

Глава 222 – Важность разработки игр.

Сириус практически безвылазно находилась в исследовательском центре, где вместе с Лизой Скарлет и двумя ведущими учеными, занималась тренировками и экспериментами.

В матрице, девушка набиралась опыта в как в области геймдизайна, так и с погружением в инфополе. Со вторым всё конечно же сложнее. На данном этапе, Сириус могла перемещаться по инфополю только внутри защитного пузыря, что неприемлемо и небезопасно. В таком состоянии даже добраться до границы с миром духов будет невозможно. Вот поэтому Лиза собиралась отточить навыки дочери семьи Лейн, чтобы поставить её в один ряд со своими подопечными. От того и нужны все эти тренировки.

А вот касаясь исследований вне матрицы, Сириус гораздо более опытна, поскольку это напрямую касается того, чему она обучалась с момента своего пробуждения, а именно – ремеслу.

Благодаря исключительно редкому сочетанию навыков, ей были доступны как алхимия и так и кузнечное дело, да и кое-что ещё, однако такое обилие врожденных навыков привело к невозможности продвинуться в средний ранг и как следствие остаться на низком уровне собственных способностей.

Но... установка маяка в инфополе привела к значительным изменениям в теле девушки.

Ей стало легче замечать потоки энергии, поскольку её восприятие выросло за счет маяка. Также, всё лучше удавалось управлять энергией как в своем теле, так и за его пределами, в чем тоже помогал маяк. Он словно дополнительный орган, которого так сильно не хватало для работы.

Приносимая Лизой энергия из убитых духов, поглощалась маяком, не вызывая отторжения и не принося болезненных ощущений, как это бывало с магическими ресурсами. Тело Сириус всё лучше адаптировалось к изменениям.

Она умная и усердная девушка, так что нет сомнений в том, что скоро она продвинется в контроле энергии и сможет обходиться в инфополе без пузыря.

Но, даже без этого ей есть чем похвастаться.

Застывшие на месте ремесленные способности, уверенно росли, чему Сириус не могла нарадоваться. Ранее она желала хоть немного улучшить результаты своих трудов, а сейчас шла вперед широкими шагами. Жаль только нельзя похвастаться созданными предметами. Их держат в лаборатории и сканируют, дабы узнать темп роста способностей Сириус и какие именно изменения с ними происходят. Это не просто так, всегда есть риск что называется повернуть не туда, поэтому ремесленников нужно направлять. К Сириус с её врожденными преимуществами и недостатками это относится особенно сильно.

Она старалась изо всех сил, но у её тела имелся предел, а потому она уставала. А за время её отдыха, ученые разрабатывали новую стратегию исследований и тренировок, и всё начиналось по новой.

Сваренные ею зелья рассматривали под микроскопом, поили ими лабораторных мышей и прочую живность. Немного обидно, если честно... хотелось бы чтобы плоды трудов приносили пользу людям, но девушка конечно же осознавала, насколько важным станет её работа, после того как удастся достичь приемлемых результатов.

Важной вехой в ремесленной работе стало использование энергии из маяка.

Суть в том, что ремесленники используют собственную манну в своей работе. Не важно, вливают ли они её в молот и заготовку или применяют для смешивания и варки зелий, их навыки используют энергию мага для своей работы. И вот тут заходит речь об общем количестве доступной энергии. Нередко, сила и качество конечного продукта ограничиваются именно максимальным запасом энергии ремесленника. Допустим, маг способен поддерживать варку зелья в течении шести часов подряд, а зелью требуется восемь часов. И вот что тогда делать? Единственный выход – использовать внешний источник энергии. Тут два варианта. Первый, он же самый действенный, питать тело мага, преобразовывая получаемую энергию в его собственную манну, тогда негативное воздействие удастся свести к минимуму, хоть и не избавиться от него. Во втором случае, энергия подается непосредственно в продукт, что вызывает реакцию между разными видами энергии. Опытный ремесленник умеет держать данный процесс под контролем, поэтому алхимики высокого ранга способны варить зелья из очень ценных ингредиентов в течении долгого времени.

Но у Сириус появился третий вариант – получать энергию через маяк.

Это же все равно, что использовать собственный запас манны. А ведь кто-то из команды, может пополнять маяк вливая в него новые порции энергии, тем самым поддерживая данный процесс, что позволит обойтись без внешних источников энергии.

От осознания подобного кружилась голова, но пока что Сириус не могла создавать столь сложные продукты. Ей предстоит нелегкий путь, но вот перспективы у него просто великолепные.

Как ни странно, сейчас как и прежде, самая слабая часть её развития это геймдизайнерские навыки.

Оно и неудивительно, ведь большую часть своего времени она тратила на ремесленные навыки и общее магическое развитие. Направленность её обучения в Хостосе, тоже касалась ремесла, а поскольку у того было сразу несколько направлений, матрицу пришлось по большей части оставить за бортом, а сейчас Сириус вынуждена наверстывать упущенное.

Благо, Лиза в этом плане настоящий профи, а благодаря системе позволяющей геймдизайнерам работать над одним проектом, Лиза что называется прямо на месте показывала Сириус что и как нужно делать. И конечно же, дочь семьи Лейн с большой охотой осваивала игры своих друзей, как для изучения так и для роста своих способностей, да и чего греха таить – ей нравилось в них играть.

- «На сегодня хватит. Ты слишком устала. Ментальные показатели снизились, это непорядок. Отправляйся в Хостос и отдохни. Завтра днем тебя привезут обратно» - Лиза

Перерыв – столь сладостное и приятное слово, которого ей так не хватало. Надо будет обязательно повидаться с друзьями. Интересно, как там они?

Сириус тоже доставляли тайно, а пока она ехала в Хостос, троица геймдизайнеров находилась в своих капсулах. Уроки закончились совсем недавно, а работы по созданию игр целая куча, так что не нужно тратить время понапрасну.

Перед тем как погрузится в пучины создания Халф-Лайф 2, Ник навестил Сацуки и её Принца Персии.

Посильная помощь Киары, после выпуска Рафт, пришлась к месту, и тут сыграл на руку, опыт создания Мафии, точнее её города.

Киара задействовала ту же систему как и при создании Лост-Хевена, когда объединяла улицы в единое целое, только здесь это касалось Острова Времени. Сацуки смастерила ряд локаций и своего рода связующих их коридоров. Некоторые области были весьма просторными и бывало вплотную примыкали друг к другу. В иных случаях, коридоры превращались в запутанную систему сродни лабиринту. Каждая локация несла в себе определенную цель будь то загадка, сложный бой или кажущаяся на первый взгляд пустота, а на самом деле композиция служащая для погружения игроков в лор. А вокруг всего этого были выстроены декорации.

Сложность создания острова умножалась на два, поскольку он существовал в двух вариациях – прошлом и настоящем. В первом случае структуры целые, обстановка ухоженная и всё выглядит обжитым, а вот во втором – разруха и запустение. Так что надо было создать два острова и перемещать игрока между ними, в нужных точках, которыми выступают песочные порталы.

Пришедшая на помощь Киара, выдвинула свою идею и помогла перестроить существующий порядок локаций и коридоров, объединив их в единое целое. По сути, вместо города из Макс Пэйн, где был сюжетный коридор и декорации вокруг, она и правда создала нечто вроде Лост-Хевена из Мафии. У острова появилась цельная, трехмерная модель, а не набор помещений и коридоров.

Всё что находилось между ними, как и планировалось заполнилось упомянутыми декорациями, но... они тоже были частью острова. Зачастую, одно и тоже место можно было увидеть с разных ракурсов, даже если речь о строении в которое нельзя зайти или про какой-либо другой ориентир.

Взаимосвязь между двумя временными линиями стала ещё прочнее, а кое-где приобрела дополнительную практическую составляющую.

Например, в настоящем деревья разрослись настолько, что полностью заблокировали вход, а в прошлом они служат декоративным украшением. Если их срубить, то в будущем они исчезнут и там можно будет пройти. В другом случае, корни разрушили каменную кладку и обрушили коридор, Принц Возвращается в прошлое, срубает растительность и вуаля – ход открыт.

Однако, будет масса моментов, где можно повлиять на будущее без геймплейной нужды. Срубить можно не только ключевые деревья, а все какие способны пасть под натиском меча. Декоративные элементы – вазы, картины, статуи и прочее тоже отлично разрушаются, а потому игрок сможет увидеть результат своих действий. Первый такой случай довольно показателен – Принц окажется в настоящем времени посреди просторного зала с кучей ваз и статуй, там на него нападет несколько песочных чудищ. Принц их перебьет, доберется до портала и переместится в прошлое, где снова будет бой, но с уже большим количеством противников. В ходе этого боя, без разрушений не обойтись и вот когда Принц вернется в настоящее, то увидит разрушенные статуи и разбитые вазы... если конечно он их сломал. И это лишь один из примеров.

Киара даже помогла сделать взаимосвязь повреждений наносимых оружием Принца между прошлым и настоящим. Его мечи оставляют заметные следы на стенах, колоннах и прочих объектах, так что совершенные в прошлом, они автоматически переносятся и на остров в настоящем.

Однако, не стоит думать, что игра меняется только благодаря усилиям Киары. Сацуки тоже вносит массу изменений, не смотря на разработанный план. Такой уж она человек, любит иногда поступать импульсивно. Вот поэтому Ник периодически заглядывает проверить, всё ли у неё нормально.

Тут то он и заметил, что Шади и Кайлина стали выглядеть как то иначе.

Внешне, вроде никаких изменений, но то как они двигались, смотрели и вели себя – несколько отличалось от того, что Ник видел прежде.

Сацуки успела поработать над ними и сделать их более сексуальными и страстными. Видимо, это следствие любовных утех с Ником, иначе не объяснить. Сам же Ник был очень рад, что Сацуки смогла ухватиться за суть и выдать подходящий результат. Персонажи стали более живыми и это действительно заметно. Появилась химия между Принцем и девушками.

Немаловажно и то, что Сацуки ввела новых врагов.

В первой части были обращенные в песочных чудовищ танцовщицы. Они плавно двигались в соблазнительных нарядах и атаковали при помощи кинжалов. Здесь же, Сацуки ввела новый тип юнитов – женщин. Точнее, монстров с женскими телами, чрезвычайно ловких и быстрых. Они будут способны преследовать Принца бегая по стенами и прыгая как он, а порой даже стремительнее его. Некоторые даже смогут использовать метательное оружие. Также, они будут пролезать через очень узкие места, где Принцу не протиснуться и мягко приземляться с большой высоты. Их скорость компенсируется скромным запасом здоровья и в целом низкой защитой. Их легко убить, если конечно сможешь попасть.

Для высокой сложности, эти дамочки станут настоящей головной болью при решении некоторых загадок, поскольку не только будут появляться и атаковать в самых неожиданных местах, но активно препятствовать решению загадок. Например – удерживать рычаги, крутить механизмы, убирать веревки и флаги для перемещения. В общем, усложнят жизнь игроку.

В некоторых частях острова, можно будет отправиться в прошлое, чтобы убить там врагов, тем самым облегчив себе прохождение в настоящем. Одни противники исчезнут, других заменят менее сильные версии. Схожим образом можно будет повредить механизм активирующий некоторые ловушки – движущиеся лезвия, пилы или выдвигающиеся колья, чтобы точно также облегчить себе прохождение. Ну а опытные игроки, смогут пробежать сквозь это и без всяких там подготовительных действий.

- «Знаете, а ведь сюжет триквела Два Трона, будет проходить в Вавилоне. Если уж вы так заморочились с созданием острова, то как насчет целого персидского города? Его настигнет катастрофа похлеще, чем дворец Магараджи» - Ник

- «Интересная идея. Учитывая разницу в архитектуре, с Вавилоном будет проще, нежели с Лост-Хевеном. Теоретически, можно создать...» - Киара

- «Обязательно сделаем! Вот увидишь!» - Сацуки

- «Ладно... тогда, я пойду. Мне тоже надо как следует поработать над одним городом» - Ник

Однако, не прошло и часа, как к нему по связи обратилась Киара, сказав что приехала Сириус.

Ник отложил разработку и вскоре, друзья включая Рубию и Карин собрались дома в гостиной. Слуги готовили ужин, так что скоро все соберутся за одним столом.

- «Это поразительно. Я и подумать не могла, что за матрицей скрываются столь удивительные вещи. Инфополе, а потом и мир духов. Жаль мне пока не довелось его увидеть» - Сириус

- «За то ты умеешь создавать артефакты и варить зелья. Мне даже завидно. Конечно, матрица позволяет создавать что угодно, хоть целые миры, но всё же – это иллюзия. А плоды твоих трудов вполне себе материальны» - Ник

- «Вы все творцы. Рубия и я – боевые маги. Мы способны только разрушать» - Карин

- «И защищать. Мой отец тоже боевой маг, но его всегда заботит защита жителей и людей в его отряде, и только потом уничтожение магических зверей. Да и вообще – кто станет ставить под вопрос важность боевых магов, в нашем то мире?» - Сацуки

- «Вполне возможно, именно вы обе сможете прорваться в высший ранг» - Киара

- «Ага, а мы в свою очередь сделаем всё возможное, чтобы это стало реальностью и как можно быстрее» - Ник

Сириус охотно делилась впечатлениями, с блеском в глазах рассказывая о том, чему она научилась и что смогла узнать. Прогресс не мог не радовать.

Единственная загвоздка – это геймдизайнерские навыки.

Именно отставание в этой области тормозило освоение инфополя.

- «Так и приходится плавать внутри пузыря, а мне хочется как вы летать в том мире» - Сириус

- «Ты ремесленник, может сумеешь создать плот как и Киара или даже что-то получше. Нужно продолжать стараться и всё получится» - Рубия

- «Знаю, просто... я столько лет слышала такие же слова, но всё стало получаться, только когда вы помогли мне, а до тех пор я топталась на месте» - Сириус

Ник задумчиво тер свой подбородок. Едва посмотрев в сторону и зацепившись взглядом за грудь Сацуки, он тут же отвернулся, дабы его мысли не ушли в сторону.

- «Сириус, а ты... создавала игры?» - Ник

Повисло молчание.

- «Я каждый день тренируюсь, создаю объекты, взаимодействие между ними, огонь, воду, всё что может пригодиться, чтобы создавать игры» - Сириус

- «Но а сами игры?» - Ник

Девушка молчала.

- «Эх, тебе нужно создать игру. Это и есть суть геймдизайнеров. Если кузнец только и будет раздувать пламя и тупо бить по куску металла, даже не пытаясь придать ему форму – как он вообще может прокачать свои способности? Отдельные детали и знания в целом, не сделают из тебя геймдизайнера. Ты сама должна стать таковой. Вот возьми и поставь себе цель, а потом иди к ней стиснув зубы. Создать игру по вкусу. Плевать на хотелки аудитории и других геймдизайнеров, делай то что тебе нравится. Вон, Сацуки начала с игры про гуся, а сейчас доделывает сиквел Принца Персии. Много ли у двух этих игр общего? С одной стороны гусь,

портящий настроение жителям маленького городка, а с другой суровая и трагичная история с переплетением магии и времени. Всё большое начинается с малого» - Ник

- «Ты начал с мира Меча и Магии выдав две игры со значительным сюжетом и глубокой проработкой» - Рубия

- «Это не важно. Я делал что хотел, тем более там было серьезное техническое отставание, его нужно было как то преодолеть, а у Сириус таких проблем нет» - Ник

- «Но, мне ни за что не сделать игры подобные вашим» - Сириус

- «А это и не нужно. Ты должна делать свои, не оглядываясь на окружающих. Я не говорю, что не нужно вообще на них смотреть. Пользуйся чужим опытом в своих целях. Вон, другие геймдизайнеры охотно тырят наши идеи, и ничего» - Ник

- «Игра...» - Сириус

Девушка задумалась.

Она столько думала о ремесле и тренировках, что совсем позабыла о важности разработки игр.

- «Но... какую игру мне создать? Я совершенно не знаю с чего начинать» - Сириус

- «Ник» - Сацуки

- «Что?» - Ник

Все собравшиеся, кроме Сириус смотрели на него.

- «Будет лучше, если ты предложишь ей идею. У тебя это отлично получается» - Киара

Юноша развел руками.

- «Я не против. Только, мне нужно знать хоть что-то от чего отталкиваться. Жанр, сеттинг, механики. Если хочешь, выбирай наугад или можем сыграть в игру вопрос/ответ, как у психологов только про игры» - Ник

Беловолосая девушка задумалась глядя в пустоту.

- «Научная фантастика и альтернативные миры не подходят, но вот для фэнтези у меня достаточно материалов и опыта. Огнестрельное оружие у меня пока не очень получается, всё же я старалась изучать, то что поспособствует моим ремесленным навыкам» - Сириус

Она продолжала думать и объяснять по ходу дела.

- «Мне было бы проще работать с готовым сюжетом, чем придумывать его с нуля. Ну... как то так» - Сириус

- «Ник, игра не должна быть большой и очень сложной. Это её первый проект» - Киара

- «Слишком простой тоже не подходит. Не забывайте, я уже закончила Хостос» - Сириус

- «А навыки? Есть какие-нибудь пожелания или предпочтения?» - Ник

- «Не знаю... но... думаю, мне бы очень помогло если бы игра использовала тему инфополя или чего-то подобного. А навыки... главное, чтобы их можно было развивать, тогда возможно и мои собственные продвинутся вперед» - Сириус

Ник задумался.

Раз уж речь про не очень большую игру, в его... точнее в памяти осколка достаточно проектов, которые сам Ник вряд ли стал бы реализовывать из-за пресловутой нехватки времени.

- «Это возможно?» - Рубия

- «Сириус, ты здесь надолго?» - Ник

- «Завтра возвращаюсь в центр» - Сириус

- «Нужно будет обговорить это с учителем Скарлет. Всё же разработка займет тебя как следует. Давай так, к твоему отъезду я подготовлю пару идей. Свяжись со мной вечером, через матрицу как будешь свободна, я всё изложу» - Ник

- «Спасибо, Ник» - Сириус

- «Рано благодарить. Я пока ещё ничего не сделал» - Ник

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3596941>