

## Глава 36 – Поступление.

Раньше Ник воспринимал занятия с репетитором как нечто весьма трудное и отчасти напрасное. Он же не собирался куда-то поступать после учебы? Например, в один из лучших колледжей Эдмонтона?

Ну а теперь, когда он остался перед фактом неизбежного столкновения с таковым, приходится трудиться еще больше.

На фоне нынешних занятий, предыдущие кажутся натуральным детским садом.

Репетитор выкладывался на всю катушку, следовательно Нику надо было не отставать, а это ой как непросто.

В такие моменты он был благодарен тренеру в зале, за его строгость и профессионализм. И это не пустая бравада. Без хорошей физической подготовки, никакого здоровья на эту учебу не хватит.

Да и помимо учебы, крепкое здоровье сыграет свою роль, ведь для поступления мало хороших отметок. Физкультура – тоже дисциплина которую надо сдавать. Ты проходишь экзамены и медкомиссию, а уже на основе совокупности всего этого принимается решение о поступлении в колледж или же отказе.

Чаще всего, людям принимающим решение, даже не приходится видеть лицо человека. Все ограничивается цифрами в таблице. Подходят под параметры? Принимаем. Не подходят? Отказ.

И не важно насколько ты харизматичный и тому подобное. Ты даже не встретишься с этими людьми. Все через что с ними можно контактировать это результаты экзаменов и медкомиссии.

Можно конечно понадеяться на главу города и его помощь, да только вот он ясно сказал что Ник должен сделать это сам. Не исключено, что Майкл Доу повлияет на решение в пользу Ника, но для этого надо показать свою решимость и стремление, готовиться как проклятый сгоняя с себя семь потов. Вот тогда, если баллов чуть-чуть не хватит, еще можно вмешаться. А если ты не прикладываешь усилий, то с тобой и говорить не о чем.

Юноша понимал, что уникальность его игр не будет постоянной. Как только геймдизайнеры сделают правильные выводы, то начнут работать в его стиле, а с учетом разницы в способностях у Ника не будет и шанса на успешную конкуренцию с ними. А они будут только рады если он не поступит в колледж.

Так что юноша продолжал грызть гранит науки.

Наступил день переезда.

Подходящее жилье попало сразу, и тут наверняка не обошлось без руки главы города.

Это была большая квартира в очень хорошем доме. На этаже располагалось две таких квартиры, так что соседей у семьи Мор на одном этаже немного.

Сам переезд прошел спокойно.

Грузчики моментально перенесли все вещи. Все остальное семья докупила позже. Мебель доставили и собрали на месте. Колледж находится в двадцати минутах езды, так что на обед отец сможет ездить домой.

У этого решения есть еще одна причина.

С появлением свободного времени и приличного количества денег, мама Ника занялась кулинарией. Дама всегда любила готовить, вот только раньше приходилось экономить, но сейчас можно развернуться на полную. Всегда приятно радовать своих близких вкусными и полезными блюдами. А сам процесс их приготовления очень интересный, так что женщина не скучает.

Она даже решила записаться на кулинарные курсы. Там не только научишься готовить много всего нового, но и обзаведешься знакомствами с людьми по интересам.

Поскольку отец большую часть дня проводил на работе, именно Ник в полную силу вкушал новые блюда. Мама готовила наиболее полезные, чтобы облегчить его подготовку к поступлению. К ним она добавляла небольшие, но очень приятные вкусняшки для повышения настроения.

С такой поддержкой он продолжал трудиться.

Что касается матрицы, то здесь пришлось сократить время своего пребывания.

По большей части, Ник тренировался в ней. Он изучал разные способы работы в ней и потом пробовал их на деле. Это тоже будет на экзаменах. Магам надо уметь пользоваться матрицей, не просто играть в игры, а делать это правильно для эффективной прокачки своего тела и способностей. Геймдизайнерам необходимо знать гораздо больше, а при поступлении задания составляются для всех магов. Но вот Ник, несмотря на свои навыки, далеко не все знал про матрицу. Он все еще не понимал массу вещей и старался наверстать все необходимое.

Мир Гуу аудитория восприняла очень позитивно, хотя и без особого шума. Приятная мини-игра головоломка. К тому же она не в матрице, а на ПК.

Заметно больше шума произвело портирование Хранителя Подземелий.

Ник полагал, что он вряд ли окажется интерес для массовой аудитории. Все кто хотел, поиграли его на компьютерах. Делать это в матрице не имеет особого смысла. Играя в стратегию ты не сильно то прокачаешь свои навыки мага, хотя это конечно же будет новый опыт, и все же некоторый результат ты получишь. Но не стоит надеется на то что народ повалит толпой.

Однако, людей игравших в хранителя оказалось больше чем думал Ник. Очевидно это та же аудитория что проходила дилогию Оверлорда. Ну или дело в скромном ценнике на эту игру. Юноша не стал делать ее бесплатной, но и заламывать цену тоже не стал.

Всякий труд должен оплачиваться.

А вот Зов Долга по прежнему радовал как игроков так и Азраила.

Юноша потихоньку работал над новыми кампаниями. Тут не требовалось создавать много новых элементов, достаточно кое-что дополнить, а затем правильно комбинировать уже имеющиеся материалы по схеме из головы... точнее из чужой памяти.

День экзаменов становился ближе день ото дня, и это давило на юношу.

Нужно было успокоиться.

Мир Гуу помог, да только в него невозможно играть долго. Кроме того, Нику хотелось не только играть, но и разрабатывать. Пусть даже мелочь. Это успокаивало, отвлекало от предстоящих трудностей и помогало охладить горячую голову.

Щелк!

Юноша включил компьютер.

Там, в его личной папке не так давно появилась новая иконка. Игра о которой никто не знает.

Заиграла музыка, а на экране в наполовину мультяшном стиле, появилась картинка с названием игры.

Веселая ферма.

- «Хех» - Ник

Простая и медитативная. Никакого хардкора, если только не пытаться уложиться в тайминги для серебра и золота. Играй как хочешь.

В памяти Ника хранилась информация о примерно дюжине таких игр, но человек из другого мира основательно проходил только две. В одной действие проходило на американской ферме, а в другой в разных биомах, например в Антарктиде.

Ник воссоздал первую игру.

Единственное отличие введенное им это курицы вместо индеек. Ну и еще он не помнил точных целей для некоторых миссий, так что прописал их сам.

Играется все довольно просто.

Есть поле. Оно пустое. Вверху колодец наполненный водой. Она расходуется путем клика на поле. От этого появляется трава. Ваша живность, например курицы едят ее. Если трава кончится, у них начнет убывать здоровье и они умрут. А вода в колодце не бесконечна. Как только запас кончается, надо пополнять его, а делается это за деньги. Колодец можно улучшать, чтобы запас воды становился больше, а на максимальной прокачке, колодец становится автоматическим без необходимости нажимать на него.

Курицы едят траву и откладывают яйца. Этот ресурс надо собирать, если их или что-либо другое оставить без внимания то скоро оно начнет мигать и исчезнет.

Всякий товар можно продавать, для этого есть транспорт.

Сначала это мотоцикл с прицепом. Жмем на него, загружаем товаром и отправляем в город. Транспорт возвращается пустым, но с деньгами. Вот так здесь и зарабатывают. Транспорт тоже можно улучшать. Он становится быстрее и вместительнее.

Склад тоже надо улучшать. Если он забит под завязку, то ничего больше подобрать не получится и товар пропадет.

Кроме доступных всегда колодца, транспорта и склада, есть и другие здания. В разных миссиях они бывают доступны по разному. Прокачанные, стандартные или вовсе ничего нет и их надо покупать.

Самое простое – порошковый завод.

Курицы сносят яйца. Эти яйца собираем, от чего они появляются на складе, а затем кликаем на заводик и яйца переносятся туда. Мы видим как он работает, а шкала служит таймером прогресса. Когда доходит до конца, снаружи появляется яичный порошок. Это тоже товар и он заметно дороже яиц. Его выгоднее продавать чем их.

А еще выгоднее, переработать его.

Для этого нужно другое здание – пекарня.

К нее отправляются пачки порошка, а на выходе получаются лепешки. Они естественно дороже порошка.

Из них можно сделать торты, но тут возникает сложность. Для тортов нужно не только лепешки но и сливки, а их на ферме не производят. Нужно покупать. Для этого есть вертолет... ну летательный аппарат. В отличии от наземного транспорта, этот привозит товары из города и сбрасывает их с парашютом. Они приземляются на поле, где их надо собрать.

Из сливок и лепешек создаются торты. Их стоимость не сравнить с базовыми куриными яйцами.

И вот так со всеми товарами.

Животных можно покупать кликая по иконкам сверху.

Есть тут и опасности, коей выступают медведи. Они буквально падают на поле, а если добираются до ваших животных то тех выбрасывает с поля. Игра в том числе для детей, так что акта кровавой расправы тут не показывают.

Чтобы избавиться от медведя, надо кликать на него. Это помещает его в клетку, а потом помещает на склад. Если не поместить, медведь начнет ее расшатывать и сбежит. Медведей помещенных на склад можно продавать. Стоят они немного, но если создать одежду, и иметь в наличии костюмерную то их можно нарядить и продать за очень хорошую сумму.

Можно покупать собак, они прогоняют медведей. А вот кошки собирают товар. Это очень полезно когда у вас много животных и бурное производство за которым не так просто уследить.

После куриц идут овцы.

С них падает шерсть. В одном здании из нее плетут нити. В другом из них делают ткань. В третьем из ткани и покупных украшений одежду. Это в нее можно наряжать медведей в костюмерной.

После овец коровы. Стоит такая как десять овец, и приносит молоко. Оно дорогое. В одном здании бидоны с молоком, превращаются в обработанное в кувшинах. Их перерабатывают в творог, а его с помощью покупаемой закваски в сыр.

Но вот в чем дело. Для обрабатывающих зданий есть только шесть мест. То есть универсальной

ферма не выйдет и придется выбирать, каким производством заниматься. Здания можно заменять, правда деньги при сносе не возвращаются. Также, здания улучшаются если изначально не были прокачаны.

За выполнение миссии даются деньги. Сумма за само прохождение, не важно сколько это заняло времени, хоть весь день играй. Ну и еще в зависимости от потраченного времени, можно выйти на серебро и золото, за это отдельная плата.

За такие деньги, вне миссий можно покупать улучшения, для тех же зданий например. Если такое улучшение не куплено, то в миссии не будет возможности прокачивать строение.

С прохождением уровней, будут открываться новые возможности. Начинаем с куриц и доходим до роботов добывающих железную руду из которой плавят слитки и делают детали.

Что касается сюжета, в оригинале он подавался картинками и заключался в том что из-за махинаций банка, ферма оказалась на грани банкротства. Ее хозяйке помогает внучка и прочие родственники, чтобы решить спасти ферму.

Простота графики и геймплея не требовала особых усилий к созданию игры, так что Ник создал ее довольно быстро и теперь мог потихоньку играть. Он делал это по чуть-чуть. Уровни проходились за пять-семь минут.

...

Колледж Норквест обязан своим происхождением, своему теске из времен до катастрофы. Только вот сейчас в нем обучают людей пробудивших магические способности, среди которых в том числе немало геймдизайнеров.

Экзамены для поступления, необходимо сдавать в самом колледже. В одном из его корпусов. Так что Ник посетил это место еще до поступления сюда.

Со старой школой не сравнить. Голимая халупа и рядом не стояла с целым комплексом из ряда зданий и собственной территорией. Студенты отличались от школьников не только тем что были взрослее. Весь их вид отличался, даже аура была другой. Вместо явной неохоты в сравнении со школьниками, здесь все выглядели заинтересованными в знаниях. Многие даже на перерывах сидели с книгами.

Ник шел прямо ко входу, а мимо него ходили люди.

Ему было неуютно, словно он тут лишний.

Юноша старался избегать взглядов и не волноваться. Но полностью побороть нервозность он не мог.

Часть корпуса была огорожена, а в коридорах стояли охранники. Они следили за порядком и тем чтобы поступающие не слонялись где не следует.

Экзамен проходил в огромной лекционной аудитории на первом этаже.

Размещать в обычных классах нет смысла. Все равно тут полно камер, а следить будут пристально так что всякий кто решит жульничать, неминуемо будет вычислен и отправлен восвояси. Хотя вряд ли такие мегаразумы найдутся.

А ведь сегодня состоится только один экзамен. Остальные пройдут в другие дни. Для тех кто не справится, эти моменты останутся единственными периодами времени проведенными в Норквесте.

Заняв свободное место, Ник смог успокоиться.

Сейчас, кроме экзамена ничего больше не имеет значения.

Хлоп!

Он хлопнул себя по щекам, приводя в чувство и прогоняя тревожные мысли.

Тем временем, аудитории продолжала наполняться. Кто-то вел себя спокойно, а некоторые заметно нервничали.

Были и те кто привлекал к себе внимание одним лишь видом.

Так, голоса практически стихли когда в аудитории вошла невероятной красоты девушка с длинными черными волосами и голубыми глазами. Не только парни, но и многие девушки затаили дыхание увидев ее. Сама виновница забившихся сердец, вела себя весьма холодно и отстраненно.

Схожую реакцию среди толпы вызвал парень, тоже очень привлекательной внешности. Он был почти на голову выше Ника, заметно крепче и шире в плечах. А еще от него исходила магическая аура, какая бывает у охотников.

Ник даже не заметил этих людей, поскольку смотрел только в стол или перед собой.

Его сердце стучало не так сильно как пару минут назад и продолжало успокаиваться.

Юноша представил себя снайпером на задании, который выжидает цель. Это помогло настроится.

Получится ли сдать экзамены?

Конечно получится! А как тут не получится? Он столько трудов вложил! Поражение недопустимо!

Подобными мыслями он настраивался на победу.

Нечего думать о поражении. Нужно привести мозги в порядок и сделать все что нужно.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3141342>