

Глава 126 – Ближайшее время.

Легкий перекус силами Сацуки невольно перерос в полноценный ужин. Это произошло постепенно. Сацуки что-то хотела купить, а Киара сказала, что это можно приготовить самим, тем более тут неподалеку есть кулинарный клуб, а троицу геймдизайнеров все знают, поэтому не будут против. Девушки начали готовить одно, другое, процесс затянулся и в итоге они как раз закончили к ужину, сделав массу интересных блюд.

Никю это не могло не напомнить, то чем занимается его мама, так что он был очень рад. Да и после суровых тренировок с использованием магии, приходится потреблять калорийные продукты для восполнения энергии.

Поскольку блюд был многовато, троица ужинала неспешно, разбавляя процесс беседами о всём подряд.

- «В сети появилась информации о том, что завтра в Вашингтоне будет сделано важное заявление. Там собирают пресс-конференцию. На неё съедутся журналисты со многих городов, хотя я вот думаю, что они итак живут в Вашингтоне и никуда им ехать не надо» - Сацуки

- «Это заявление для общественности. Власти не стали бы делать его не будь у них веской на то причины» - Киара

- «Думаете, это связано с тем открытием, о котором никто не знает?» - Ник

- «Надеюсь, что да. А то поманили неведомо чем и делают вид, но ничего не происходит. Хотя бы один намек, так нет – пусть люди мучаются от неведения» - Сацуки

Ник подцепил вилкой кусочек жаренной курочки.

- «А нам то - какая разница? Своих дел невпроворот. Тебе новое дополнение к Фейбл доделывать, Киара ещё с Героем Петли не закончила, мне так и вовсе надо пахать над Черной Мезой» - Ник

- «Разве ты её не завершил? Планируешь дополнение?» - Киара

Юноша положил вилку с кусочком курицы на тарелку.

- «Я ведь скрыл там часть контента. Надо пройти на сложном уровне, чтобы открыть более сложный, а на том играть становится тяжелее не только от толстокожести и количества врагов. Некоторые двери заперты и требуют ключа, целые проходы оказываются заблокированы, комплекс пострадал сильнее, военные не стесняются пользоваться взрывчаткой и техникой, да и у пришельцев есть чем ответить игроку. Только вот даже со всем этим и необходимостью выполнять достижения, Халф-Лайф проходится гораздо быстрее, чем Титан Квест. Вот я и хочу продлить срок её жизни, новым уровнем сложности» - Ник

- «О, зная тебя там наверняка будет нечто хитрое и труднопроходимое» - Сацуки

Юноша выдал неопределенную гримасу согласия и сомнения одновременно.

- «Ну, как сказать? Игроки успеют исследовать Черную Мезу вдоль и поперек, так почему бы их ни ускорить? Сделаю режим в котором на каждом уровне будет ограничение по времени, причем вполне обоснованное. Где-то это распространяющийся пожар, охватывающий коридоры и помещения, так что если не успеть то сгоришь. В другом случае, комплекс

затапливает. Где-то установят мощные заряды, чтобы всё взорвать, а игроку придется их отключать. Реактор Лямбды будет плавиться, и если не включить систему охлаждения вовремя, там сначала все заполонит радиационное излучение, а потом грянет взрыв. Ну и самое очевидное, это телепортация чудищ. Мало того что их будет много, так там ещё и появятся неуязвимые. Игрокам придется действовать быстро и кто знает, сколько у них уйдет попыток. Надо дать испытания, а всё остальное сделают сами игроки» - Ник

- «Рекомендую добавлять в игру новое оборудование и технологии пришельцев, даже если только для видимости или с простыми эффектами» - Киара

Юноша вопросительно посмотрел на голубоглазую напарницу.

- «Халф-Лайф заинтересовал ремесленников и ученых, они получают с него свою порцию вдохновения, поэтому каждый необычный элемент игры вызывает у них живейший интерес. Они бывают настолько погружены в это, что ищут научное объяснение любому явлению и оборудованию. Для них это сродни топливу для пламени творческой печи. С выходом игры, в Эдмонтон стало приезжать ещё больше магов, чем прежде. Это не просто так. У моей семьи возникла масса работы благодаря этим гостям. Угодить всем не получается, так что приходится выбирать. Не знаю сколько это продлится, но пока подогревается интерес к игре, Айсберны как и весь Эдмонтон получают выгоду от созданной тобой игры» - Киара

- «Возможно... это из-за её новизны. Люди столько лет были заиклены на нашей реальности, что сначала фэнтези вызвало у них бурю эмоций, а сейчас на смену подошла научная фантастика. Вам ли не знать сколь сейчас выходит фэнтези?» - Ник

После выхода игр Азраила, многие геймдизайнеры стали следовать его примеру, создавая проекты с сюжетом, квестами, приключениями и нередко в стиле фэнтези.

Получалось по разному, однако были и те кому это удавалось делать весьма неплохо.

Тут как и в любом деле выходят – гора щебня, мешок самородков и горсть драгоценных камней. Игры от Азраила всё ещё самые лучшие из этой выборки.

Уже сейчас, вдохновленные Черной Мезой геймдизайнеры увлеченно создают собственные игры в жанре научной фантастики.

- «Куй железо пока горячо, и не забывай раздувать пламя» - Сацуки

В Фейбл Сацуки создала функционирующую кузницу, пусть и в виде мини-игры, но та отлично работала и была по душе игрокам. Сравнение вполне уместное, нельзя упускать момент.

- «Сестра недавно немного приболела, но все экзамены сдает на отлично. Отец по секрету сказал, что это может оказаться не простуда, а первые признаки магического пробуждения. Очень надеюсь на то что сестренка скоро станет магом. Надеюсь - она пробудит класс геймдизайнера, не хочу чтобы она сталкивалась с чудищами нигде кроме матрицы» - Сацуки

- «Эх, а вот для моей сестры не суждено стать магом, хотя возможно это и к лучшему. С её то стремлением к учебе...» - Ник

- «Как она поживает?» - Киара

- «Учиться. Вот бы ещё оценками радовала, но хотя бы не лезет в отношения и к разным гнилым личностям» - Ник

- «Всё образуется. Надо дать ей время» - Сацуки

- «Ага. Нужно только время...» - Ник

Ник снова взял в руки вилку, но почти сразу опустил её обратно.

- «Переживаешь из-за тренировок?» - Киара

- «Самую малость. Я ожидал большего, как ни как речь про информационное поле, а уж когда я смог установить постоянную связь с ним, то думал что обрету невероятную силу, или буду выкачивать из него бесконечное количество информации и энергии. А тут как то...» - Ник

- «Ещё и недели не прошло. Достигнутый тобой результат уже поразителен. Не нужно спешить, ты всего добьешься» - Киара

- «Ага, а мы тебе поможем. Можешь на нас рассчитывать!» - Сацуки

Ник улыбнулся.

Все идет не так плохо. Можно даже сказать хорошо. Но...

Отчего же у него было беспокойно на душе?

Вероятно, это связано с его чувством информационного поля, или дело в предстоящем анонсе в Вашингтоне?

...

Амелия обладала живым умом и здоровым воображением, будучи энергичной девушкой она любила яркие эмоции. Ещё будучи ребенком она представляла себе другие миры, образы из сказок и тому подобное.

Став охотником, она довольно быстро пресытилась обстановкой вокруг города. Даже смена времен года не оказывала существенного воздействия на её восприятие окружающего мира.

В играх можно было опробовать свои силы чуть ли ни во всех известных людям биомах. Там конечно все было интереснее, за что следует благодарить эффект новизны. Но и это со временем наскучило. Но кто бы мог подумать, что со временем, игры смогут вызвать у неё целый шквал эмоций.

Мир Зен не походил ни на что другое.

Куда бы ни шла Амелия, она то и дело встречала немыслимые вещи.

Кроме астероидов посреди бескрайнего звездного неба и пещер внутри оных, она вошла в самый настоящий, и при этом инопланетный, тропический лес.

Влажная среда с водоемами, будь то целое озеро или топкое болото, расположенные на островах, чьи пещеры напоминают джунгли. Светящиеся гирлянды лиан, чудаковатого вида растения, грибы и прочие живые организмы, всё это составляло спокойную, гармоничную картину...

Если не брать в расчет всевозможных хищных тварей, обстановка была бы прекрасной.

Но, куда ни глянь обязательно наткнешься на хедкрабов, собак, барнаклов и множество других тварей. Некоторые растения охотно пытались убить человека и высосать его жизненные соки. Похожие на щупальца с острым когтем на конце, эти организмы поджидали своих жертв. Свинцовые таблетки успокаивали опасные растения, заставляя тех съеживаться, но даже взрывчатка не гарантировала им смерть.

Желание палить во всё что движется и на любой шорох, быстро отпало, когда Амелия неосторожно задела большие, пульсирующие красные плоды. Нечто похожее на помесь тыквы и крыжовника оказалось не менее взрывоопасно, чем помеченные бочки и ящики в Черной Мезе. А ведь там стояла предупреждающая табличка об их опасности. Вполне возможно, кому то из исследователей это взрывное открытие стоило жизни.

Азраил не просто создал невероятный мир, но и заставлял игрока быть внимательным, не позволяя пробегать на полной скорости. Для того, чтобы пройти дальше не редко, приходилось решать загадки. Например, искать оранжевые кристаллы в качестве источника энергии или ключа. Кое-где нельзя было пройти без взрыва красных плодов.

Да и монстров порой не так-то легко одолеть. Возможно, на среднем уровне сложности тут веселее, но для Амелии выбравшей высокий уровень, приходилось пользоваться окружением и придумывать годные решения. Когда на неё напала дюжина местных собак, девушка завела их в заросли красных плодов. Ворох других тварей удалось подвести к самому краю острова и взрывом скинуть вниз.

В пограничном мире Зен, гравитация ниже, чем на Земле. Тут легче даются прыжки и падения. Для обладателя защитного костюма с ракетным ранцем это не то чтобы существенно, однако те же хедкрабы прыгают тут заметно дальше. Тяжелым, массивным существам проще двигаться. Это кстати наводило на мысль, почему не все обитатели этого странного мира, переместились на Землю. Возможно, они просто не попадались Амелии поскольку не могли толком двигаться.

Но вот гидру, которую девушка спалила дотла реактивным двигателем, удалось отыскать довольно быстро. Большие зеленые щупальца с когтями и глазами, чувствовали себя вполне комфортно, поджидая своих жертв, неосторожно подошедших слишком близко. Амелия быстро научилась правильно использовать этих громадин. Сперва надо охладить её пыл гранатой или любым другим взрывом, заманить туда врагов и удрать длинным прыжком, тогда гидра оперативно утащит к себе в логово и сожрет тех, кто только что собирался полакомиться Фрименом.

Оружие и боеприпасы то и дело попадались вместе с ящиками, оборудованием и прочими следами пребывания здесь людей. Когда этого дела не хватало, Амелия пользовалась биопушкой плюющей мухами. Как и любая нормальная девушка, Амелия испытывала отвращение, когда пользовалась этим оружием, и дело тут не в том что это оружие врага. Просто... это живая, пульсирующая дрянь, которая дышит и смотрит по сторонам, а иногда встречается взглядом с Амелией. Честно говоря, если бы ни высокая сложность с её сильными врагами и нехваткой боеприпасов, девушка предпочла бы обойтись человеческим оружием, а не этой штукой. Ну в самом деле, это выглядит будто ты засовываешь свою руку в задницу мутанта, а чтобы стрелять приходится сжимать там... внутри. И ладно бы этой пушке было больно или типа того, но... Амелии казалось что данное живое существо испытывает наслаждение, когда ей сжимают внутри... тогда выходит что выстрелы это...

Амелия постаралась отогнать неприличные ассоциации. Это оружие, а мухи – ничто иное как защитная реакция на раздражитель. Просто, кто-то относительно разумный нашел как

использовать эту особенность.

И хотя мухи восстанавливались быстро, их запас готовый к запуску был довольно скромным, потому данное оружие трудно использовать, когда на тебя нападает сразу несколько врагов. Но вот против одиночек, особенно не имеющих дальнобойных атак, оно работает на ура.

Примечательно то, что даже в замкнутых и тесных помещениях, мухи не атакуют владельца пушки. Они могут проноситься совсем рядом но никогда не заденут. Чего нельзя сказать про жуков...

Ещё в Лямбде Амелия обнаружила красных жуков, которых подобрала случайно. Костюм отметил их как оружие. Жуки находились в спячке, так что их можно без труда поднять. Но как только берешь их в руки, насекомое пробуждается. Оно не пытается вырваться, возможно понимает бесполезность этого в виду коротких ножек. Но вот держать их надо осторожно. Амелия хотела погладить жука левой рукой, так тот укусил её за палец. Стоит поднести руку и он тянется к ней, чтобы цапнуть.

В тот раз девушка побросала жуков в коридоры, и тогда собачкам пришлось нелегко. Всё бы отлично, но жуки бросались на всех, включая тех кто использовал их в качестве живых гранат. Они были размером с грейпфрут, да ещё быстрее хедкрабов, так что попасть в них надо ещё умудриться.

Если Амелия решалась их использовать, то бросала туда где ей не придется ходить или к врагам, которые гарантировано прикончат жуков.

В мире Зен, то и дело попадались кладки этих существ. Как ни странно, они впадали в бешенство, стоило их только разок кинуть, а потому бросались на всех подряд. Разве что растения не трогали, а вот всех из плоти и крови кусали за милую душу.

В джунглях росли вполне нормальные деревья, похожие на помесь пальм и папоротников. Конечно, были тут и совсем чудные со светившимися ростками и плодами. На воде встречались кувшинки, достаточно прочные чтобы на них приземлился взрослый мужчина в защитном костюме. Вот только задерживаться там не стоит, они уходят под воду чтобы избавиться от раздражителя, на радость морским хищникам.

На деревьях росли огромные листья, тоже способные выдержать человека. Амелии даже понравилось прыгать по ним, хотя бы потому что это избавляет от необходимости бродить по колена в хлюпающей жиже или плавать вместе с Зеновскими ихтиозаврами. Так ведь Азраил и тут нашел, чем озадачить. Эти растения питало красной энергией исходящей от некого сердца. Если его лопнуть, то они раскрываются. Это либо позволяет придать им горизонтальное положение, чтобы прыгать, либо отрывает заблокированный проход.

Увидев бегущих навстречу мелких собачек, Амелия тут же выхватила автомат. Размер уступающий хорошо знакомым сородичам, ничуть не пугал, а вот то что эти зверята светились красным – не могло не насторожить. И ведь девушка не ошиблась. Мелкие собачки взрывались не хуже красных плодов. Видимо, как-то умудрялись питаться ими, иначе откуда в них такой насыщенный цвет и взрывная мощь?

И мелкие и крупные вполне неплохо носились по ветвям деревьев, как впрочем и Амелия в образе Гордона Фримена. Тут нет дорог, а тропы проложены далеко не везде, вот и приходится изобретать себе путь всеми доступными способами.

Для того чтобы пройти, то и дело нужно было искать сердца лиан, дабы нашпиговать их

пулями и только тогда удавалось открыть проход, а ведь временами – исконный путь блокировался сразу несколькими такими вот организмами. Тем кто проходил на низких сложностях было куда проще, ведь там было меньше таких сегментов и запертых проходов.

Девушка готова была скрежетать зубами когда прыгнув в очевидный проход, оказалась посреди целой плантации красных плодов, которая распространялась ещё и по единственному тоннелю отсюда. Одно неосторожное движение и всё взлетит на воздух, так ведь ко всему прочему, какой то умник, а сюда отправляются только исследователи, установил кучу мин. Оставалось только удивляться тому, что это место до сих пор никто не взорвал. И конечно же здесь были хедкрабы, а чуть дальше обнаружили спящие собачки, которых Амелии удалось обойти, тихонько прокравшись мимо.

Красота и смерть идут в этом мире бок о бок.

Так, в одной из самых красивых пещер, которые здесь увидела Амелия, потолок был увешан сияющими синим светом гирляндами, а внизу находилось чистое озеро. А когда девушка попыталась его переплыть, её за ноги кто-то схватил и утащил на дно. Вот таким вот образом, Амелия Голди познакомилась с водной версией барнакла. Это твари, в отличие от своих потолочных собратьев, росли на дне и вытягивали языки с бутонами на конце как поплавки, а всякий кто цеплялся за их язык, тот час утягивался на дно, где и съедался тварью.

- «Осталось сделать ещё тех, кто за стены цепляется и тогда будет полный набор!» - Амелия

Чуть погодя, единственный живой человек, а по совместительству научный сотрудник и последняя надежда планеты Земля, вышел на ещё более красивую локацию.

Два больших острова соединялись между собой длинными, толстыми корнями, сплетающимися друг с другом. На них охотно росли красные плоды, да и собачек тут оказалось немало. Но вот вид вокруг бесконечно радовал глаз. Очень красивое место, так и хотелось задержаться тут подольше.

А вот что оказалось важнее, так это выделяющиеся на фоне гор острова строения. Это совершенно точно не естественные образования. Кто-то их построил. Амелия подбиралась всё ближе к своей цели.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3376497>