

Ник пока ещё не приступал к разработке сиквела Халф-Лайф.

Он решил, что лучшим решением будет сперва помочь своим напарникам, поскольку их игры выйдут прежде, чем продолжение истории Гордона Фримена. Другая причина заключалась в ментальном состоянии Ника. Ему нужно было настроиться на создание столь важного проекта, как он задумал.

Немногим ранее, юноша испытывал тревогу касаясь осколка сознания, причем вполне обосновано, однажды его тело уже пыталось захватить эта сущность из другого мира.

Осознание подобного остудило пыл Николаса, а сейчас когда всё более-менее решилось, он ещё не пришел в себя, во всяком случае до той степени, чтобы приступить к столь значимой игре как Халф-Лайф 2. Для осколка сознания она очень важная. Но вот что касается игр для напарниц, тут нет никаких проблем. Девушки горят энтузиазмом, желая создать собственные проекты и воплотить идеи предложенные Николасом на свой манер.

Размышления на темы близкие к философским, заставили юношу по иному взглянуть на свою жизнь.

Он пытался справиться с проблемами и устроиться на новом месте, а сейчас когда всё устаканилось, появились новые заботы, но вместе с тем и некоторая свобода, которой хватило на то, чтобы поразмышлять в новом для себя ключе, но вот вдохнуть её полной грудью пока ещё не получалось.

Глядя на улицу он не испытал радости, поскольку там становилось холоднее.

Осень в самом разгаре, а скоро станет куда холоднее.

Казалось бы, что только недавно была зима, снежный покров укутал Эдмонтон и его окрестности, затем случилось нашествие чудовищ и вот, Ник на другом месте, в другом городе и снова он забирается в капсулу, чтобы делать игры или сидит за столом и пишет конспект.

Летнее время, полное Солнечного света, радости и веселья, прошло в стенах Хостоса и исследовательского центра. Ник вне всяких сомнений добился выдающихся результатов, но... ему самому было мало. И тут дело не в жадности, ему не хватало совершенно другого. О чем вообще можно говорить, если можно посчитать сколько раз он выбирался в город. Даже просто скататься вместе с Лео до ресторанчика, чтобы попробовать необычную кухню – вызывает столько эмоций? А как же молодость? Приключения? Здоровые отношения и всё прочее? Где всё это?

Пудовая гиря ответственности в виде долговых обязательств исчезла с выходом Мафии, но принципиальных отличий так и не появилось.

Быть рабочей лошадкой и довольствоваться этим – не то, чего хотелось бы Нику.

А в связи с пробуждением или восстановлением осколка сознания – желания Ника усилились.

Он давно обратил внимание, на то как реагирует осколок на образ жизни и явные действия своего владельца. Если вести себя так же как человек из другого мира, тот самый чью память охотно использует Ник, то это понемногу, постепенно синхронизирует их сознание. Если говорить простым языком – в этом состоянии у осколка, больше шансов захватить тело.

А вот если вести совершенно другой образ жизни, делать что-то своё пусть даже в мелочах, это приводит к диссонансу и тогда осколок сознания остается хранилищем информации и не получает доступ ни к чему другому. Поэтому Ник старался хотя бы время от времени поступать по своему, он хотел создать свою собственную личность, закалить свой характер. К примеру, суровые тренировки – явно не свойственны первоисточнику осколка. Оно и неудивительно, если учесть сколько игр хранится в его памяти, да ещё и с такими подробностями, то сразу становится очевидным, что ни на что другое у него просто не было времени. Хотя... Ник в этом не уверен, просто делает выводы на основе того, что у него есть.

Но вот то, что из-за возросшего риска получить удар в спину со стороны осколка нужно что-то делать, он уверен на все сто.

К сожалению, любой секрет это ноша, которую приходится нести на себе.

Николас никому не говорил про осколок, это давало ему преимущество и избавляло от некоторых проблем. Но вот сейчас, это бремя... Ник даже не может попросить друзей о помощи, а все его предложения на тему полной жизни, меркнут на фоне новых открытий, роста силы и обязанности работать.

Один лишь факт возможностей мира духов, заставит плясать от радости даже мага высшего ранга.

Команда Лизы стала проводить рейды в мир духов, где они охотились на монстров и получали с них добычу. А результат есть, их силы растут, и это без необходимости покупать ресурсы, рисковать жизнью в диких землях и так далее. От подобного трудно отказаться.

Самой вкусной была добыча с сильных монстров, ту что нельзя поглотить на месте.

Как правило, она содержала не только внушительную в сравнении с другими духами в плане объема энергию, но и магический элемент. Поглощение всего этого позволяло не только получить его, но и лучше его понять. Это происходило интуитивно.

Останки убитого духа помещались в маяк, тонули в нем как в зыбучих песках и переваривались, а уже потом, готовую к употреблению энергию можно было перекачать в своё тело. И не только в него...

Лиза взяла в руки пустой магический хрусталь из которого ранее выкачали всю манну, и девушка наполнила его энергией переваренной с помощью маяка внутри инфополя. Несмотря на тот факт, что маг служит проводником энергии, эксперимент четко показывает, что таким образом можно получать энергию из инфополя и переносить её в наш мир. Какие тут перспективы даже упоминать не стоит, так что друзья должны продолжать упорно трудиться, и становиться сильнее.

Вот и получается, что на фоне всего этого, желания Ника выглядят ребяческими выходками и желаниями подростка отлынивающего от своих обязанностей и ответственности.

С кислой миной на лице он пытался найти выход из казалось бы простого положения...

Только вот, придумывать идеи для игры было многократно проще.

Хотя, как раз размышления об играх дали ему пищу для размышлений. Николас прикинул время на разработку. Когда он предоставит Киаре и Сацуки материал про игры, девушки займутся разработкой, а сам Ник должен будет приступить к своему проекту. Но ведь... Халф-

Лайф 2 уже есть в его голове, тут не нужно придумывать что-то новое. Точнее, есть простор для творчества, в особенности в плане графики, деталей и необходимости сделать мир больше, дабы не запирали игроков в малюсеньких, коридорных локациях, хотя без них тут тоже не обойтись. Но в целом, разве это не дает Нику время? В конце концов, он мог бы просто сослаться на то, что обдумывает важную часть, но сделать это в четырех стенах не выходит, так что надо проветрить голову. А там найдется причина не только выйти в город, но и много куда ещё, да хоть в дикие земли на полноценный рейд.

Рискованно, спору нет, но именно это отличает Николаса Мора от владельца осколка сознания, который не стал бы творить подобное. Во всяком случае, для той личности это что-то выбивающееся из повседневной рутины.

Когда Ник пришел к таким выводам, то заметно приободрился.

Главное найти для себя цель, а уже затем идти к ней, преодолевая трудности на своем пути.

Но...

В какой то момент он поймал себя на одной, не очень приятной мысли. Речь про то, что на деле получается то как всё сводится к каким то мелочам. Ник ищет причину, чтобы поступать так как он хочет. Но ведь это не вяжется с тем, чтобы стать по настоящему волевым человеком, а больше похоже на приспособляемость.

Если бы осколок сознания принадлежал воину, который стремится сражаться и побеждать, разумнее было бы избегать столкновений и решать все проблемы путем переговоров или типа того. Это бы не позволило чужому сознанию возродиться и взять тело под контроль. Но вот в случае Ника все иначе.

Юноша прикусил губу от досады, понимая что он вроде и нашел путь, но искал его как прежний Николас, слабый и одинокий. Это не выход. Тут нельзя использовать такие уловки, надо действовать иначе.

Уже было родившийся план, тут же отправился в мусорную корзину. Но это позволило Нику несколько иначе взглянуть на себя со стороны.

- «Ещё посмотрим, кто кого» - Ник

...

Пространство инфополя, возле барьеров.

Бульк...

Собранная добыча исчезала внутри маяков, словно они были бездонными.

- «Не забывайте, перекачивайте в тело столько энергии, сколько сможете выдержать. Если пожадничать, то можно повредить магические каналы» - Лиза

- «Я ведь уже говорила, всё нормально. Я специально в тот раз взяла столько манны, это не было ошибкой. Не нужно каждый раз напоминать» - Сацуки

- «Ник, я ценю твоё желание помочь группе, но не нужно так оголтело рваться в бой. Сегодня, ты был не так осторожен как прежде. В чём дело?» - Лиза

- «Чем больше соберем добычи, тем лучше. И тем больше у нас будет свободного времени, а мне ещё с играми возиться надо» - Ник

- «Ник, не надо себя загонять. Мы со всем справимся» - Киара

- «Положись на нас. Нам любая проблема по плечу. Эх, вот бы ещё не приходилось тащить эти штуки до маяков, было бы совсем здорово» - Сацуки

- «Займитесь делом» - Лиза

Ученики покинули пространство, а Лиза поместили последние останки в свой маяк.

Внутри него накопилось немало энергии. Маяк уже переварил всё, что туда поместили, за исключением сегодняшней добычи. Запас хороший, но чтобы его использовать нужно время. Его можно сравнить с ценным, наполненным манной ресурсом. Понадобится уйти в долгую медитацию, чтобы это усвоить или же делать это порционно, но тогда Лиза будет ходить в рейды мира духов и приносить новую добычу.

Хорошо, если появится некий альтернативный способ...

Она набрала номер на стационарном телефоне, защищенным от любой прослушки.

- «Не отвлекаю? Хорошо, что там по нашему вопросу? Что? Какие сложности? Мне нужен этот человек как можно быстрее... вот как? Хорошо, я сама с ними встречусь. Нет, с этой стороны всё готово. Когда они могут встретиться? Хорошо, буду ждать. Если возникнут сложности, могу действовать через главу города, просто устрой мне встречу, только пусть она будет подальше от посторонних глаз» - Лиза

А между тем, ученики устроили небольшой перерыв, после которого вернулись в капсулы, но не в инфополе, а в матрицу.

Игры сами себя не сделают.

- «Ник, посмотришь на мою работу? Хочу знать, в нужном ли я направлении двигаюсь» - Киара

- «Давай» - Ник

В данный момент, Киара разрабатывала игру Raft.

Raft или же Плот, это выживалка на плоту посреди океана.

Не очень большой проект, но весьма душевный и медитативный, выполненный в художественном стиле близким к мультяшному. Как раз по этим причинам, Ник решил, что Рафт больше подойдет Сацуки, но в итоге девушка занялась Принцем Персии. А сейчас, эту работу взяла Киара.

В принципе, у неё есть опыт в создании выживалок, Форест не даст соврать, а Рафт в целом проще.

Тут нет постоянной борьбы за жизнь, а перманентная смерть включается только при выборе сложности.

Нет жутких мутантов и прочей мерзости. Игра спокойная, а если отключить акул - выбрав легкую сложность, то тем более.

Как не трудно догадаться, суть игры заключается в выживании. Но, в отличие от того же Фореста, где можно носиться по острову, строить базы почти где угодно и в целом чувствовать полную свободу, в Рафте центром мира будет ваш плот.

В начале игры, он представляет собой четыре квадратных секции, чего едва хватает чтобы просто на нём стоять. Время от времени, на плот нападает акула, так что надо от неё отбиваться или она уничтожит ваш плот по частям. Да и голод с жаждой никуда не денутся, они будут вашими спутниками всю игру.

Так что, как и в любом нормальном выживаче, приходится собирать ресурсы и крафтить.

Весь мир затопило. Нет ни земли, ни кораблей, только плавающий мусор, среди которого преобладают, доски, пальмовые листья и пластик. Если повезет, то можно отыскать бочку, в которой могут оказаться случайные ресурсы. И вот из всего этого, нужно мастерить себе инструменты и обустривать плот.

Система крафта и строительства достаточно примитивна.

Доступные изделия открываются через меню в виде книжки. Там, игрок выбирает нужный ему предмет, скажем деревянное копье. Если дерева достаточно, то один клик и вот копье уже готово. Им можно отбиваться от акулы, правда оно как многое другое имеет предел прочности, а потому потихоньку ломается.

Строительный молоток позволит расширять секции плота и обустривать его, но для этого понадобится не только дерево и пластик, к примеру решив построить второй этаж, вы поймете что для опор требуются гвозди, а найти их та ещё задача, а уж изготовить самостоятельно – совсем другая история.

Плот несет по течению, а вокруг плавает мусор. Вот только нырять за ним, не самая хорошая идея. Акулы не дремлют, и если вы оказались в воде, можно не сомневаться, что очень скоро вас может укусить усыпанная в два ряда острыми зубами пасть. Для того, чтобы избежать подобного, игрок с самого начала снабжен полезнейшим инструментом, крюком с веревкой. Геймплей на первых этапах игры, заключается в простой на первый взгляд вещи – бросать крюк, цеплять им проплывающий мимо мусор и тянуть к себе. Это позволяет избегать встреч с акулой и риска того, что плот унесет от вас течением.

Что нужно настоящему выживальщику на плоту?

Инструменты. Ресурсы, из которых делают эти инструменты. Контейнер, в котором надобно хранить эти самые ресурсы. Еда и пресная вода, для получения которых без инструментов не обойтись.

Одним из первых создается простой опреснитель. С помощью стакана, тоже созданного нами, наливаем туда морскую воду, зажигаем топливо, коим служат собранные доски и ждем когда ёмкость наполнится чистой водой.

Простой гриль. Помещаешь туда рыбу пойманную удочкой или найденную в бочках картошку или свеклу, жарить на огне и вот – еда готова.

Очень важной частью плота является парус. Он позволяет задать направление.

Для чего тут направление?

В океане встречаются маленькие островки, на которые можно высадиться и собрать некоторые ресурсы. Например растущие там фрукты, или срубить деревья ради древесины. Если нырять у островов то можно найти на дне хлам, очень полезный для крафта, железо и медь, которые надо плавить, а также песок и глину, из которых можно сделать кирпичи для этой самой плавильни.

Причалить так, чтобы плот не унесло, нужно при помощи якоря. Сначала, им будет ведро на веревке набитое камнями, а потому оно одноразовое. Но вот когда вы сможете обустроить плот как надо, то и якорь будет нормальный, на цепи, что избавит от необходимости каждый раз мастерить одноразовый.

Хрупким, недолговечным инструментам придут на смену более качественные, так и наполнение плота будет совершенствоваться. Каждая его часть – создается игроком. Неважно куда тебя занесет, плот – самое важное что у тебя есть.

Сохранение проходит на лежанке, а в режиме без перманентной смерти и кооперативе, там игрок приходит в себя если получает смертельные раны. Например, от акулы. Звучит не очень реалистично, но игра не про реализм.

Ей стиль, звуковое сопровождение, геймплей, всё это служит медитативному процессу. Игрок не гоняется за ресурсами, не строит плот на скорость. Есть моменты когда надо спешить, но в целом игра спокойная и неторопливая. Плот несет по волнам, а кругом необъятный океан.

Когда ты поставишь сетки для сбора мусора, то и крюком можно особо не пользоваться. Знай себе, обходи их и собирай всё что в них попало.

Есть в игре и сюжет, но выдающимся его конечно же не назовешь. За то он приводит игрока в интересные места, будь то большой остров, круизный лайнер или нефтяная платформа. Найти эти объекты случайно – не выйдет. Нужно создать радар, а затем искать на подобных объектах координаты.

Но в целом, игрок может играть как сам того хочет. Например, разбивать грядки на плоту, чтобы выращивать фрукты и овощи, строить многоэтажный корабль из своего малюсенького плота, и как угодно украшать его.

Далеко не всё доступно с самого начала.

Есть такая штука – стол исследований.

Вот на нём, предстоит изучать новые ресурсы и тогда, в книге станут доступны новые чертежи. Вот достал ты водоросли у острова, и что? Куда их совать? Ответ – сварить в плавильне, а получившуюся клейкую массу надо исследовать и тогда, игрок сможет создавать новые предметы требующие для своего создания этот самый клей.

Ник подключился к Киаре.

Возможность совместного создания, позволяла работать вместе, так что юноша первым делом создал самые базовые объекты. Воду, плот, мусор, персонажа, некоторые инструменты, остров для примера, небо над головой, Солнце, рассвет и закат, ну и конечно же музыку. Без неё тут не обойтись, несмотря на то что она играет не всегда, но она хорошо сочетается с происходящим.

Базовые механики не представляли труда, так что Ник тоже их сделал и продемонстрировал

Киаре, как тут доставать мусор, строить молотком и крафтить вещи. Девушка задала пару вопросов и утвердительно кивнула.

А сегодня, она пригласила Ника посмотреть на то, как она справилась, да и в целом узнать, в правильном ли направлении она движется.

Войдя в пространство игры, Ник замер.

Находясь в роли геймдизайнера он летал почти как в инфополе, а сейчас завис над морской гладью, на которой покачивался плот.

- «Ого» - Ник

- «Подходит?» - Киара

- «Киара. Это небольшая, простая игра с возможностью кооперативного прохождения. Для примера я сделал её в почти мультяшном стиле...» - Ник

- «Да, так и есть» - Киара

Он взял в руки крюк с веревкой.

- «Так почему тут всё выглядит таким реалистичным?» - Ник

- «Это плохо?» - Киара

- «Нет! Ни в коем случае, просто... надо ли было так выкладываться ради простой игры? Мы ведь уже решили, что она выйдет первой. У тебя не так много времени, а если вдаваться в такую детализацию то...» - Ник

- «Мне совсем не трудно, я справлюсь» - Киара

Ник взял живую рыбу, которую может поймать игрок. Та смотрелась почти как настоящей. Графика выданная Киарой была практически на уровне Мафии и что важнее, Ник чувствовал холод и покрывающую рыбу слизь, а ещё от неё шел характерный запах.

Видимо, Нику предстоит сыграть в знакомый по осколку сознания проект... в виде полноценного ремейка, с отличным чувством реализма.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3553346>