

Глава 263 – Безопасная профессия.

- «На сегодня всё. Повторите материал вечером и уделите ему хотя бы десять минут завтра, тогда сможете лучше запомнить» - учитель

Ученики засобирались. Большинство делали это на скорую руку, чтобы не тратить и без того короткий перерыв.

Ник поднялся со стула и приятно потянулся.

Слова учителя о необходимости запомнить материал, юноша не воспринял как нечто прямо-таки трудоемкое. Надо будет, кое-что повторить и только то...

Откуда такая уверенность?

Николас заметил это не сразу, поскольку процесс оказался постепенным. Дело в магическом развитии его тела. Тренировки, а также прием магических эликсиров оказывают благотворное влияние на организм мага делая его здоровым, выносливым, устойчивым к болезням, повышается физическая сила, рефлексy, органы чувств работают лучше, в общем это отражается на всех системах тела человека. Кости прочнее, кровеносные сосуды тоже, кровь чище, а токсины буквально растворяются и выводятся из организма, что до холестирина то он просто не имеет возможности собираться в сосудах. Организм работает как часы высшего класса. Это также отражается и на мозговой активности. Магу становится легче запоминать. Даже случайная, мимолетная память способна крепко засесть в голове. Информация становится четко-структурированной и доступной. Проводить расчеты куда проще. Так что – учеба, сложность которой возрастает, стала даваться Нику проще.

Да и не только ему.

Друзья тоже справлялись быстрее.

Администрация Хостоса, вела наблюдение за успеваемостью и результатами тренировок своих учеников, а потому подстраивала под них занятия. Чаще всего, это означало дополнительные занятия или репетиторов, чтобы догнать остальных если отстал. Но бывает и по другому. В случае, если ученик ушел дальше своих одноклассников, то его могут освободить от домашней работы или даже некоторых занятий и заменить их чем-то другим, чаще всего тренировками.

Практика начинала преобладать над теорией.

Знать схемы выстраивания заклинаний, уметь рассчитывать приток энергии и её колебания – это всё ещё важно, но и уметь пользоваться магией тоже крайне важно.

Хотя вот ремесленникам дают меньше практических тренировок, чем боевым магам и это понятно, ведь тем чья суть это сражения, гораздо важнее уметь правильно и быстро создавать заклинания. Ремесленники же могут делать это медленнее но с куда более качественным контролем, скажем – управлять потоками энергии для создания эликсира на столь тонком уровне, что боевому магу это просто недоступно.

А вот профессия геймдизайнер при всех своих недостатках считается самой безопасной.

А что?

В бой ходить не надо. Нет риска подорвать неудачно сложенной комбинацией магических

ресурсов или мудреным заклинанием. Сиди себе в матрице и в ус не дуй.

С этим конечно же поспорил бы Брендан Вуд, несколько коллег которого впали в кому утратив собственное сознание, но эту информацию никто даже не думает обнародовать.

Шурх...

- «Игра Лазурное Сердце уже вышла в Британии. У нас появится только завтра. Будешь смотреть стрим или дождешься выхода?» - Сацуки

- «Дождусь игры. Не знаю, запущу сразу или позже. Сперва хочу разобраться с делами. Хорошо, что учеба дается легче. Наверное, это из-за эликсиров» - Ник

Сацуки обняла его, и прижавшись всем телом.

- «А может это из-за любви?» - Сацуки

Её взгляд был таким соблазнительным, что юноша испытал жгучее желание овладеть ей прямо здесь и сейчас. Пришлось приложить немалые усилия, чтобы унять это чувство.

- «Возможно... скорее, очень даже вероятно» - Ник

- «Хихи» - Сацуки

Она ушла вперед, а он не удержался и посмотрел ей вслед, сосредоточив внимание на самой соблазнительной части, расположенной пониже спины.

- «Спокойно Ник, держи себя в руках» - Ник

Тут сбоку показался Лео на ходу засовывающий тетради в сумку.

Ему дали доп-задание по каллиграфии, где требовалось заполнять страницы перьевой ручкой и тонкой кисточкой. Всё ради того, чтобы человек лучше умел концентрироваться, успокаиваться и мыслить творчески. Также это помогает при выполнении сложных расчетов. Система простая, на первый взгляд даже примитивная, но вполне себе действенная.

Лео после таких занятий испытывал желание выбить всё дерьмо из боксерской груши или потягать железо.

- «Ты что-то сказал?» - Лео

- «А? А, нет это мысли вслух. Всё ещё пытаюсь переварить тот эликсир. Его остатки собрались в некоторых участках тела и поглощаются с трудом» - Ник

- «Хорошо, что тебе не надо ходить в рейды, иначе это было бы опасно. Один знакомый чуть не лишился пальцев от собственной молнии, когда выстрелил ей во врага, а из-за непереваренного эликсира, в заклинание влилось больше энергии чем нужно» - Лео

Благодаря сделке по функции сна, команда Лизы Скарлет получила свою долю. Больше всего досталось Зейну и Гулбрехту, что в общем то понятно. Также, немало получила Сириус, без которой это тоже было бы невозможно. Как руководитель команды геймдизайнеров Лиза тоже не осталась в обиде. Ник, Сацуки, Киара, а также принимавшая непосредственное участие в эксперименте Карин, получили свою награду. Рубии и Амелии также досталась выплата, пусть и поскромнее.

Так что в финансовом плане, стало гораздо лучше, но тут надо помнить, что самые серьезные траты всегда идут на магическое развитие, главным образом через ресурсы.

Так например Лиза, приобрела парочку очень ценных эликсиров и способ по их приему, для чего пришлось запереть себя в камере элементов на несколько дней. Процесс был малоприятным и нес в себе угрозу для жизни, но девушка с этим справилась, в конце концов впитав в себя силу эликсиров и неплохо продвинувшись вперед.

Своим подопечным она такой способ не одобрит, это слишком опасно. Но вот подобрать подходящие зелья, пилюли и всё прочее она конечно же поможет. Зейн и Гулбрехт тоже. Благодаря их исследованиям, они могут сказать точно – что и как требуется принимать для лучшего эффекта.

Денег хватит надолго... если конечно правильно ими распоряжаться. По сути, это как раз выражается в покупке ценных ресурсов, остальное несущественно. Роскошь? Кому она нужна, да и как это должно выглядеть? Гараж полный дорогуших машин, винный погреб с элитным пойлом или шкаф для обуви размером с комнату? В году нет столько дней, сколько туда можно сложить вещей, и вот как их тогда носить? Все это будет бессмысленно собирать пыль. Магам это не нужно. Другое дело – собственная сила. Вот она – требует огромных и что немаловажно – постоянных вложений.

...

Первый эпизод был давно доделан, да и второй выполнен уже на 90%, но никакого анонса Ник всё еще не выкладывал.

Шум от Принца Персии ещё не стих, фильм Лазурное Сердце уже гроыхнул, а игра стартанет по всему миру уже завтра. Сейчас не лучшее время для научной фантастики. Лучше потерпеть и выбрать для этого лучший момент.

Важность разработки – трудно переоценить. Она очень важна, это не просто товар, но и отражение способностей геймдизайнера. Вот как будет выглядеть кузнец, что выковал оружие, уступающее по всем характеристикам своей предыдущей работе? Это случайность или стагнация?

Мастеру своего дела вполне простительно совершить ошибку, но вот если её повторить... это совсем другое дело. Тут не удастся списать на случайность.

Для Ника, второй эпизод мог стать такой вот случайностью.

Почему?

Одной и причин можно смело назвать место действия.

Первый Халф-Лайф протекает в научном комплексе в южном штате, на который обрушилась инопланетная катастрофа, а в конце ты ещё и в другой мир перемещаешься. Во второй части ты попадаешь в антиутопический город и нежилое пространство зараженное мерзостью мира Зен за его пределами, а в конце Гордон Фримен окажется в Цитадели. Первый эпизод игроки пока не видели, но он будет очень динамичным и покажет гибнущий город, с горящей Цитаделью в центре. Там будут моменты где игрок вместе с Аликс посетит довольно интересные места.

А что второй эпизод?

Там конечно будут тоннели муравьиных львов, но большая часть игры протекает в горной, лесистой местности практически свободной от инопланетной заразы. Там конечно будут зомби, барнаклы и прочие звери, но при этом будет расти нормальная трава, деревья, воздух будет чистым...

Для игроков Халф-Лайф эти места будут выглядеть необычно, но вот тем кто сперва наиграется в Лазурное Сердце это покажется не столь интересным.

Другой момент в самом повествовании. Есть там интересные события с ранением Аликс, обороной шахты, блужданиям по логову муравьиных львов. Но вот ряд других элементов выглядит более знакомо. Однако, все минусы искупает финальная битва. Вот она удалась на отлично. Настоящая изюминка и самый сильный козырь игры. Ураганные перестрелки, поездки, битвы с охотниками и страйдерами – всё отлично.

Эта битва кстати стала первым что Ник хотел улучшить.

Исходя из памяти осколка, разрабы хотели добавить к охотникам и страйдерам элитные войска комбайнов, но из-за этого сражение становилось практически невыполнимым. Прикинув что к чему, Ник решил добавить комбайнов к высокому уровню сложности, а уж если взять ещё выше, там будет практически целая армия, так что игроки не заскучают.

Из новшеств придуманных Ником, Фримен научится пользоваться мэнхеками.

Устройство крепится на руке и как только игрок отправляет мэнхека, то наблюдает через экран на устройстве и управляет всеми действиями летающей штуки, прямо как дроном. В сюжете, его нужно будет использовать, чтобы запустить через дыру, провести по вентиляции и достичь врагов внутри помещений, чтобы убить их и тем самым снять блокировку с двери. В другом месте, точно также надо будет убить сталкера, запертого изнутри в каком то комплексе, служащим опорным пунктом и центром связи комбайнов на этой территории.

Во втором эпизоде, немалую роль сыграет машина, ведь именно на ней Гордон и Аликс преодолеют наибольший путь до Белой Рощи.

Поскольку Альянс всеми силами пытается их убить, то и способы должны быть необычными, как со стороны комбайнов так и в плане противодействия им Фрименом. Для этого, Ник дал возможность прокатиться на броневике комбайнов. Путь окажется намертво перегорожен. Обойти тоже не удастся, так что придется Гордону лезть туда по скале, а оказавшись по ту сторону, он завладеет броневиком, на котором будет нести и сносить всё на своем пути, заодно вовсю пользуясь ракетной установкой. В самом конце, как следует разогнавшись он протаранит преграду и снесет её, правда от этого удара броневик окончательно придет в негодность. За то путь для машины будет открыт.

По сюжету, герои наткнутся на советника Альянса.

Они отключат ему питание, он выберется из капсулы и схватит их с помощью телекинеза. Он пробьет голову мертвого повстанца и высосет его мозги, а потому решит проделать тоже самое с Аликс и Гордоном, но поврежденная установка взорвется и ранит советника, поэтому он улетит прочь, снеся при этом крышу амбара, где расположена установка. Ник своими силами воплотил желание разработчиков из другого мира, превратив советника в босса. После взрыва установки, тот утратит контроль над телекинезом и освободившийся Фримен должен будет убить врага. Советник станет крушить по амбару собирать вокруг себя весь хлам и швырять его в игрока, заодно используя мусор в качестве щита. В ходе боя, он снесет стены и тогда бой продолжится снаружи. Ракеты могут помочь в том чтобы разрушить его щит, но вот добраться

до тела советника, не позволит его сила. Он просто будет их перехватывать и бросать обратно в Гордона. Если стрелять точно по телу, то там почти сразу появится силовой щит, полностью блокирующий пули, но советник не может поддерживать его долго. Это вынуждает игрока, всё время двигаться и стрелять в разные части босса, обходя его с разных сторон, а также используя разное оружие. Так например, винтовка патруля использует не пули, а темную энергию поэтому для её блокирования требуется другой щит, что рассеивает энергию а не блокирует материю. При создании такого щита, советник не сможет перехватывать объекты, которыми Гордон будет стрелять при помощи гравипушки, так что это самое время для того чтобы метнуть бочку или газовый баллон.

Бой должен понравиться игрокам, а ведь после него нагрянут силы комбайнов, включая охотников. Это очень опасные противники похожие на мелких страйдеров и вероятно принадлежат к их виду. Они быстрые, способны проламывать хрупкие преграды и даже стены, стреляют дротиками, которые взрываются через пару секунд после попадания, чтобы нередко подрывает бочку поднятую гравипушкой. Альтернативный огонь винтовки патруля, энергетический шар, ваншотит охотников также как и пехотинцев, а потому его следует беречь как раз для встречи с этими гадами.

По идее, не обязательно тянуть с выходом эпизодов. Лучше выпустить второй, через не такое уж продолжительное время после первого. А вот третий... с ним всё гораздо сложнее.

В памяти осколка не информации о третьем эпизоде или третьей части, и не потому что Ник не смог их откопать. Как раз наоборот, он с самого начала знал что их просто не успели создать. Возможно, если бы хозяин этой души умер позже, то мог бы застать третью часть. Но он застал только Халф-Лайф Аликс, а его альтернативная версия сюжета не понравилась Нику. Точнее, там были прикольные моменты но перекрывать основной сюжет или создавая параллельную временную линию – явно не для него.

Важно то, что Ник помнил сценарий третьего эпизода, выложенный в сеть.

Пусть он уместает на одной, двух страницах и там нет геймплейных элементов, этого может хватить для того, чтобы самому его создать. Это стало бы настоящим испытанием для Ника, как для геймдизайнера. Отчасти, он бы оказался в положении сродни Киары или Сацуки, которым Ник предоставляет информацию по играм, а девушки их воплощают.

Однако, в виду важности данной серии игр, провал тут недопустим.

О гордости... вернее о гордыне следует забыть, дабы выдать в итоге качественный продукт, для этого Ник обратился за помощью к Лизе, заранее сказав о потенциальных сложностях в разработке третьего эпизода.

Работая над вторым, он уже делал заготовки для третьего, создавая необходимые элементы окружения, объекты, существ и тому подобное.

Но вот приступать к делу он не спешил. Сперва надо закончить второй эпизод и дожидаться когда учитель Скарлет освободится, а то у неё сейчас идут сложные тренировки с поглощением опасных эликсиров.

Помимо этого, есть ещё одна причина подождать. Имя ей – Лазурное Сердце.

Ник надеялся, что получит порцию вдохновения от этой игры и сможет использовать в своих интересах при создании третьего эпизода. Примерно также считали его девушки, которые всю работу над Магией, полагая что она здорово поможет Нику. Да и чего греха таить,

они хотели удивить своего парня отличной игрой. Сириус активно им помогала, потому что ей тоже был интересен этот проект, а ведь девушка была занята и другими делами, в том числе сложными научными разработками.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3715875>