

Глава 101 – Альтернативная реальность.

Николас приступил к работе над Халф-Лайф, начав с создания первых локаций и всего, что в них находилось. Разработка была самую малость сумбурной, поскольку он не придерживался какого-то определенного плана, а создавал все что мог вспомнить. Если он делал объект из более поздних глав игры, то ставил его в запас.

Раньше, Ник тратил порядочно времени на изготовление всевозможных объектов и деталей, а уже только потом собирал из них куски игры. Сейчас же, он занимался этим одновременно, словно лепил из маленьких кусочков пластилина обширную картину.

Вместе с этим, он не забывал об изменениях, которые собирался внести в игру.

Часть он продумал заранее, другая приходила в голову прямо во время разработки.

Так к примеру, защитный костюм, в котором Гордону Фримену предстоит пройти практически всю игру, дополнился шлемом.

В мире Зен, будут трупы ученых в таких же костюмах, да и по простой логике, у такого снаряжения обязан быть шлем, с возможностью фильтрации воздуха или подачи его из баллона. А иначе как объяснить, что на дыхание под водой тратится энергия?

Помня о сиквелах, Ник поступил разумно, разделив показатели заряда энергии фонарика и бега, на две разные части. Костюм позволит ускоряться когда надо, а также использовать небольшой запас воздуха при погружении в воду.

Также, именно шлем выводит данные интерфейса, будь то запас патронов, доступное оружие, цель задания и прочее. Все в рамках научной фантастики. Также, через шлем игрок будет просматривать данные про все интересное, что он встретит в игре – союзники, враги, локации, оружие и даже некоторые текстовые сообщения, которые можно будет скачивать на костюм. Последних, Ник сделал не так много, чтобы не занимать у игроков время. Кое-что, ему будут скачивать спасенные по пути ученые, так что если не успеть и облажаться, то можно лишиться кусочка информации о мире игры. Например, сотрудник лаборатории которого вы спасаете от зомби, предоставит информацию о новом противнике, которого удалось просканировать оборудованием, и данные об этом существе можно будет почитать.

Функцию чтения, Ник сделал дополнительной, чтобы та не влияла на динамику игры. Кто не хочет, тот может за всю игру ни разу не открыть этот раздел, а вот кому интересно, тот будет читать все данные. Все-таки, в этом мире Ник один создает игру. Тут нет комментариев разработчиков, концепт-артов и форумов откуда игрокам можно почерпнуть сведения которых нет в основной игре.

На низкой сложности, шлем будет давать подсказки, особенно если игрок затупил и слоняется туда сюда, не в силах найти нужную дорогу. Советы по поводу врагов будут не лишними, если Фримен то и дело ловит лицом хедкраба или дает зомбакам сожрать себя.

А вот на более высоких сложностях, таких поблажек не будет. Познавай противника сам.

Кроме того, Ник ограничит использование сохранений. Будут контрольные точки, но функция ручного сохранения никуда не денется, только вот пользоваться ей можно будет не во всех зонах и это кстати, тоже связано с костюмом. Игрок сохраняется через него, а если в данной области нельзя, костюм сообщает о помехах. А выход из игры, когда маг возвращается в пространство матрицы, сопровождается сиянием энергии словно он перемещается из тела

Фримена в портал, а оттуда в матрицу. Мелочь конечно, но выглядит неплохо и создает впечатление, словно игрок в самом деле перемещался в другой мир, в чужое тело. Учитывая «Немногословность» главного героя, это даст почву для теорий. Будет ли такой ход результативным или останется небольшой шуткой, покажет время, а пока – Ник продолжает работу.

Часть данных он перенес на компьютер, чтобы работать с ними, когда он вне матрицы. Ничего сложного, он просто перебирал созданные изображения на экране компьютера и думал над тем, чтобы из этого сделать. Не все же время ему в матрице торчать?

Кроме того, ему хотелось поделиться своими идеями с друзьями и услышать их мнение. Можно конечно показать все что нужно прямо в матрице, но он не хотел этого делать. Если они все увидят там, то эффект от первой игры будет уже не тот. А вот арты и прочие изображения на компьютере вполне себе нормальные для эдакого черновика.

- «Это будет альтернативная история нашего мира. Никакой магии, но при этом появится технология порталов, а затем произойдет техногенная катастрофа и мы в роли ученого, должны будем бороться с последствиями. Сначала, я хочу показать нормальную работу комплекса и обычных людей, с которыми можно будет поговорить... ну, они будут говорить с тобой. А затем начнется вторжение пришельцев из другого измерения и даже их флора и фауна будет поражать наш мир» - Ник

- «Интересно, ты решил смоделировать альтернативный ход истории, исключив из него магию и добавив собственные технологии. Основными врагами будут пришельцы из иного измерения? Вполне возможно, найдутся ремесленники которые попытаются воспроизвести увиденные в игре технологии или их аналоги» - Киара

- «А почему ты решил выбрать альтернативную реальность с научной фантастикой, а не фэнтези? Титан Квест отлично сработал. Не обязательно делать новую игру в таком же жанре и с прокачкой» - Сацуки

- «Фэнтези у меня достаточно. Я хочу использовать самый разный сеттинг. Так интереснее. Игра выйдет отличной, правда я не знаю окажет ли она качественное влияние на игроков. Все же речь не про магию, а о технологиях и непонятных способностях пришельцев» - Ник

Киара листала арты и остановилась на картинке с инопланетным пейзажем.

- «Это родной мир пришельцев?» - Киара

- «Ага. К концу игры, герой отправится в их мир, где надо будет сразить босса, чтобы остановить вторжение» - Ник

Девушка просмотрела еще несколько артов.

- «В нашем мире хватает неизученных мест с агрессивной средой. Подобная вариация оных, вполне актуальна для тренировки в матрице и послужит подготовкой к встрече с неизведанными существами. Использование технологий вполне уместно, после игры суть которой в постоянном использовании магии» - Киара

- «После Титан Квест геймдизайнеры пытаются создать нечто подобное, сейчас куча игр про магию. Даже Фейбл приходится с ними конкурировать» - Сацуки

- «Игр на тему альтернативного мира с научной фантастикой на нынешнем рынке нет. Во

всяком случае тех, которые были бы известны. Это сложная тема с непредсказуемым результатом. Геймдизайнеры стараются воспроизводить реальность или симуляцию в которой будут уместны способности магов. Зов Долга не имеет в себе магических навыков, если не считать регенерацию за таковые, но при этом игра стала очень популярной. Существует большое количество как литературных так и кино произведений на тему научной фантастики. Если среди магов есть фанаты данного жанра, то твой проект их несомненно заинтересует» - Киара

Юноша еще некоторое время общался с напарницами, понемногу рассказывая о предстоящем проекте, но старательно избегая спойлеров.

- «А почему не сделать выбор между мужским и женским персонажем?» - Сацуки

- «Сюжет, персонажи и диалоги – все продумано для Гордона Фримена. Если внести героиню, то тут все придется перекроить» - Ник

- «Ты ведь только начал. Неужели так сложно добавить диалогов? В прошлый раз с этим проблем не было» - Сацуки

Не мог же он им сказать, что это сюжет игры из другого мира, и не просто игры, а целой серии, и перекраивать его означает навалить еще больше непонятной фигни, чем там есть. Да и не может Халф-Лайф существовать с героем кроме Гордона Фримена.

- «У меня заготовлен сюжет для продолжения, там все завязано именно на этом персонаже, так что дать выбор не получится. Вот как с Макс Пэйном, там готовая, цельная история и герой там один» - Ник

- «В сиквеле был сегмент за Мону Сакс» - Сацуки

- «То было другое, а Халф Лайф не имеет ни кат сцен, ни роликов, весь сюжет игроки увидят глазами Фримена» - Ник

Между тем, Киара взяла еще один ноутбук и проведя в нем полминуты, запустила фильм. Тот был очень старый. Ник узнал его, потому что смотрел еще до зачисления в Норквест.

На экране демонстрировалась сцена, где лицо человека обхватила насекомоподобная тварь и обвила ему шею своим хвостом.

- «Ты использовал этот образ для создания пришельцев?» - Киара

Она была права... отчасти. Создатели игры вдохновлялись лицехватом из серии фильмов Чужой, когда создавали монстров для Халф-Лайф.

- «В общем, да» - Ник

- «Жертвы будут превращаться в подобных существ как в фильме?» - Киара

- «Там будут уродливые мутации. Хедкраб превращает тело человека в свою мерзкую марионетку, кормушку и гнездо. Жертва не становится хедкрабом. Просто... сюжет игры протекает за достаточно короткое время. Игроки просто не успеют увидеть к чему это приведет, да и особого смысла создавать чрезмерно мутировавших тварей я не вижу. Вот в сиквеле, можно добавить что-то эдакое» - Ник

Девушка за пару кликов открыла арт зомби-бегуна и быстрого хедкраба. Они оба располагались на одном арте.

- «Это другой вид паразита. Он тоже для сиквела?» - Киара

- «Ага» - Ник

Умению дочери Асйбернов строить логические выводы и находить истину, можно только позавидовать. Хотя, вполне возможно тут не последнюю роль играет ее интуиция.

- «Ник, эти идеи касаются игры, пришли к тебе недавно?» - Киара

Часть идей была с ним давно, но вот подробности он и правда вспомнил не так давно.

- «В основном да» - Ник

Девушка задумалась.

Она показала еще пару артов, на одном из них были вортигонты.

- «У всех этих существ в груди присутствует третья рука. Не похоже что она выполняет активные функции, больше похоже на пережиток атрофированный в ходе эволюции. Почему он у нескольких разных биологических видов?» - Киара

- «Они уроженцы одного мира. Там у всех, ну или у многих видов есть третья рука» - Ник

- «Возможно, пребывание в информационном поле оказало глубокое, незримое влияние на тело, записав часть информации на подсознание. Поэтому, размышляя об игре, ты задействовал не только память о старом фильме, но еще и фрагменты информации полученные в глубинах матрицы. Существует немало теорий на эту тему. Не исключено, что ты смог получить осколки данных от людей живших в былые времена или даже других измерениях» - Киара

- «По твоему, если человек выдумал игру про путешествие между мирами, другие миры и правда существуют? Тогда, откуда взялись минотавры, драконы и гарпии?» - Сацуки

- «Это лишь теория. Глубины информационного поля не изучены, они хранят бесчисленное множество тайн. Я заглянула туда один раз, но чувствую, что приобрела нечто неизвестное. Это похоже на разрозненные байты данных. Если я права, то Ник возвращает им целостность, когда создает игру. Это происходит через подсознание во время приливов вдохновения. Нечто подобное, я испытывала когда создавала имитацию глубин матрицы. Мы не знаем откуда в нашем мире взялась магия, почему ее не обнаружили раньше, по какой причине ее становится больше и какое еще воздействие она окажет на мир, а главное откуда возникают столь осмысленные мутации среди животного и растительного мира. Логичное но неподтвержденное объяснение то, что энергия перетекает к нам из другого мира, вместе с осколками информации, которые под действием магии приводят к таким мутациям, а также проявлению навыков у людей. Откуда то, эти способности берутся, по какой то причине они даются людям во время пробуждения и те развивают их. В таком случае, чем больше создаваемая игра похожа на первопричину возникновения осколков данных, тем более значимый эффект она оказывает на магов» - Киара

- «Подожди, то есть вся та солянка из способностей и заклинаний в Титан Квест, и правда где-то существует?» - Сацуки

Если только в виде компьютерной игры – подумал Ник.

- «Не знаю. Вряд ли в глубинах информационного поля есть разница между реальным и выдуманным. Это как данные на цифровом носителе. Будь то фотография или рисунок, для системы нет никакой разницы, для нее есть только объем данных и последовательность нолей и единиц. Реальные воспоминания человека и выдуманные фантазии, будут для информационного равнозначными. Можно взять видную фигуру из прошлого, скажем Наполеона Бонапарта. Его образ очень известен, а потому совокупность из человеческих мыслей о нем – огромна и тем самым оказывает влияние на информационное поле. Но что если, сравнить его с выдуманным персонажем? Например, с королем Артуром? А если с Зевсом или любым другим богом? Физически, их никогда не существовало, но их влияние на умы превосходит влияние Наполеона, а значит в глубинах матрицы будет куда больше явлений связанных с ними, чем с реальным человеком» - Киара

- «В таком случае... наши игры тоже...» - Сацуки

- «Сацуки, не забивай себе голову. Делай все, что тебе нравится. Если еще и пытаться создавать только хорошее и доброе, все игры скатятся в говно розовых соплей. Наши игры должны учить магов обращаться с оружием, магией и сталкивать их с жуткими тварями, чтобы учиться и становиться сильнее, дабы встреча с реальным монстром окончилась в пользу мага»
- Ник

...

Под обычной горой покрытой снегом, находился спрятанный горячий источник.

Его создали магией, приманив к слабому источнику магической силы, духов воды и огня. Два противоположных элемента, неплохо уживались друг с другом. Никаких конфликтов или отторжения. Настоящая гармония.

А еще это место служило тайным логовом шаманов и их подручных.

Один из шаманов вошел в купальную зону. Там находился Гурон. Он отдыхал после тяжелой работы, в ходе которой он порвал голыми руками стаю железношкурых волков. Мужчина вошел на арену и велел выпустить их, после чего уподобившись зверю, расправился с ними.

Сейчас он был в полном порядке. Все раны затянулись, а сам он сидел в источнике и пил алкогольный напиток - сваренный в этом году.

- «Что там у тебя?» - Гурон

- «Наши опасения подтвердились. Игра под названием Тургор, оказывает влияние на контроль магии и способность чувствовать духов. Сильнее всего, чувствительность возрастает у геймдизайнеров. Есть риск, успешного погружения сознания с их стороны» - шаман

Плюх!

Гурон отбросил недопитую емкость с алкоголем.

- «Эти гадкие твари покусились на мир духов! Мало им гробить природу, так теперь они еще и в ее разум свои ручонки тянут!» - Гурон

- «Эта игра – единичный случай. Мы не обнаружили подобных проектов. Ее создал студент

первого курса колледж Норквест. Он связан с семьей Айсберн. Их команда выпустила несколько значимых игр, но самые лучшие создает неизвестный геймдизайнер. Нашим прикормышам не удалось выяснить его личность, но похоже, он тоже связан с Айсбернами» - шаман

Гурон злился, но не позволял ярости взять верх. Когда речь заходит о планах, он умеет держать себя в руках.

- «Пошли туда наших агентов. Пусть собирают информацию не только по этим еретикам, но и по всему городу. У нас слишком мало подвязок в той дыре. Используй наш тайник с ресурсами. На взятках давай сколько нужно, не жадничай но и не переусердствуй. Если в город стекаются маги, тебе не составит труда определить туда наших братьев» - Гурон

- «Не слишком ли много значения мы придаем этим еретикам?» - шаман

- «Клопа надо давить пока он не расплодился» - Гурон

- «А как быть с советом старейшин? Мы не можем начать подобную операцию без одобрения одного из них» - шаман

- «Они сразу потребуют подробную информацию, которой у нас нет, а ее сбор в любом случае займет время. Когда все будет готово, я сам им расскажу» - Гурон

Шаман поклонился и ушел, а Гурон продолжал думать, сидя в горячем источнике.

Все указывало на то, что эти события связаны с ростом магической энергии. Если так, то подобные клопы будут распространять свою ересь по всему миру. Но если это аномалия, от нее нужно избавиться как можно быстрее, пока она не переросла в нечто большее. Однако, торопиться не следует. Слишком много планов рухнули из-за спешки.

Побыв в источнике еще некоторое время, Гурон вышел.

Он даже не стал одеваться и в таком виде заявился в помещение, где работали его помощники.

- «Я хочу осмотреть ересь которую они приготовили и узнать, какую опасность она для нас представляет. Принесите мне все что нужно» - Гурон

б