

Игры троицы геймдизайнеров Норквеста, уже давно привлекали к себе внимание народных масс, причем не только игроков, но и обычных людей. И дело тут не только в рекламе, которую обеспечивала семья Айсберн и власти Эдмонтона. Качество и креативность игр сами по себе служили лучшей рекламой.

Хотя, конечно же без маркетинга тут не обойтись.

Но бывают в этом и не самые положительные стороны, особенно если человек не любит излишнее внимание к своей персоне.

Игру разработала Киара, данный факт нет никакого смысла как то скрывать. Девушке и раньше прохода не давали, а с выходом новой игры, количество надоедливых прилипал выросло ещё сильнее, да теперь кто угодно мог использовать повод для разговора затронув тему игры. И это не смотря на то, что все игры считались командными продуктами. Самые важные процессы протекают в верхах власти, но а народу, всем тем кто внизу можно без затей говорить - мол игра создана группой людей и нечего приписывать все лавры одному человеку.

Но тут как и всегда, Киара выделяется. Её харизма, окружающая аура, статус – всё привлекает внимание.

Как же хорошо, что рядом есть Сацуки, которая отлично умеет разгонять всевозможных надоед, а если те будут особенно приставучи, то может пустить в ход кулаки, в чём не раз убеждались студенты Норквеста. Хотя чаще всего хватало одной фразы или даже взгляда, чтобы вокруг Киары образовался социальный вакуум. То что надо, для той кто усердно учится и работает. Немного тишины и покоя.

Ник большую часть времени проводил с напарницами, но конечно же были периоды, когда они вынуждено разделялись друг с другом. Обычно это происходило в виду деления на парней и девушек, и речь тут не только про раздевалки и душевые. Один из уроков практического использования магии, как раз имел раздельное обучение по половому признаку.

Есть ли разницу между магом и магессой?

Есть. Но для низких рангов она не слишком то значимая. Это для людей высоких уровней силы, движение энергии по магическим каналам может стать кое-чем важным, а поскольку строение тела мужчины и женщины имеет отличия друг от друга, то и движение энергии в теле, это тоже влияет.

Но...

У первоодок таких заведений как Норквест, основная причина разделения в другом. Из-за специфики данного урока, одежда участников приходит в негодность. Для этого, ученикам выдают стандартные, рабочие одеяния, выступающие в качестве одноразового использования. Под действием магии, часть одежды, а то и вся полностью сгорает, рвется, растворяется, в общем тут нередко человек остаётся голым. Это можно предотвратить если использовать одежду сделанную ремесленниками из шкур магических зверей, но... во первых это дорого. Во вторых, студенты должны привыкнуть к подобному виду и отбросить само понятие стыда.

Это не кажется аморальным, если копнуть чуть глубже обычных рассуждений от лица обывателя.

Для мага – концентрация имеет крайне важное значение. Чем сильнее заклинание, тем сложнее его создать. Любая ошибка приведет не только к потере магической энергии и времени, но к болезненной отдаче. Если нечто подобное произойдет в бою, то это вполне может стоить магу жизни, а то и не только ему.

Если в ходе боя с чудовищами, когда группа магов атакует монстров, кто-то вдруг лишит одежды – он не должен и на мгновение потерять концентрацию. Плевать на то как он выглядит, что он нём подумают и прочие ненужные мысли. Пусть даже это высокородная дева, ни разу не оголявшая щиколотку, если она останется голой, а вокруг сотни людей, ее сердце останется спокойным. Полный и всеобъемлющий контроль, вот что означает быть настоящим магом. Ты управляешь не только магией но и собственным телом. Позор для мага это не оказаться голым среди толпы, а не суметь совладать со своим организмом создавая магию.

Сказанное выше – вовсе не означает, что маг имеет право вести себя аморально, ходить по улицам голым или не обращать внимание на то, что у него порвалась одежда и видно кое-что неприличное.

Маг – это в том числе статус, а ему надо соответствовать. Умей держать лицо, осанку, говорить по делу и не нести чушь. Встречают по одежке, но именно поступки определяют человека. Так что если случится такое, что маг выйдет из боя с монстрами в чем мать родила, то в будущем это станет просто историей, которую можно вспомнить со слезой ностальгии. И ничего унижительного в этом нет. Человек выжил и смог выйти из боя целым и невредимым. А вот если у него на городской улице штаны спадут, то вот это будет позором.

Чтобы не допустить опасных для жизни ситуаций, как раз и нужны подобные уроки. Ну а для чего тут разделение на парней и девушек, не трудно догадаться.

Есть еще один, куда более известный метод – совместное купание.

- «Апчхи!» - Ник

Юноша чихнул совершенно спонтанно. Он не был болен, да и в нос ничего не попало, просто взял и на ровном месте неожиданно чихнул.

Тело Ника претерпевало все более значимые перемены, становясь сильнее во всех смыслах. Например, он уже не боится обычных болезней таких как грипп или простуда. Организм сможет справиться с такими жалкими болячками на раз.

Выносливость тоже выросла. Раньше ему приходилось непросто, вся эта учеба, тренировки, работа – все они отнимали немало сил. А сейчас было проще... если только не учитывать того, что все тренировки подгоняются под возможности магов, чтобы выжимать тех на все сто.

Клетки тела, ткани, органы, кости – магическая энергия оказывала влияние на каждую частичку. Даже жировой запас, который был умеренным и никак не полнил юношу, был насыщен магической силой. В случае чего, когда жир раствориться, магическая энергия в нем тоже пойдет в дело.

Порой, Николасу начинало казаться, что он может свернуть горы...

Но, затем он сталкивался с учебой или работой и понимал, что чувства бывают обманчивы.

Игра Киары стала на время весьма популярной у стримеров. Старт оказался очень даже неплохим. Многие хотели опробовать новый проект, а по возможности раскрыть его секреты.

То что он вполне способен обладать воздействием сродни Тургору, большинство догадывались с самого начала.

Но, в отличии от Тургора, особый эффект проявился не сразу.

Герой Петли игрался очень даже неплохо. Его необычная концепция не могла не привлечь к себе внимания. Вдохновение и подъем сил испытывали очень многие из играющих. Но это было обычное повышение способностей. Кое-кто прокачивал в том числе свои навыки. А вот воздействия подобно тому как Тургор позволил усилить контроль энергии, тут пока еще не было.

Понадобилось время. Когда охотники поиграли и как следует прочувствовали на себе игру, они отправились в рейды. Работу никто не отменял, да и навыки нужно закрепить.

Вот тогда, оказавшись среди гор, полей и лесов – маги испытывали необычное чувство. Некую силу, которая не только прилиwała к ним, но и как бы переключалась. То есть немалая её часть уже была в их телах, но только покинув город они смогли её заметить, потому что она изменила своё действие.

Если бы это случилось у парочки охотников, то подобное можно списать на совпадение или типа того. Но когда выяснилось, что этот эффект проявился у многих... всем стало ясна истинная суть игры.

Сразу после этого, игра получила второе дыхание. Все те кто воротил от неё нос или бросил прохождение, взялись за Героя Петли и отправлялись в путь снова и снова, преодолевая все испытания. Каждый хотел обрести новую силу. Пусть даже она выглядит невзрачной или незначительной. Это новая сила, такой прежде не было. Если сравнить, то какого это если в Титан Квест, откроется новый слот под усиливающий аксессуар? Даже если первый попавшийся будет давать крохотную прибавку, это всё равно окажет воздействие. Тем более, что это настоящий шанс найти в дальнейшем нечто более действенное, важен сам факт наличия нового слота. Вот и с эффектом Героя Петли выходит нечто подобное.

Киара продолжала работу над игрой, а ко всему прочему у неё еще и дома прибавилось тел, причиной которых собственно стал Герой Петли. Девушка вынуждено уезжала днем на несколько часов. Хорошо, что это временно и скоро всё станет как прежде. А пока... девушка даже показывали по телевизору, где она давала интервью. Это опять-таки инициатива её родных.

Между тем, Ник был погружен в разработку Халф-Лайф.

Он хорошенько изучил Героя Петли и впитал его силу, так что сейчас всецело сосредоточил внимание на своем проекте. Что происходило в мире вокруг, парня не интересовало, точнее – это его только отвлекало. Он хотел сделать достойную игру, тем более что научной фантастикой он еще не занимался. Технически... Меч и Магия это научная фантастика, но там все иначе.

Наибольшие сложности возникли с созданием мира Зен, куда попадает Гордон Фримен к финалу игры.

Этой действительно другой мир.

Там совершенно иная флора и фауна. Там даже планеты как таковой нет, есть острова плавающие в пространстве словно астероиды в космосе. А уж чего стоит крепость Нихиланта с

его фабрикой вортигонтов.

В оригинальной игре, мир Зен был той ещё клоакой. Быть может это из-за преобладания коричневого цвета? Но вот в Черной Мезе, эти локации создали с нуля.

Забавно, фанаты создавали модификацию, улучшая то что было в игре и создавая нечто новое. А теперь Ник улучшает и создает, основываясь на их работе. Выходит, они сами стали на место разработчиков.

Ник тихонько рассмеялся при мысли о том, что кто-то также поступит и с его работой.

Кроме мира Зен была масса других непростых моментов, по большей части созданных самим Николасом. Он хотел как и в других своих играх, предоставить новый контент в зависимости от выбранной сложности. Да и некоторые локации неплохо будет увеличить в размерах.

Военным в игре, он решил добавить разнообразия. В первую очередь это касается оружия, военной технике, а также самих солдат и офицеров. Тут будут как профессиональные вояки, так и простые солдаты, которые не могут похвастать боевыми навыками. Их соотношение конечно же зависит от сложности. Как и все что касается техники.

На легком уровне, танки могут встретить игрока будучи обращенными в груды искореженного металла, или же весь экипаж будет зомбирован хедкрабами. Но вот на высокой, Фримену придется что-то делать со всеми этими танками, БТР, вертолетами и прочими прелестями оборонного комплекса страны.

Впрочем, у гостей из мира Зен тоже будет, чем ответить. Их техникой будут огромные злобные твари, некоторые из них вооруженные, снабженные неким оборудованием, другие же напротив - будут использовать биологические способности для того чтобы вести сражение.

Хотелось даже ввести побольше чудищ созданных из мутировавших людей, по типу того как это было в Горький 17, но Ник не хотел сильно менять игру. Да и хедкрабов с их зомбификацией вполне хватало.

Очень важно показать обычный мир.

Человеческую цивилизацию без магии, полчищ монстров и апокалипсиса, которая встретилась с... полчищами монстров и апокалипсисом... и явлениями похожими на магию.

Офисы, жилые помещения, здания, дороги, всё это должно выглядеть простым и естественным, что будет гармонировать с научными лабораториями, а затем и заразой пришельцев из другого мира. Эта мерзость будет разрушать всё что создано людьми, и превращать её в уродство, подобно тому как хедкраб меняет человека. Для другого мира это не только нормально, это его суть. А для нашего - мерзость и гибель. Насекомые пожирают друг друга, откладывают яйца, заражают личинками, для животного мира это естественный процесс, но вот если подобное будет происходить в отношении людей, это воспринимается совершенно иначе.

Ты можешь быть защитником животных и любить их до мозга костей, но если ты оказался в лесу среди голодных волков, вряд ли ты будешь испытывать к ним такую же привязанность, особенно когда стая будет рвать тебя на куски. Ты сделаешь всё чтобы выжить и не важно насколько это редкий и вымирающий вид. Они пытаются тебя убить, а словами спастись в таком положении нельзя. Голодным хищникам плевать на твой богатый внутренний мир и внушительный словарный запас. Для них ты просто мясо, а если не способен дать отпор, так еще и легкое в получении.

В Халф-Лайф игрок должен ощущать себя частью этого мира, в который происходит вторжение отвратительных, жутких пришельцев. А начало этому ужасу положил сам игрок.

...

- «Доктор Зейн одумайтесь! К чему вам этот отсталый северный город? Там нет ни техники, ни специалистов, ничего чтобы превзошло возможности Нью-Йорка» - мужчина в дорогом костюме

Зейн продолжал собирать свои вещи. Их было немало, так что он сортировал их по разным контейнерам. Ценное оборудование занимало большую часть его багажа. Все остальное, он сможет купить в Эдмонтоне.

Ученый собирался в поездку, а чиновник пытался его отговорить.

- «Доктор Зейн. Мы предоставим вам всё, что вы скажете» - чиновник

- «У вас нет, того что мне нужно, или вы нашли способ привести нужных геймдизайнеров Эдмонта в Нью-Йорк?» - Зейн

- «Мы с вами уже обсуждали данный вопрос. Власти Эдмонта...» - чиновник

Ученому было глубоко наплевать на слова мужчины в костюме.

Доктор Зейн долгое время проводил исследования пытаясь создать нечто более эффективное нежели обычные игры. Но несмотря на все его успехи, он даже близко не подошел к желаемому. А за прошлый год случилось два события. Появление инновационных проектов для матрицы, создаваемые в Эдмонтоне, и объявление об открытии сделанном в Вашингтоне.

И тот и другое заставит Зейна глотать пыль и кануть в забвение, если он срочно не примет меры.

Эффект полученный от игры Тургор оказался особенным. Мужчина на какое то время вновь ощутил позабытые с молодости чувства, когда магическая энергия кипела в нем как живая.

Попытки исследовать игры дали свои результаты, но этого слишком мало.

До недавнего времени он сомневался, но с выходом Героя Петли решил окончательно. Он поедет в Эдмонтон.

- «Тамошним чудикам просто повезло. Я видел их игры. Игра про гуся? Или про скелетов продающих билеты на поезд? Что это за чушь? Говорю вам – эти игры создавались без четкого планирования и скрытого смысла. Охотники сами все додумали. Это же прямо как живопись. Художник не умеет рисовать, поэтому мажет краску как ребенок и выдает эту мазню за шедевр, а люди верят и начинают искать то чего нет» - чиновник

- «Один успех – случайность, два – закономерность, три – неизбежность. Почему этим молодым людям удастся создавать то, чего не смог добиться я? Я должен это выяснить. Не волнуйтесь, Нью-Йорку это ничего не будет стоить. Все расходу я оплачу из собственного кармана» - Зейн

Чиновник стоял позади ученого, поэтому не стал сдерживаться и скорчил уродливую гримасу.

Ничего не будет стоить. Ага, как же?

Зейн сам по себе ценный ресурс, а теперь он собирается добровольно отправиться к

конкурентам. И это называется – не волнуйтесь?

- «Вы же понимаете, что будете чужаком в том городе?» - чиновник

- «Нет причины для волнений. Я обо всем договорился. Двенадцать лет назад я встретился на конференции с профессором Гулбрехтом. Он мой коллега, не такой способный как я, но все равно достойный своего звания. Он обрадовался, когда я ему позвонил и согласился объединить усилия в исследованиях. Он поможет мне на месте и позаботится о поддержке со стороны властей Эдмонта» - Зейн

- «Я не хотел говорить раньше срока но... мы всё еще ведем переговоры с Вашингтоном и уже добились некоторых результатов» - чиновник

Ученый впервые за весь разговор повернулся и посмотрел в глаза мужчине.

- «Они раскрыли детали?» - Зейн

- «Пока нет, но они набирают новых людей для дополнительных исследований. Туда даже перебрался один из геймдизайнеров Эдмонта, с повторным пробуждением. Очень способный юноша. Доктор Зейн, если вы не будете делать поспешных решений, то можете получить гораздо больше, чем вам удастся, если вы отправитесь в столь негостеприимное место на севере» - чиновник

Ученый задумался.

- «Эх, я принял решение. Хочу попытаться, очень уж долго я топтался на месте, как в прямом так и переносном смысле. Уже и не помню, когда последний раз выбирался из города. Смена обстановки пойдет мне на пользу» - Зейн

Щелк!

Он закрыл замок на контейнере.

- «К тому же, скоро выйдет новый проект Азраила. Первые несколько недель он будет доступен только для жителей Эдмонта, так что я не хочу это пропустить. Я должен преуспеть в своих исследованиях. Мне не удалось достичь этого в Нью-Йорке, быть может, удача улыбнется мне на севере?» - Зейн

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3356362>