

Глава 249 – Халф-Лайф Эпизод 1.

Ник вовсе не был суеверным человеком.

Бросать соль через плечо или тихонько шептать молитвы – явно не про него.

До пробуждения, в силу слабого здоровья, ему оставалось надеяться про себя, что неприятности обойдут его стороной, но вот чтобы сейчас брать и рассчитывать на божественное провидение – о таком даже думать не стоит.

Каждый день он упорно трудился, а затем пожинал плоды того, что сам же посеял.

Если ты ленивая задница, которая только и может делать что ныть, то ничего ты не получишь. А вот если ты пашешь закатав рукава, то результат будет соответствующим. Не факт что всё получится, но шансов поймать рыбу гораздо больше, когда ты раз за разом закидываешь сеть в море, а не лежишь на берегу в надежде, что рыбу саму выбросит волной.

Просматривая форумы, Ник то и дело улыбался.

Он видел то как мир менялся. Если сравнить магическое пробуждение с осколком сознания с перемещением во времени, то это потянет за собой целый шлейф изменений. Такой вот получается эффект бабочки, только не от одного какого то действия, а от целого спектра трудоемкой работы и ряда других действий.

Маги по всему миру становились сильнее и приобретали новые навыки.

Как геймдизайнеру, Николасу было очень приятно осознавать, что его труды дали людям шанс приобрести новые способности. Чем сильнее маг, тем лучше он работает и тем больше оказывает влияние на окружающих.

А ведь дело не только в боевых магах. Многие ремесленники тоже развиваются под действием игр. Не всегда это касается их навыков, но даже простого роста максимального уровня магической энергии бывает достаточно, это уже не говоря о продвижении в ранге. А бывает, что и ремесленные способности прокачиваются. Важно и то как игры сказываются на вдохновении. Вот как например некий Чарли воссоздавший гравиперчатки под влиянием игры. Охотники оценили простоту и эффективность этого инструмента, так он приобретает массовый характер. Или скажем ExMachina благодаря которой модификации транспорта стали чем то повсеместным.

Отрадно видеть и то как простые люди, не имеющие в себе магии становятся частью всего этого. Всё же, это именно они составляют практически всю часть зрителей стримов. Они ведут бурные обсуждения в сети и делятся впечатлениями. Нередко, это становится отдушиной после трудного рабочего дня или изматывающей учебы. Такое вот хобби, главное чтобы приносило пользу и душевное успокоение.

Отдельно Ник радовался за геймдизайнеров.

Еще в начале своего пути, юноша надеялся на то, что его пример вдохновит других. Разумеется, это граничило с опасениями того, что его могут опередить и оставить в хвосте, но всё же он не хотел остаться единственным креативным ремесленником матрицы в мире. Сейчас же, глядя на появление всё новых необычных, а главное творческих проектов он не может не радоваться.

Чего и говорить, если в последнее время появляется всё больше игр на ПК.

Именно так – на ПК.

Это не матрица где нужно прокачивать свои магические способности и реальное тело, а обычный мир с обычными людьми, которые хотят разнообразить свой досуг чем-нибудь приятным. Раньше это казалось странным, мол как это можно использовать вычислительную машину не для работы, не для общения и даже не для просмотра фильмов, а для игр? Как оказалось – вполне себе можно.

Игры выпущенные Ником показали всему миру, что люди могут получать необычные, творческие проекты с собственной историей. Как например это было с Героями Меча и Магии или Эпохой Мифов.

Многие геймдизайнеры, понимая что им не выдержать конкуренции в матрице с Нью-Йорком, Вашингтоном и Лондоном, теперь пытались найти другой способ. Каждый хотел прокачать свои способности и по возможности заработать денежку, а как это сделать? Только выпуская игры. Но ведь, их можно выпускать не только для матрицы.

Пример Азраила стал заразительным, так что немало геймдизайнеров создавали игры на компьютеры оттачивая на них своё мастерство и порой даже зарабатывая на этом деньги и какую-никакую известность.

Сам же Николас Мор начавший всё это, даже не думал останавливаться.

Он приступил к работе над Первым Эпизодом.

Почему вообще нужно использовать систему эпизодов?

Самое очевидное – их использовали в другом мире, а стоит отойти от этой схемы как четкая структура игры посыплется подобно карточному домику. Да и нет в эпизодах ничего плохого, по сути это просто дополнения, вот как в Титан Квест с царством Аида и Викингами.

Новая часть игры означает необходимость внести в неё массу нового, а дополнение это расширение истории зачастую с небольшим количеством новшеств. Вот как это было с Макс Пэйном созданным Ником.

Так и тут.

Да и к тому же, очень хотелось разобраться с Халф-Лайф не оставляя его историю незаконченной и уж тем более, затягивать разработку.

Эпизод 1 имеет как ряд преимуществ так и недостатков.

Его главный недостаток это – скоротечность.

Он очень короткий, и проходится примерно за три часа, а то и меньше. Но при этом, он очень динамичный и воспринимается сродни блокбастеру. Там всё время что-то происходит.

Выпускать его очень коротким для матрицы было бы неправильно. Ник должен его расширить, но как это сделать?

Идея пришла к нему ещё до начала работы над второй частью. Ответом был Халф-Лайф Аликс.

Ник уже немало взял оттуда для создания Сити-17, комбайнов и окружающего мира. Но то по большей части относилось к внешнему облику, а вот сами локации и геймплей вполне можно использовать для дополнения.

Но, всё по порядку.

В игре, появляется Джи-мен, однако его не пускают к Фримену вортигонты, которые уводят Гордона и Аликс. Те двое просыпаются перед Цитаделью, которая горит и готова взорваться. Судя по всему, с момента взрыва уничтожившего вершину Цитадели прошло какое то время, потому что Илай Венс находится за пределами Сити-17 на базе Белая Роща, а Джудит Моссам и вовсе в Арктике.

Реактор грозит взорваться и погубить город. Сбежать времени нет, так что Гордон и Аликс возвращаются в Цитадель и активируют систему позволяющую отсрочить взрыв реактора, в чем помогает вновь заряженная на некоторое время гравипушка. Затем, они сбегает из Цитадели на поезде и по подземным тоннелям где царит тьма, бродят зомби, а из нор вырываются муравьиные львы. Аликс успела скачать некие данные и послание Джудит, так что Альянс высылает погоню. В городе, парочка встретит Барни, а в конце поможет повстанцам добраться до поезда. В конце-концов, Гордон разберется со страйдером и вместе с Аликс они уедут на последнем поезде, наблюдая за тем, как открывается портал в мир Альянса и туда передаются данные, а затем Цитадель взрывается.

Что здесь можно улучшить?

Прежде всего, увеличить время пребывания в Цитадели.

Дать возможность Гордону получать оружие комбайнов и помогать Аликс. Пусть этот сегмент будет непродолжительным, но он поможет создать нужную атмосферу. Затем, конфискационное поле сжигает оружие и заряжает гравипушку. Она остается такой до момента когда удастся охладить реактор, замедлив разрушение ядра.

Для высокой сложности, Ник решил заставить игроков запустить не три, а четыре устройства, сделав последнее больше и сложнее, заодно прислав туда новых противников.

Также, игре нужен свой антагонист. Советники в этом плане не подходят, поскольку с ними не будет сражений, а страйдер в конце хоть и выступает сильным противником, но едва ли тянет на полноценного босса. Так что Ник решил ввести в дело командира комбайнов.

У него будет своя узнаваемая модель с оранжевыми оттенками на броне. Он не единожды будет появляться на мониторах и за бронированным стеклом откуда будет посылать в бой отряды своих подчиненных, а также активировать системы защиты Цитадели. Пару раз он вместе с элитным отрядом будет прорываться к Гордону и Аликс, когда те успеют удрать в последний момент закрыв за собой дверь. Убить командира нельзя, во первых у него сильная охрана, а во вторых он дополнительно защищен силовым полем так что даже атака энергетическим шаром не нанесет ему вреда. Также у него будет свой узнаваемый голос, который можно будет слышать по рации на телах других комбайнов, в том числе за пределами Цитадели.

Собственно, из Цитадели парочка уезжает на поезде, а тот терпит крушение. Путь проходит по темным тоннелям, и это при том что фонарик есть только у Гордона, а Аликс боится темноты. Тут нужно включать рубильники и одновременно сражаться с врагами.

До встречи с Барни, локации вполне устраивают Ника, а вот после – самое время для

привнесения новых.

Барни скажет, что комбайны блокируют выезды из города и что единственный шанс это добраться до вокзала и сесть на поезд, но путь туда закрыт блокпостом, а тут ещё все вражеские силы пришли в движение. Аликс понимает, что дело в полученных ею данных, а потому предлагает идею. Она с Гордоном позаботятся о блокпосте и уведут за собой комбайнов. Затем, они доберутся до её квартиры, а оттуда к карантинной зоне. Девушка хорошо знает те места, так что заведет солдат в самое пекло, где они завязнут, а сама с Гордоном пройдет другим путем к вокзалу.

План не бог есть что, но другого у них нет.

На блокпосту, Ник воспроизвел стационарный гранатомет из Халф-Лайф Аликс. Сначала его нужно отбить, а затем использовать против подоспевших подкреплений, включая страйдера, а заодно взорвать этим оружием генератор питающий силовые поля, не позволяющие продвинуться дальше.

Затем, Аликс приводит Гордона в свою квартиру откуда открывается вид на Сити-17 и пылающую Цитадель. Ник постарается воспроизвести жилье девушки в точности как в игре для ВИАР очков, с кучей рисунков, разного хлама, технических штук, снарка в банке которого можно покормить, а также глобуса на котором перечеркнута северная Америка. Тут можно не только пополнить запас патронов и аптечек, но и ещё и спокойно изучить всё окружение. Этот момент нужен, чтобы показать разницу между бурной динамикой до прихода сюда, тем что дальше нужно действовать спокойнее.

Аликс проведет Гордона дальше, открыв в подвале тайный ход, а затем они доберутся до карантинной зоны, где окажется что зараза мира Зен вышла из под контроля и уже поглощает город.

В Халф-Лайф Аликс это было здорово показано, ведь там была разного рода органическая дрянь буквально пожирающая всё вокруг. Хедкрабы, зомби, барнаклы и муравьиные львы были там в избытке, охотно пожирая друг друга.

Почему Альянс позволил такой опасной среде располагаться вплотную к городу, оделяя от него одной стеной?

Зараженная зона для комбайнов своего рода ферма.

Там отлавливают хедрабов для снарядов, а также получают ряд других вещей. Например, личинок муравьиных львов, чьё содержимое используется в аптечках. Из взрослых особей, если точнее – из рабочих муравьиных львов получают кислоту, из которой делают состав для обеззараживания территории и сдерживания роста жизненных форм мира Зен. Даже внутри терминалов, вместе с электрическими схемами используются какие то живые организмы.

Чтобы зараза не вышла из под контроля, сюда присылают отряды в защитных костюмах для обработки. Работа опасная, далеко не всем удастся вернуться обратно, так что зомби в защитном снаряжении тут не редкость. За то для Гордона и Аликс это возможность обзавестись боеприпасами и полезными ништяками. Также тут будут снарки, которых можно использовать в качестве гранат как и в Черной Мезе.

Разница с игрой для ВИАР в том, что Ник заставит отряды комбайнов штурмовать зараженную территорию, что собственно и нужно Аликс. В какой то момент, в просторном помещении с кучей барнаклов, она попросит Гордона не убивать их, а осторожно пройти мимо, чтобы те

замедлили комбайнов. В другом месте, она откроет через терминал двери, выпустив на солдат десяток хедкрабов.

Николас не мог обойти вниманием одного колоритного персонажа Халф-Лайф Аликс, а именно - чудаковатого вортигонга и его логово.

Дело в том, что этот вортигонг был отделен от ворт-эссенции хирургическим путем, о чем говорит шрам на его голове и сам вортигонг. Он не может чувствовать своих сородичей и видеть будущее, но то что он видел раньше, он нарисовал на стенах. Эти рисунки включают в себя бегство вортигонгов от Альянса, их порабощение Нихилантом, взрыв в Черной Мезе и смерть Нихиланта, а также последующие события включая взрыв в Цитадели и рисунок над ней изображающий руку удерживающую монтировку, что складывается в рисунок лямбды. Также, будет Илай Венс с полем напоминающим похожие поля у вортигонгов. У Гордона будет своё собственное, неповторимое поле. Кроме этого, пещера также наполнена кучей вещей, а сам вортигонг окажется разговорчивым. Он откроет путь парочке поблагодарив за то что они сделали или сделают в будущем. Сам же пришелец, покинет это место другим путем. Также как и квартира Аликс это место послужит хорошим источником информации для жаждущих игроков. Если конечно, осматривать всё внимательно.

В первом Эпизоде есть момент, когда Аликс становится за снайперскую винтовку и прикрывает Гордона, а тот проходит по локации. Ник оставит этот момент, а в зараженной области, за винтовку встанет Гордон. Аликс, используя свои акробатические навыки должна будет пробраться до дальнего терминала и взломать его своим инструментом. В какой то момент, на неё нападет прорва зомби и прочей нечисти, а на обратном пути ещё и комбайны ворвутся. Придется метко и быстро стрелять, причем тут нужно будет делать приоритет. Если убить много зомби, то комбайны смогут прорваться к Аликс, а если недостаточно, то ей придется столкнуться с жертвами хедкрабов.

Конечно же Ник решил ввести особого зараженного из игры для ВИАР. Это неуязвимый, очень сильный гад, но при этом слепой. Он реагирует на звук. От него придется бегать, прятаться, отвлекать шумом, натравливать на других врагов. В какой то момент окажется, что для того чтобы открыть дверь, нужно починить терминал, детали которого лежат как раз в помещениях с той тварью. В конце-концов его удастся заманить в пресс для мусора. Раздавить или нет, это уже решать игроку.

Кроме зараженных, из ВИАР игры Ник подрезал несколько типов солдат комбайнов. Кого то он уже использовал в основной игре, а парочку можно ввести сейчас. Очень хорошо зайдет особо бронированный солдат с пулеметом. Он называется подавитель, что полностью отражает его суть. Увидев врага, он останавливается и начинает огонь на подавление из пулемета, в то время как союзники обходят противника с фланга. Будет ещё парочка новичков, в основном связанных с борьбой заразы мира Зен, которых Альянс пустит в ход против Фримена.

Последним местом из Халф-Лайф Аликс, Ник сделает железнодорожную развязку.

Аликс свяжется с Барни и тот скажет, что к ним движется поезд набитый солдатами. Гордон по совету Аликс переключит стрелку при помощи гравипушки и состав на полной скорости врежется в стену. Только вот вместо советников внутри, Ник наполнит его солдатами, часть из которых сумеет выжить.

На этом момент Цитадель бахнет и начнет испускать зеленые молнии, на что Аликс скажет что реакции снова стала близка ко взрыву реактора и пора бы отсюда сваливать.

Здесь, они покидают границы карантинной зоны, а игра возвращается к событиям оригинального первого эпизода, где Аликс и Гордон вынуждены пройти через больницу кишащую как зомби так и комбайнами, да ещё и под обстрелом со стороны штурмовика, которого удастся сбить из ракетницы на крыше.

Сопровождение к вокзалу станет сложнее от выбора сложности. Ник сделает так, чтобы на высокой не просто выросло количество врагов, но и путь стал длиннее. В какой то, момент часть дома обвалится от попавшей в него ракеты, отчего придется вести людей другим путем.

В финале, Аликс удастся пройти вперед, а Гордон вынужден сразиться со страйдером. Ракет поблизости нет, а потому нужно под обстрелом добраться до другого конца помещения к ящику с ними. После уничтожения синтента, Ник устроил босс-файт с командиром комбайнов.

Это будет отдельное, просторное помещение с кучей контейнеров и прочего хлама. Туда ворвется отряд элитных солдат, которыми будет командовать старый знакомый. Он окажется куда сильнее их. Прежде всего, нужно будет лишить его защитного поля. Несмотря на свою броню, командир окажется довольно шустрым. Он будет быстро бегать, прятаться за укрытиями, метко стрелять и бросать гранаты. Также, он будет лечиться аптечками и батареями для пополнения брони, тем самым лишая Гордона припасов. В общем, противник из него довольно-таки сложный. А после его гибели, надо снять с его тела устройство и подключить его к терминалу, тем самым сняв барьер. Тут и Аликс пройти сможет и поезд больше ничем не заблокирован.

Поездку на поезде Ник сделал подольше, чем в оригинале, чтобы можно было проехать через город и за его пределы. В тоже время, в момент отъезда к вокзалу будут подходить страйдеры. Дальше, игроки смогут полюбоваться видами улиц наполненных муравьиными львами, зомби и прочей заразой мира Зен, а также солдатами Альянса брошенными на перехват Аликс и Гордона.

Цитадель начнет свою передачу, а затем из неё вылетят в разные стороны капсулы с советниками. Ну а собственно после этого, последует чудовищной силы взрыв. Волна достигнет поезда и экран потемнеет, а Аликс произнесет – «Гордон...». На этом закончится данный эпизод.

Добавлять что-либо ещё к финалу будет лишним. Ник и так постарался сделать вид гибнущего города и взрыва Цитадели по настоящему эпичным. Это вышло настолько хорошо, что юноша вполне оправдано боялся за следующий эпизод, чьё действие не может похвастаться подобным эпиком, за исключением финальной битвы.

Но и уступать основной части Ник не хотел.

Игроки должны получить самое лучшее, так что опасения на счет будущего – совсем не повод снижать градус качества для нынешнего проекта. Тем более, Ник не рассматривал эпизод как нечто отдельное, это точно такая же часть игры.

С подобными мыслями он продолжал свою работу, а тем временем Сацуки и Киара подходили всё ближе к третьей, и в тоже время последней части Принца Персии.