

Глава 21 – Механика стрельбы.

Сиквелы Оверлорда и Хранителя были анонсированы и разрекламированы трейлерами.

Интерес аудитории к данным проектам подогревался сарафанным радио, выстраивая многочисленные теории и предположения, вплоть до самых нереалистичных. Игроки с нетерпением ждали продолжения.

Ник был уверен что лучшее время для сиквела это выпуск непосредственно после первой игры. Тут свежи воспоминания как в плане геймплея так и сюжета. Игроки воспримут продолжение в позитивном ключе, а вот если выйдет более многогранная, совершенная игра, то отсталость и костыли разработчика прежней игры, станут заметно торчать и сгладить их как прежде не выйдет.

Бросать серию на одной игре, Нику совсем не хотелось, так что сиквелы стали лучшим решением, тем более что они давали ему столь необходимое время. Вот как сейчас, он учиться, занимается спортом и тренируется в матрице. Реши он сходу делать новую игру, пришлось бы отказаться от спорта или сократить учебу, а это будет неправильно.

На самом деле, второй Оверлорд еще не готов.

Дополнение нуждается в доработке, но его выпуск будет позже так что тут можно не торопиться, но и в основной игре оставались нерешенные проблемы. Взять хотя бы риф где приходится передвигаться на корабле. В прошлой памяти это была едва ли ни самая унылая часть.

Ник не стал убирать полностью, но сократил количество сирен вынырывающих из воды и нападающих на команду прихвостней. На центральном острове возникло нечто вроде бастиона, в котором эльфы и прирученные ими магические звери держали оборону. В самом низу, находились высадившиеся имперцы, тщетно пытавшиеся выбить эльфов.

Нарл сделает особое внимание на том, что этот бастион необходимо захватить, чтобы взять под контроль всю область, таким образом она не достанется империи и расширит власть повелителя. В разных частях рифа, особенно в крепости Ник расположил приятные глазу ништяки, такие как новые заклинания, мешки золота и кое-что для декора. Все чтобы игрокам было приятнее проходить это место.

А главное, бой с вражеским кораблем стал не таким душным.

Суть в том что ему надо сжечь атаками красных два паруса и взять на абордаж, но эта скотина драпает на большой скорости огибая всю локацию и ее приходится преследовать. Ник сделал так чтобы паруса сгорали быстрее, а корабль вместо бегства становится агрессивным, стараясь протаранить и взять на абордаж судно повелителя.

Это и еще некоторые моменты требовали своей доработки. Надо только правильно подобрать время.

Шурх...

- «Я пошел!» - Ник

Юноша одел спортивный костюм и вышел на улицу, где прямо от входа начал свою ежедневную пробежку.

Не так далеко от жилых домов, находился парк. Зеленые деревья, трава, дорожки, кусты. Ничего особенного, но этот зеленый кусочек природы радовал взоры граждан Эдмонта. За пределами города на природе не сможешь вот так вот беззаботно посидеть на скамейке или полежать на траве, обязательно вылезет какая-нибудь мерзкая тварь чтобы сожрать тебя.

Ник мог бы заниматься дома. Собственного говоря, у него имелся необходимый инвентарь. Но вот беговую дорожку он не использовал, он оставил ее в комнате родителей чтобы мама могла ей пользоваться. А сам для пробежек выходил на улицу. Дома особо голову не проветришь, а после учебы голова устает так сильно, что только свежий воздух и дуновение ветра в лицо помогает унять ее.

Рядом с домом находилась еще и спортивная площадка, на которой играли дети. Особенно после уроков. Рано утром тут практически пусто, Ник один из немногих кто занимается так рано. А вот после обеда народу здесь полно.

Утром юноше удобнее и дело вовсе не в тесноте...

Ему неудобно делать разминку и выполнять упражнения на глазах других людей. Сказываются не самые лучшие воспоминания из школы, когда из-за болезни он был вынужден молча сидеть на скамейке, пока шла физкультура. Все остальные бегали, занимались, играли а он... просто сидел и смотрел как бегают остальные.

Так что к вниманию к своей персоне он не привык.

Отчасти по этому он носил полный спортивный костюм с капюшоном, да и в целом одежда была мешковатой чтобы скрыть его фигуру. Ник все еще стеснялся своей внешности. Не сказать что прямо таки стыдился, но ему был неприятен факт своего нынешнего облика.

Почему так?

В сравнении с одноклассниками он тот еще хлюпик, и на голову ниже остальных. А в сравнении с пробудившимися так и вовсе лучше не сравнивать. Ему в этом году предстоит закончить школу и отпраздновать совершеннолетие, а он выглядит в лучшем случае на первый год старшей школы. Слово Взрослый ему ну никак не подходит.

В нем как и в любом подростке была надежда на знаменитое слово Магия, которая свершит чудо и решит все его проблемы в мгновение ока. Только вот обретя эту самую магию, Ник все еще не решил своих проблем. Магия не делает все за тебя, она всего лишь инструмент в твоих руках, а все остальное делаешь ты сам.

Вот и сейчас, он занимает спортом чтобы изменить себя. Юноша делает это сам.

Возможно, есть какой-нибудь чудо эликсир способный за минуту изменить тело и внешность, но у Ника такой шутки нет, как и смысла в пустую просиживать штаны. Он молод и с недавнего времени практически здоров. Недоступные ранее возможности перестали быть таковыми. Надо лишь приложить к этому должные усилия.

- «Фух-Фух...» - Ник

Он бежал по улице стараясь не встречаться взглядом с прохожими.

Была еще одна причина его усердия в занятиях спортом...

Чужая память принадлежала человеку не особо ценящему спорт. Кто бы он ни был, большую часть времени он проводил сидя перед монитором. Все эти знания об играх дались ему ценой значительного куска своей жизни, так что из-за нехватки времени он не уделял внимание спорту. В этом он был похож на прежнего Ника.

Это сходство не нравилось Николасу.

Дело даже не во вредной привычке связанной с ленью, хотя это конечно тоже. Юноша боялся что образ жизни схожий с таковым другой личности, может повлиять на его собственное сознание, на его «Я» как личность. Чужая память, воля другого человека пыталась захватить над ним контроль, но не удалось. Ник победил ее, вот только была ли эта победа окончательной? Что если вместо лобовой атаки, чужая личность будет действовать более осторожно и изворотливо? Что если она, тихо-тихо шаг за шагом заменит собой личность Ника, а тот и не заметит пока не станет поздно?

Также как и его решение взять свой собственный псевдоним, так и занятие спортом служит формированию собственного «Я», не позволяя занять это место чужой воле.

Если Ник будет усердно заниматься спортом, то что никак не связано с другой личностью, это укрепит свою собственную, оставив чужое сознание только в виде памяти как источника информации, но никак не панацеи от всех проблем. Если ты ленивый и безвольный, твое тело легче подчинить, а сознание поработить.

Так ли это или просто вымысел молодого юноши, Ник не знал, а проверять на себе не хотелось, так что он сжал зубы и продолжил пробежку. После нее он пойдет на турники. Подтягивания, отжимания, приседания, пресс...

Нагрузки на тело прогоняли из головы все мысли прочь. О том кто он, о своем теле, о будущем, ничего не оставалось кроме внимания на подходах.

- «Семь... восемь... девять...» - Ник

...

Он давно решил, что следующая игра должна быть про огнестрельное оружие. Тут как всегда все шло не так гладко как хотелось бы.

Ник первым делом осмотрел как механика стрельбы реализована в других играх и был приятно удивлен ее достоверности.

Игра с ареной и монстрами в этом плане очень даже хороша.

Юноша битый час возился с оружием в ней. Он разбирал его, собирал, поняв что сделал что-то не то, разбирал и начинал заново. Ну и конечно сама стрельба. Она реализована настолько хорошо, что ему закладывало уши при каждом выстреле. Тут очень кстати пришлось наушники. С ними заметно лучше.

При выстреле двигается затвор. Отдача чувствуется как надо. Только в цель попасть не получается. Ствол все время забрасывает вверх. Нику со временем удалось попасть в бумажную мишень, но это скорее везение.

Затем он взял в руки штурмовую винтовку. С ней пошло лучше. В игре можно использовать сколько угодно патронов, только надо помнить что оружие тут прямо как в реальности. Оно

перегревается, может заклинить, а после стрельбы его желательно чистить. Есть стволы изготовленные магическими ремесленниками, которые защищены от перегрева и нужды их чистить, но открывается это счастье за деньги.

Ник не стал платить за длс, а продолжил изучать базовое снаряжение. Он выбрал себе противником своего старого знакомого – зомби. Мертвяк почти не реагировал на одиночные попадания, а благодаря тому что кусок гнилой плоти двигался медленно, Ник бегал от него по арене и стрелял. Покончить с мертвяком удалось длинной очередью. Совсем плохой результат. Такого врага надо гасить одним метким выстрелом или короткой очередью из трех патронов. А то убожество которое продемонстрировал гениальный геймдизайнер, ничего кроме стыда не вызывает.

Впрочем, юноша здесь не для прокачки своих боевых навыков, которых у него собственно говоря нет, а для изучения механики.

Закончив на арене, он перешел в режим создания.

Это далеко не первый раз когда он пытается создать огнестрельное оружие и все с ним связанное.

Получается мягко говоря... да чего уж там – нихрена не получается.

Надо называть вещи своими именами. У Ника не выходит реализовать задуманное. Холодное оружие и та примитивная магия, самым серьезным образом отличаются от огнестрела.

С чем это связано?

Копаясь в голове, юноша понял что его понимание таково оружия целиком идет из практики в матрице, никак при этом не затрагивая память из другого мира. Воспоминаний на тему стрельбы там полно, но вот перенести их на тонком уровне, чтобы прочувствовать – никак не выходит.

Возможно, это происходит как в тот раз с первой попыткой создания мужчины, от которой Ник перешел к очень простым юнитам создав сначала Героев, а потом перейдя к Меч и Магия.

Значит, надо проделать нечто подобное и в этот раз.

Создать максимально простую игру для ПК со стрельбой. Его подсознание прочувствует это, вдохновиться как надо, отчего манна будет циркулировать в теле и на фоне этого эмоционального подъема, чужая память как следует интегрируется в его тело позволив создать по настоящему хорошую игру.

Как говориться – большие свершения начинаются с малого шага... ну или как то так, в общем смысл понятен.

Думая над оружием, Ник не мог не заметить то насколько реалистично оно реализовано в матрице. Просто, один в один. Геймдизайнеры рангом пониже стараются достичь чего то подобного. Трудно представить сколько они занимаются в матрице чтобы приблизиться к своей цели... Неудивительно что многие сосредотачиваются на чем то одном. Это обычное явление – игра только с дробовиками или пистолетами. Тому кто использует это оружие в рейдах, достаточно выбрать одну игру для тренировок чем углубляться в ту где полно разного оружия, а реализация отдельных единиц хромает. Уж лучше выбрать игру с одной конкретной пушкой, за то проработанной до предела.

Однако, для Николаса даже в играх с прорвой оружия, все реализовано на недостижимом в данное время уровне. Даже если он проникнется вдохновением и создаст отличную игру с оружием, даже если оно будет выглядеть максимально достоверно... играть оно будет кратно хуже имеющихся игр.

Печально, но это факт.

Особенно неприятно то что многие виды оружия ему не знакомы. Точнее, чужой памяти в его теле.

Немудрено, за минувшие годы и десятилетия с начала катастрофы, технологии шагнули далеко вперед. Так что оружие выпускается максимально эффективным, все-таки от него зависят жизни людей. Старые пушки нигде не используются и это правильно.

Но как тогда быть Нику?

Он не знает про новое оружие...

И тут в его голове зародилась одна идея.

Он выбрался из матрицы и сел за комп. Там он вошел в сеть, раздел история и проматывая годы до катастрофы все дальше, открыл для себя данные про оружие.

- «МП - 40...» - Ник

Немецкий пистолет-пулемет времен второй мировой войны. Ник никогда не видел его, даже на уроках истории в школе, но глядя на него прямо сейчас испытывал волну эмоций.

Вот оно!

В памяти есть куча игр про вторую мировую. Их можно воссоздать! А самое главное, никто не обратит внимание на то что оружие работает не так как надо. Ни одна душа на свете не заметит разницы ведь никто и понятия не имеет как в реальности работают старые виды оружия. Разница в звуках, вибрации... все это можно опустить.

Подходит идеально!

Никто не подкопается.

Ник облизнул губы и стал копаться в памяти.

Немного позже он пришел к неутешительному выводу. В его памяти не было подходящей игры. Все известные ему были более сложными чем то что он может реализовать в данный момент.

Нашлись фрагменты тактической стратегии про вторую мировую и еще одна игра про команду бойцов. Во второй игре, ты управлял военными каждый из которых обладал уникальными способностями. Один был очень ловким, умел карабкаться, лазить и быстро бегать. Другой, очень сильный, умел таскать тяжести. Третий был шпионом и одевшись во вражескую форму мог сойти за своего, особенно если форма офицерская. Ну и так далее.

Только вот имеющийся памяти не хватало для игры.

Нужно что-то другое.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3067953>