. Ну а затем приходится строить ряд важных зданий – сушилки для рыбы, спальные места для людей, склад, мастерские, гриль, опреснитель и так далее. По мере прогресса станут открываться все более качественные строения, где на смену скромному опреснителю, придет эффективная

установка по очищению больших объемов воды. Спальные места уступят настоящим домам на несколько человек, появятся лодки, рыболовные сети, мастерские по обработке металла и так далее.

Важной частью будет то, что поселение не стоит на месте.

Оно перемещается, особенно если весь мусор вокруг выловлен, да и рыбы не осталось. Тогда игрок выбирает подходящее место на карте и корабль как буксир тянет всё поселение. На островках и обломках прежней цивилизации можно будет найти выживших, которые с радостью присоединятся, а также ресурсы, в том числе те которые не выловить из воды, скажем металл или батареи.

Топливо тоже нужно будет искать.

Когда поселение разовьется достаточно сильно, там даже запустят генераторы, так что надо протягивать провода, размещать оборудование и освещение. В общем, от примитивных лачуг из мусора до нормальных домиков. А благодаря визуальному стилю, смотреть на эту красоту одно удовольствие. Взять хотя бы закусочную на колесах, она так называется потому что собрана из корпуса машины, хоть и стоит на воде, но у неё вроде как есть колеса.

Киара захотела, чтобы эти города созданные в одной игре, перекочевали в другую, причём не только между Flotsam и Рафтом на ПК, но и Рафтом в матрице. Точно также как и возможность играть Эпоху Мифов на компьютерах и в матрице одновременно, где для одного игрока это стратегия в реальном времени, а для второго бой от первого лица.

А что? Выйдет неплохо, когда к игроку отстраивающему плавучий город причалит гость на собственном плоту. Тут и для полноценного бартера есть место, так что поиск ресурсов станет ещё важнее, чем прежде. Даже если ты нашел нахрен не нужную тебе фигню, есть шанс, что ты сможешь выменять её на нечто полезное в городе.

Когда Ник услышал идею от Киары, он вспомнил один фильм, где мужик на парусной лодке причалил в подобное поселение и продал им почву для посадки, а на вырученные деньги скупил весь магазин подчистую. Хотя, справедливо заметить, что выбор там был невелик.

Юноша улыбнулся, но не стал предлагать идею постапокалиптических перестрелок в затопленном мире. Может быть как-нибудь в другой раз, но вот атолл в качестве стационарного поселения, имеющего значение для сюжета – будет неплохим примером, так что Ник кратко описал как это дело должно выглядеть.

Шух...

Николас остановился посреди коридора.

На его лице не было улыбки... не было никаких чувств, только уголок глаза немного дернулся.

И что я делаю? – пронеслось у него в голове

Как только группа стала ходить в опасные для жизни рейды в мир духов, Николас обрадовался. Дело даже не в росте его силы, хотя это тоже очень приятно, или познании инфополя, что очень полезно, - тут дело в другом. Из-за риска связанного с осколком сознания, Ник хотел найти свой путь, при этом продолжая работать над играми. Если бы он отказался от этой профессии, то угроза лишиться тела отпала бы сама собой, но он вынужден ходить по краю, так сказать – балансировать между риском лишиться тела и утратить преимущества осколка.

Плот созданный Киарой, в разу увеличил продуктивность рейдов. Они занимали меньше времени и позволяли собрать больше добычи. Дошло до того, что маяки не смогли вмещать в себя такие объемы, им не хватало времени, чтобы всё переварить. Плот оставался забитым под завязку, надо было только заходить в инфополе и загружать его содержимое в маяки, по мере их освобождения.

А в итоге... друзья стали проводить меньше времени в инфополе, а тут ещё и необходимость работать над играми. Вот так и получалось, что Ник всё равно шел по прежнему пути и это ему не нравилось.

Нельзя идти по одной и той же дорожке, надо создать свою собственную личность.

Занятия в зале с Лео, тренировки в области магии – это конечно хорошо, но этого мало. Ник и сам не заметил как увлекся работой над Рафтом, когда помогал Киаре. Такими темпами, осколок может пробудиться. Ник не собирается давать тому и шанса, надо потушить эти искорки пока они не возгорелись. Но как?

А ведь у него есть инструменты.

Деньги, положение, друзья, даже его собственная сила.

Возьмем для примера магию.

Он превосходит большинство одноклассов, да и в среднем ранге он неплохо продвинулся. Манна с игроков течет рекой, а собираемая с духов добыча, позволяет прокачиваться ещё сильнее. Важно заметить – эти два вида энергии отличаются, и дело не только в наличии магии элементов в тех частях, которые надо переваривать внутри маяков. Манна игроков, будучи пассивной, попав с тело становится твоей собственной и ты волен делать с ней что захочешь, хоть качать тело, хоть использовать для заклинаний, хоть пускать на разработку игр. Энергия из останков духов сродни таковой в магических ресурсах. Она инородна, но тело вполне способно её использовать, с рядом нюансов, скажем для работы в матрице она не подходит, но вот для развития тела – совсем другое тело, тем более что она насыщеннее. Все эти нюансы меркнут в сравнении с одним неоспоримым преимуществом. Манну игроков, геймдизайнер может получать только находясь в матрице и имея тем самым доступ к хранилищу, однако – если это хранилище открыть, то энергию можно передать напрямую как это было в день падения Эдмонта. Но вот маяки в инфополе, дают кое-что более интересное. Связь с ними держится постоянно, так что энергию оттуда можно перекачивать в своё тело в любой момент, таким образом получается тайное хранилище, своего рода запасная батарейка о которой никто не знает...

Но что от ней толку, если ты только и делаешь что работаешь и учишься?

«Эй ты что мне принес!? Я сказал – с арбузом, а это поганая черника!»

Ник услышал знакомый голос.

Неподалеку трое парней зажали у стены другого, тот выглядел физически слабее и не скрывал того, что боится этой тройцы.

Главаря этих задир Ник знал, поскольку они иногда сталкивались на спортивных занятиях. Зовут Стэн, а фамилия то ли Делория, то ли Делурия... Ник не помнил. Этот парень был из числа тех кто самоутверждается за счет слабых, так что общаться и уж тем более дружить с ним, Николасу не хотел.

Можно ли назвать Стэна ублюдком?

Скорее нет, чем да. Он портит жизнь некоторым людям и ведет себя как скотина, а иногда может и ударить, но до откровенных избиений никогда не доходило. Он скорее заноза в заднице, чем реальная угроза. В любом случае, Ник всегда старался избегать таких мудаков. Лучше не привлекать к себе их внимание, а то они сочтут это за оскорбление и переключатся на тебя, а на их стороне всегда численное превосходство. Да и в Хостосе достаточно отпрысков влиятельных фигур Нью-Йорка, кто знает какая шишка за ним стоит, или какие связи есть у его родителей.

Вот так разок слезешь и проблем не оберешься...

Ник направился уже по своим делам как вдруг застыл...

А ведь верно, он всегда старался избегать таких ситуаций. Это было ещё до того как он стал магом, а после... он придумал себе псевдоним и продолжил избегать проблем. Это похоже на человека, который уходит от реальности погружаясь в игры с головой... прямо как истинная личность осколка.

Николас развернулся и направился к троице хулиганов.

Он встал позади Стэна.

- «Не знал, что в зоопарке сегодня день открытых дверей. И почему бабуины разгуливают по коридорам? А, Стэн это ты? Извини, не узнал тебя со спины. Не хотел оскорбить обезьян» - Ник

Хулиган обернулся.

- «Чего блядь? Кто тут такой смелый?» - Стэн

На секунду он опешил.

Стэна знал кто такой Николас Мор, про его дружбу с Рубией Грэм, дочерью ректора, да и про значимость для города. В новостях колледжа долгое время курировала запись где глава города пожимает руки троице талантливых студентов-геймдизайнеров.

Спорить с обладателем такой крыши себе дороже, уж лучше спустить всё на тормозах. Стэн тот ещё забияка, но мозги у него есть.

- «Парни, нам пора» - Стэн

Он уже было шагнул в сторону, но вот Ник не собирался его так просто отпускать.

- «Ты не хочешь извиниться?» - Ник

- «Чего?» - Стэн

- «Перед этим парнем, которого ты достаешь? И передо мной» - Ник

- «А перед тобой то за что?» - Стэн

- «Твои обезьяньи повадки портят мне настроение. Ведешь себя как агрессивный бабуин, лезешь к тем кто слабее, это вредит репутации колледжа. Знаешь, есть такое слово называется манеры, хотя... тебе то откуда знать?» - Ник

У Стэна дернулось веко.

Вокруг собирались люди, а кто-то снимал происходящее на смартфон.

Стэн крепче Ника и что важнее, он боевой маг, пусть и специализирующийся на огнестрельном оружии, но всё же – чтобы какой то геймдизайнер катил на него бочку, такого дерьма с ним ещё не было.

- «Не знаю что тебе нужно, но я хочу создавать проблем для колледжа и семьи Грэм» - Стэн

- «А они тут причем? Я тут никого из них не вижу, только троицу макак. В чём дело Стэн? Ты смелый только когда пристаешь к тем, кто слабее?» - Ник

Этого он уже не мог стерпеть.

- «Знаешь Мор, если бы ни твоя крыша, я бы выбил из тебя всю эту...» - Стэн

- «О! Точно! Ты же дрался как то раз на арене, твой оппонент был на голову ниже и на пару ступеней слабее. Хехе, что ещё раз доказывает мою правоту» - Ник

У Стэна вздулись вены от злости.

- «А ты у нас типа силач!?» - Стэн

- «Хех. Может проверим?» - Ник

...

Некоторое время спустя на арене.

Облаченный в спортивную форму Ник, одевал на себя снаряжение. Оно представляло собой шлем и перчатки, подобные тем которые используют в тхэквандо, оставляющие голыми по одной фаланге пальцев. Только вот, данное снаряжение хоть и выглядит обычным, на самом деле представляет собой продукт работы магических ремесленников. Их предназначение, служить проводниками магической энергии, конвентируя оную в удары.

В таком облачении, маги независимо от класса, способны мутузить друг друга используя для этого магическую силу. Здесь определяется не только умение драться, но также и количество магической энергии и то как ты её пользуешься. Если плохо контролировать манну, то на полноценные удары особо рассчитывать не стоит. Шлем защищает не только голову, он создает практически невидимое поле, защищающее от вражеских ударов, так что маг должен уметь не только использовать удары, но и блокировать их полем.

- «Стоило только оставить тебя одного и ты уже вляпался. Зачем было так делать? Ты мог просто попросить меня, я бы всё сделал» - Лео

- «Не нужно. Я сам разберусь» - Ник

Вокруг собирались зрители, они занимали свободные места, чтобы поглазеть на драку. Судья был на месте, как и двое дежурных целителей. Без их участия не обойтись.

Стэну было плевать на тех, кто стоит за Мором. Он не простит такого унижения и выбьет из наглеца всю его придурь. Плевать что будет дальше, да пусть хоть отчисление, Стэн не даст вытирать об себя ноги.

Ник и его оппонент встретились арене. Рядом стоял судья. Мужчина хоть и в возрасте, да и не выглядит столь крепким, но один лишь его взгляд мог заставить всякого студента замереть.

- «Мы не опоздали?» - Сацуки

Сацуки, Киара и Карин подошли к Лео.

- «Неа, вы как раз вовремя» - Лео

С минуты на минуту, должен был прозвучать сигнал к началу.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3560392>