

Глава 219 – Разоренный мир.

Есть немало произведений в которых на Землю вторгаются пришельцы или гости из других миров и чаще всего, это приводит к неистовой вражде оных с людьми. Инопланетяне уничтожают людей и нередко терраформируют планету – создавая подходящие условия для себя, но не для человечества. Последним эта новая экосистема не несет ничего хорошего.

Или вот скажем книга - «Всё что тебе нужно - это убивать», по которой есть своя, достаточно вольная кино-адаптация «Грань Будущего». В произведении пришельцами выступали зонды для терраформирования, но для людей это все равно было вторжением.

Но тут стоит задаться вопросом, а что если люди откроют путь в другой мир? Что если он не совсем пригоден к заселению? Там есть опасные хищники, атмосфера содержит яд, но и то и другое можно поменять в лучшую для себя сторону? Что тогда?

В этом случае, агрессивными пришельцами будут сами люди.

Вот и выходит, что добро и зло – вещи довольно относительные.

Для обитателей мира Зен и управлявшего ими Нихиланта, Земля – это путь к спасению, занятый агрессивными, алчными туземцами с оружием, которые наплевав на все что только можно, открыли портал. А ведь их исследователи проникали в мир Зен и прекрасно видели кем он населен.

Или вот Альянс – огромная, могущественная цивилизация, которая принимает к себе самых достойных, а прочих меняет или уничтожает. Есть ли им дело до убогого вида, чьи представители ведомы пороками и грызутся друг с другом, обильно засирая при этом собственную планету? А если её разорение способно привести к тысячам других миров и даже вселенных, стоит ли переживать за такую ничтожную жертву как одна маленькая цивилизация?

Все эти вопросы очень интересны, но их не стоит применять к серии Халф-Лайф. Там всё просто – есть добро – это Гордон Фримен и прочие люди, а есть зло – в первой части Нихилант и его войска, а во второй Альянс. Они сталкиваются, а игрок изначально выступает на стороне добра и тут уж не до аналогий и сравнений. Философы мира Халф-Лайф могут в своих изысканиях познакомиться с хедкрабом, вот тогда перед ними откроется новый мир.

Чтобы превзойти по красоте и атмосфере показанный в Черной Мезе мир Зен, нужно как следует постараться.

Ник будет следовать геймплею игры, но сделает её не набором локаций с загрузками между ними, а целостным миром.

Игрок по прежнему должен будет идти по сюжетным рельсам, через обилие скриптов как и положено. Но вот окружающая действительность должна быть настоящей. Есть сегменты, которые Ник может увеличить в размерах, при этом так чтобы это не повредило геймплею. Игроки в матрице и на ПК ведут себя несколько иначе, и реальность там воспринимается по другому. В этом Ник убедился еще с релизом Черной Мезы, которой игрокам было маловато.

Сложность и её вариативность помогали в этом, да ещё и служили на благо реиграбельности. Что касается увеличения... тут несколько сложнее. Следует соблюдать баланс, иначе игрок окажется в однотипных коридорах и открытых локациях, а некоторые интересные сегменты окажутся на приличном расстоянии друг от друга.

Тут опять-таки можно использовать трюк с повышенной сложностью, где игроку придется преодолевать дополнительные сегменты.

Не стоит забывать про мультиплеер.

Он по-прежнему главный козырь доступный только Нью-Йорку и Вашингтону. Многие игроки приобретают игры этих городов, только ради мультиплеера. Надо ли говорить, что есть граждане которым плевать на одиночную кампанию, а вот из мультиплеера она не вылезает?

Это также дает хорошую возможность поработать над локациями, предоставив игрокам как те, в которых побывал на своем пути Гордон Фримен, так и другие, например те, что он мог видеть со стороны. Сити-17 и его районы, побережье, токсичные каналы, опустошенные войной города, области зараженные природой мира Зен, разваливающиеся промышленные районы, обустроенные инопланетными технологиями области и многое другое. Всё это можно воссоздать и предоставить игрокам.

Опять же, в мультиплеере ничего не мешает использовать контент не используемый в одиночном прохождении, например управление техникой комбайнов или их мощным вооружением.

Баталии между игроками заиграют новыми красками, а ведь можно ввести парочку новых режимов с отражением волн врагов, штурмом крепостей, где придется действовать командой или реализовать целую область в которой будет вестись самая настоящая война между комбайнами и сопротивлением. Показать этим события в период между взрывом Нова Проспект и появлением Аликс и Гордона в лаборатории Кляйнера.

Идеи смелые и монументальные настолько, что реализовать их в одиночку вряд ли получится.

К счастью, Киара вызвалась помогать Нику.

Она всё ещё пополняла контентом вышедший совсем недавно Рафт, и помогала Сацуки с Принцем Персии, но всё же нашла время и для Ника. Лиза пока не привлекала их для большой работы как это было с Мафией, поскольку занималась Сириус и исследованием мира духов.

Со временем, Сацуки тоже будет иногда помогать Нику с Халф-Лайф. Как ни как, у них тут совместная работа, да и помощь друзьям это всегда приятно.

Черная Меза стала неплохим подспорьем для работы над сиквелом.

Живность мира Зен, люди, оружие, ну и конечно геймплей – от этого не так трудно отталкиваться. Разоренный мир, руины, запустение – с поиском источников в качестве образца для их воплощения проблем не возникло. Из-за магической катастрофы множество людей погибло, а города были опустошены. Да и если заглянуть дальше, в истории хватает моментов с ужасами уничтожения. А раз в сиквеле игры действие происходит где-то в Восточной Европе, то и документальные кадры и съемки следует брать из её истории. В двадцатом веке в тех регионах хватало разного рода потрясений.

Самым сложным, было реализовать Альянс.

У него есть свой стиль.

Важной частью является то, что в большинстве случаев, инопланетные технологии вмешиваются в нашу действительность. Цитадель исключение. Она представляет собой

целостную инопланетную структуру, а вот всё остальное – это обычные здания, напичканные чужеродными оборудованием в разной степени. Обычная дверь, а вот замок на ней это инопланетное устройство. В коридоре с обшарпанными стенами установлена рамка силового поля, не пропускающая никого постороннего. На крыше жилого дома высится монструозная антенна, от которой протянуты кабели. Даже комбайны, это люди прошедшие ужасные метаморфозы. Если сотрудники ГО это обычные люди, прошедшие психологическую обработку с использованием синтетических препаратов, то вот дальше – облик под защитным костюмом и противогазом совсем другой. Наиболее явно это заметно в Цитадели, при встрече со сталкерами. Это тощие люди с торчащими наружу имплантами. Органов пищеварения у них нет, сталкеры просто подключаются к станциям, которые перекачивают в их тела питательную жидкость. У комбайнов схожая система питания, это позволяет не тратить время на прием пищи и дефекацию. У них в целом, нет свободного времени, по сути они биологические роботы как страйдеры или охотники.

Помня об особенностях Альянса, Ник должен был заниматься этим в одиночку, хотя Киару можно будет попросить о помощи с этим, когда он заготовит достаточно материала. Всё же, в некоторых моментах Халф-Лайф больше хоррор, чем экшен. Лучше всего это раскрывается в Рейвенхольме.

Копаясь в памяти из другого мира, в ходе работы, Ник вспомнил ещё кое-что... а именно – незадействованные в игре детали.

Судя по всему, игрок которому принадлежала эта память активно копался в материалах игры, задействуя сторонние ресурсы, в том числе концепт арты и комментарии разработчиков.

К ним относились некоторые виды оружия и врагов.

Например, пришелец с огнеметом с круглой головой и шаром в животе. Один такой шар можно найти в Восточной Черной Мезе, по словам Илая эту штуку притащила Аликс. Называется эта тварь – крематор. Видимо, мир этих существ был захвачен Альянсом, а их превратили в своих солдат и вооружили огнеметами. Этим оружием, они должны очищать Сити-17 от трупов и мусора.

Ник решил привнести и это существо и его оружие в игру. А что? Огнемет отлично зайдет против зомби, хедкрабов и заразы в целом. Можно будет использовать его, чтобы сжигать инфекцию блокирующую путь. Но, не только огнемет, но и огонь в целом должен стать в этом деле неплохим подспорьем.

Другим противником не дошедшим до релиза стала ассасин комбайнов. Женская фигура в белой броне. Концепт быстрой, ловкой убийцы с пистолетами реализовали в Черной Мезе. Ник же в свою очередь хотел дать им ещё и гранаты и менхеков (небольшие, летающие дроны с пилами), чтобы игроку жизнь медом не казалась.

Было несколько вариаций элитных солдат комбайнов, так и не дошедших до релиза. Нику понравилась идея о неуязвимом к обычному оружию элитном бойце, использующему мощную пушку, сродни главному орудию страйдеров, так что он решил реализовать эту идею, и расположить пару-тройку таких юнитов на всю игру. Их убийство будет своего рода загадкой, которую нужно разгадать, хотя в целом, с ними не обязательно вступать в бой. Оружие – является частью тела элитного бойца, источник энергии питающий пушку и систему жизнеобеспечения у них один, так что забрать это оружие нельзя.

Еще одним, мимолетным юнитом станет Мистер Френдли. Уродливая, мерзкая тварь с

длинными гибкими лапами. Она единственная кто не будет нападать на Фримена и других людей, а только заведет, издаст вопль и поспешит спрятаться. По сути, это падальщик, который кормится трупами. Если вернуться на пройденные локации, то можно будет встретить его на месте учиненного Фрименом побоища. Также, эти твари служат предупреждением о наличии врагов, ведь тварь визжит, когда замечает противника.

А вот из опасных существ, Ник добавит песчаного барнакла. Эта тварь прячется в песке, в основном конечно же на побережье и высовывает наружу свой язык. Если игрок оказывается достаточно близко, тварь хватает его, подтаскивает к центру, откуда высовывается пасть и кусает свою жертву. Конечно в игре есть муравьиные львы, прячущиеся в песке, и хедрабы умеющие так делать ещё с Черной Мезы, но всё же будет не лишним добавить новых тварей, чтобы показать распространение иноземной заразы.

С этой же целью, в паре мест появится гида, то самое щупальце из Черной Мезы и мира Зен. Причем, кое-где она будет прятаться под водой, а не в земле.

Кроме них, Ник введет в дело летающих тварей, показавшихся ещё в Зене, но не нападавших на игрока. Тут они будут селиться в пещерах. Но всё же, Ник не стал делать их слишком много. Местность по большей части пустая, а Альянс не жалует летающих гадов, способных перелететь через защитные барьеры на закрытую территорию.

Вырезано было немало, речь не только о юнитах.

Импульсная винтовка патруля, она же AR-2 используемая в игре, имеет укороченную версию перезарядки. На самом деле, изначально её магазин должен был отстегиваться, а красный круг это патрон. Ник восполнил эту недоработку.

Имелась задумка с созданием пушки стреляющей черными дырами, а в Эпизоде 1 среди вырезанных материалов есть соответствующая граната. Немного подумав, Ник решил создать для игры такие гранаты, но понерфил их силу. При их использовании возникала точка высокой гравитации, притягивающая к себе всё вокруг, а через несколько секунд происходил взрыв, который отбрасывал всё это в стороны, нанося тем самым сильные повреждения. Это похоже на одно из заклинаний Атлантов в Эпохе Мифов, когда юнитов притягивало, а затем раскидывало в стороны, особенно сильно повреждая окружающие здания. Для Халф-Лайф подобная граната очень даже подойдет в качестве оружия элитных сил комбайнов и как средство против хедрабов и зомби любящих ходить группами.

Очень интересной выглядит вырезанная локация Воздухообменник.

Это огромное промышленное предприятие с высокой башней, которое служит для переработки воздуха и управлению погодой. Из трубы в атмосферу выбрасывается газ, а под комплексом расположен питающий его реактор и охлаждающая система. В игру это место так и не вошло, но Ник посчитал неплохой идеей использовать его для мультиплеера. В одном случае это будет сложная миссия для группы игроков в несколько этапов, а в другой старый добрый заруб команда на команду, где одна это повстанцы, которые должны уничтожить несколько ключевых объектов, а другая это комбайны, чья цель отбить нападение.

Вырезанный завод на территории Сити-17 тоже станет неплохой картой. Там можно будет встретить изможденных тяжелым физическим трудом жителей. За их убийство полагается штраф, причем независимо за кого играешь. Будь то повстанцы желающие освободить рабов или комбайны, для которых пленники это рабочая сила.

На столь раннем этапе разработки, Ник создавал материалы, из которых в дальнейшем создаст

локации и вокруг которых выстроит всё остальное. В общем, всё как и прежде. К слову, ему пригодился опыт ExMachina где тоже был постапокалипсис с упадком, разрухой и тому подобным. Идея с масками и мутировавшими под ними людьми, чем-то напоминала процессы с солдатами комбайнов.

В Халф-Лайф Аликс тоже были интересные локации, предметы и союзники. Это тоже хочется перенести, но Ник пока не придумал где бы это можно было использовать, так что пока отложил эту идею и сосредоточился на работе.

Сейчас, он творил с блеском в глазах и дело не только в том, что он добрался до столь интересной игры. Куда больше на него влияло то, что происходило вокруг. В частности с ним, Киарой и Сацуки. Близость с ними послужила настолько сильной духовной зарядке, что он готов был хоть сейчас идти работать в шахту или в опасный рейд. Его ничего не расстроит и не напугает. Искра творца в его душе заставляла разгораться обжигающему пламени, которому требовался выход. И эти выходом стала Халф-Лайф 2.

...

Сацуки сидела на стуле и держала руки на ногах. Слабые движения пальцами выдавали её волнение.

Напротив, за столом сидела женщина лет пятидесяти в очках и белом халате.

Это была врач, работавшая в лазарете Хостоса. Она родом из семьи Грэм и была назначена на эту должность много лет назад. Рубия, её отец, да и остальные члены семьи ей всецело доверяют. Также, именно у этой дамы обследовалась Карин, когда у неё случались приступы.

Дама, молча заполняла какие-то бумаги.

- «Жалобы?» - врач

- «Нет, ничего такого. Всё как обычно» - Сацуки

- «Тут сказано у вас быстрый рост способностей и повышение магической силы, особенно в последнее время» - врач

- «Исследователи центра сказали, что все в порядке» - Сацуки

- «Я прочитала их отчет, но что насчет твоего состояния? Есть жалобы? Головная боль, тремор, бессонница, беспричинная агрессия?» - врач

- «Нет, всё хорошо» - Сацуки

- «У вас повышенные нагрузки на тренировках для своего класса. Я предпишу снизить их, два дня в неделю они будут ослаблены. Также я пропишу дополнительные витамины» - врач

- «Но я хорошо себя чувствую» - Сацуки

- «Не спорь. Это тебе не экзамен, речь о вашем здоровье. Принимать таблетки каждый день. Эти утром, эти вечером. Я пропишу курс в пять недель, затем пройдешь повторное обследование» - врач

- «Хорошо» - Сацуки

Она не могла сказать, что заслуга в приливе её сил стала охота в мире духов. А вдохновение от игр, и не только от них было малоизученно и главное – имело не самый стабильный эффект, так что его трудно брать в расчет.

- «Женское здоровье? Вы начали жить половой жизнью» - врач

- «У меня есть парень... точнее, у меня и моей подруги. Мы только начали жить вместе» - Сацуки

Девушка покраснела как помидор, но а врач выглядела невозмутимой.

- «Есть проблемы?» - врач

- «Нет! Что вы? Все замечательно» - Сацуки

- «Организм мага сильнее и выносливее, чем у обычного человека, но даже у него есть предел. Вы принимаете противозачаточные?» - врач

- «Да... начала как только мы... ну... начали жить вместе» - Сацуки

Она сказала название препарата. Тот был качественным и довольно известным.

- «Принимать не больше одной таблетки в день и не пропускать. У магов среднего уровня и выше, есть риск возникновения иммунной реакции к таблеткам. Если начнется цикл, воздержитесь от приема таблеток и близости на период месячных и последующей овуляции. Пройдете обследование если такое случится. После, я пропишу дозировку в зависимости от вашей магической прогрессии. Также, не забывайте что прием магических ресурсов и зелий, способен сводить на нет действие лекарств» - врач

Женщина продолжала что-то записывать.

- «Ваш партнер имеет близость только с вами?» - врач

- «Со мной и моей подругой... но, возможно скоро нас станет больше...» - Сацуки

Девушка покраснела ещё сильнее.

- «Им тоже нужно пройти обследование. Ректор приписал меня к новой научной лаборатории, которая скоро откроется. Обследования его дочери, а также вашей группы геймдизайнеров тоже будут проводиться только там. И напоследок, действие магических ресурсов способно затрагивать половых партнеров, особенно при незащищенном контакте. Будьте внимательны и воздержитесь от близости до окончания переваривания ресурса. Особое внимание проявите к конфликтующим элементам. Вы не боевые маги, но даже так, есть риск ответной реакции» - врач

Напоследок, врач выдала Сацуки направление в аптеку для получения препаратов и витаминов, а также брошюры, где говорилось про секс, защиту, гигиену, важность контрацепции и тому подобное.

Красная как помидор Сацуки попрощалась и вышла из кабинета, а следом туда зашла Киара.

- «Здравствуйте. Меня зовут Киара Айсберн, вот моя карточка» - Киара

Врач просканировала карточку и открыла медицинскую карту Киары, где было записано всё

необходимое, в том числе результаты анализов и последнего медосмотра.

В отличии от своей подруги, Киара держалась заметно лучше, хотя на самом деле она тоже немного волновалась.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3589634>