

Глава 41 – У каждого есть выбор.

- «Учитель, почему для ПК? Мы ведь геймдизайнеры и должны получать манну» - Сацуки

- «Не думаю что кто-то сможет создать игру для матрицы за три дня. Это вроде входной контрольной, проверка наших способностей» - Ник

- «Именно так. Я хочу посмотреть, чего вы стоите. Это будет вашим домашним заданием, выполните его без ущерба для учебы» - Лиза

- «Учитель Скарлет, каким образом будет определяться качество игры? Есть особые условия к ее изготовлению?» - Киара

- «У вас полная свобода действий, а успех игры определится тем сколько вы заработаете. Ваша игра должна быть платной. Не какая-то одна часть, а игра целиком. Здесь вы не получите манны, но это ваша возможность заработать, вот и покажите насколько вы хороши в этом. Кто больше заработает тот и победил. Тем кто получит низкие оценки, я подберу подходящее наказание. Геймдизайнеру важно не только создать, но и правильно подать свой продукт. Конкуренция в нашей профессии довольно высокая. Особенно трудно приходится новичкам» - Лиза

Пространство в матрице удивительно точно передавало эмоции людей, как если бы это было в реальности. Выражения лиц, взгляд, все как взаправду. Ник старался не выказать мимикой вообще ничего. Он даже прикрыл рот рукой потирая пальцами губы, чтобы скрыть улыбку.

У него есть опыт в создании игр для ПК. Уж для него то это не проблема.

- «Вторым показателем успеха станут пользовательские оценки. Это на тот случай если среди вас есть маркетологи способные даже кусок грязи продать за золото. Что за игра – остается на ваш выбор. У вас будет ровно три дня, после чего я выложу ваши работы в сеть. Они будут выкладываться под вашими именами и под обозначением особого класса геймдизайнеров колледжа Норквест. Это не только защита но и реклама, так что не сомневайтесь, ваш продукт не останется без внимания и лишь от вас зависит какой будет результат» - Лиза

Ник заметил, что Киара задумчиво посмотрела по сторонам.

- «Учитель, вы говорили о взаимодействии и способах работы в этом пространстве. Это связано с разработкой игры?» - Киара

- «Все верно. Я даю вам выбор. Вы можете как работать в одиночку, так и объединяться в группы» - Лиза

Тут же послышался шепот, а на лицах некоторых учеников расцвели улыбки. Но радоваться им пришлось недолго.

- «Учтите, что в случае объединения, итоговый результат делится на число участников и все получают одинаковую оценку» - Лиза

- «Что!?» - Сацуки

- «Взять всю ответственность на себя и выполнить работу от начала и до конца или же сплотится для решения задачи и показать лучший результат – это и есть выбор, а у всякого выбора своя цена» - Лиза

Это логично.

Если несколько человек, неспособных по одиночке создать качественный продукт объединятся и будут работать вместе, то вполне возможно сделают нечто востребованное. С другой стороны, к работяге может прилипнуть бездарь, который окажет медвежью услугу, и явно не будет стоить половины итоговых баллов.

Учитель хочет научить студентов не только правильному взаимодействию друг с другом, но и важности подбора соратников. У взрослых людей, на работе происходит текучка, на которой не самых способных и работающих увольняют, а те кто приносит лучший результат – естественно идет на повышение.

- «Каким образом будет идти объединение?» - Киара

- «Как вы сами захотите, но через три дня вы должны предоставить готовую игру и указать входящих в вашу команду участников, если вы не одиночка» - Лиза

Шух...

Николас заговорил с учителем так, чтобы никто другой не слышал и даже не подозревал об их разговоре.

- «Учитель, у меня есть одна готовая игра на ПК. Я могу выложить ее?» - Ник

- «Нет. Ты должен разрабатывать за это время как и все остальные. Созданные игры не в счет. Если хочешь, можешь продавать ее через свое имя статус ученика класса 1-Э, но только после нашего конкурса, чтобы не создать себе рекламу» - учитель

- «Ясно...» - Ник

- «Твоя игра готова? Можешь открыть к ней доступ? Я бы взглянула на нее» - учитель

Тут всех вкинуло в их ячейки, а вернее их проекции в пространстве подконтрольном Скарлет исчезли.

- «Снимайте обручи» - Лиза

Все сняли их и поставили на место.

Из столов выдвинулись экраны и клавиатуры, а сбоку появились мышки.

- «Можете искать в сети все что вам пригодится, а еще вы должны проверять как игра ведет себя на ПК. Не забывайте, эту игру вы создаете не только для магов» - Лиза

Ник запустил Героев, о чем говорила знакомая мелодия.

- «Кто хочет зарубится в Героев? Ну, чтобы получше узнать игры на ПК?» - Ник

Сацуки сидела слева от него, так что ей было видно экран.

- «Это же игра Азраила. Думаешь что сможешь создать нечто подобное?» - Сацуки

- «Подобное? Если бы и мог, на это уйдет прорва времени, а у нас его нет. Так что игра должна быть простой. Учитель, вы так и не сказала про необходимую сумму... ну или минимальную для

победы» - Ник

- «Ее нет. Посмотрим на ваш результат. Все вы можете добиться невероятного обогащения или сущих крох, но кто наберет больше тот и победит. От этой суммы я и буду отталкиваться. Раз один смог, значит и у других были все шансы» - Лиза

Она глянула на правую часть аудитории где сидели Киара и Брендан.

- «Некоторые из вас, уже имеют неплохой опыт в создании игр для матрицы. Но это не тоже самое что игры на компьютеры. Примите это к сведению. Мор выключи игру. На этом уроке я объясню основные положения при разработке игр. Вы и так должны знать их, но это не будет лишним. После урока, можете начинать. Если нужно, капсулы в вашем распоряжении. Доступ к ним и этой аудитории открыт в любое время. Здесь есть дежурные сотрудники, так что не вздумайте хулиганить» - Лиза

Остаток урока она говорила про то как правильно разрабатывать игры в матрице. По большей части, это всем известные основы, но напомнить их будет правильным решением. Тем более, Лиза кое-что сказала именно про игры на ПК.

Когда урок закончился, она ушла, а ученики остались предоставлены сами себе. Остаток дня свободен, но не стоит забывать о домашних заданиях других предметов и главное – про разработку собственной игры. Хорошо что помещения с компьютерами встроенными в парты, обручами и капсулами погружения находились в распоряжении студентов. Сотрудники колледжа находились в лаборатории с капсулами, а сюда они не заходили. Это сделано намерено чтобы не отвлекать студентов.

Едва Скарлет вышла из класса, как тут же началось бурление, главным образом сосредоточенное в левой части помещения возле двух лучших учеников.

Сацуки тоже хотела к ним. Это же основа основ, присоединится к лучшему. Вот только, пробиться через строй желающих ей вряд ли удастся.

- «Хехе» - Ник

- «Что смешного?» - Сацуки

- «Это вполне логично объединиться с лучшим, но скажи мне – нужно ли это ему? Тащить за собой лишний груз, да еще и делиться выручкой? Думаешь они и правда пойдут на такое?» - Ник

- «Конечно! Высокомерие не приводит ни к чему хорошему. Чтобы добиться успеха, охотники всегда работают в команде» - Сацуки

- «Мы не охотники, мы геймдизанеры. Наша вотчина это не дикие земли, а матрица. И взаимодействовать нам нужнее не с монстрами, а с людьми. Для чего по-твоему нужен этот тест? Быть может вместо того чтобы смотреть на тех кого считаешь лучшим, следует попробовать создать игру самому?» - Ник

Девушка стояла между своей партой и его. Она нахмурилась и скрестила руки.

- «Какие самоуверенные слова. Ты сам то сможешь создать игру?» - Сацуки

- «Вообще, я уже ее создал. Ага, я сделал игру на ПК. Еще не выкладывал, но она готовая.

Учитель сказала что ее нельзя использовать для этого задания, но как ни крути у меня есть опыт. Так что я действительно могу еще одну игру» - Ник

- «Вот как? А для матрицы? Ты делал игры для матрицы?» - Сацуки

- «... Я работаю над этим» - Ник

- «Ха! А вот я сделала игру для матрицы!» - Сацуки

Лэнгли говорила это преисполненная гордости.

- «И что за игра? Сколько она принесла?» - Ник

Стойкая аура победительницы по жизни, тут же дала трещину.

- «Я... еще не выкладывала ее. Хочу сначала доделать. Нельзя чтобы первая игра вышла посредственной, иначе в последующие никто играть не будет» - Сацуки

Ник соврал бы если бы сказал, что его не интересует что именно она там насоздавала. Особенно с учетом того, что игры Азраила ей не зашли. Может Николас не силен в человеческих отношениях, но вот в играх он разбирается. Через игру, можно понять человека... ну или попытаться.

- «Покажешь мне?» - Ник

- «Ха! С чего бы это мне показывать ТЕБЕ свою игру?» - Сацуки

Тем временем одноклассники вели оживленную дискуссию. Желание объединиться с лучшими переросло в тему – «Я, нет я, со мной а не с тобой» и так далее.

- «Тогда как насчет обмена? Ты сможешь играть в мою игру на ПК, а я в твою в матрице. Что ты теряешь? Дополнительную манну, которую получишь от меня?» - Ник

Девушка нависла над ним.

- «Хочешь украсть мои идеи?» - Сацуки

- «Из игры в матрице? Серьезно? Я лучше найду что-то более подходящее. Ты кстати тоже. А кроме Азраила, кто-нибудь делает игры на компьютеры?» - Ник

Девушка задумалась.

Она не ожидала что учитель даст им такое задание, тем более так рано и с такими условиями.

Ник сказал, что у него есть готовая игра на ПК. Интересно, сколько он над ней работал? И про что она? Она не сравнится с играми в матрице, так что он зря гордится собой.

- «Идет! Посмотрим, что ты скажешь после» - Сацуки

Она села на место и взяла обруч.

Ник последовал ее примеру.

Веселая Ферма не такая уж и сложная игра. Ничего страшного если она выйдет не от Азраила,

а от... студента первокурсника Николаса Мора. К тому же, учитывая характер Сацуки Лэнгли, она станет играть на глазах у всех остальных, так что про Веселую Ферму узнают все остальные. Это послужит эдакой рекламой способностей Ника и выставит его в лучшем свете. Не исключено, что кто-то после такого может попроситься к нему в команду. Не то чтобы Ник этого хотел, но вот от нормальных отношений с одноклассниками он не откажется.

Но еще, ему и правда интересно на что способны его одноклассники, и не лучшие коими являлись Айсберн и Вуд, а обычные.

Немного позже...

Игра Сацуки Лэнгли оказалась непростой для него.

Играть там приходилось за девушку, кто бы сомневался?

Доступно холодное оружие, типичное для охотников. Надо пробраться через лес и дикую местность до конечной точки. На пути будут встречаться зомби и звери. Самым сложным для Ника оказалось управление. Все было каким-то быстрым. Плавные движения переходили в рывки. Скорость бега явно для охотника со снаряжением в дикой местности, а скорее ближе к спринтеру на стадионе.

Из-за этого Ник часто врзался в деревья и влезал в кусты. Особенно неловко было на поворотах.

Зомби убивались достаточно легко. Оружие качественное, острое, а мертвяки уступали в скорости игроку. Но вот с животными было сложнее. Прикончить волка еще куда ни шло, но вот зверь покрупнее становился практически непреодолимой преградой.

Цель игры – добраться до указанной точки, так что сражаться тут необязательно.

На смену лесу, пришли холмы среди которых попадались руины. Зрелище знакомое для тех кто выбирался из города. Видеоотчетов с записями таких мест полным полно.

Вероятно Сацуки хотела воспроизвести нечто подобное, а игрок в роли охотника должен преодолеть агрессивную местность чтобы добраться до своих. В указанной точке был схрон, где лежало оружие и медикаменты.

Задумка нормальная, такие игры существуют или являются одним из режимов вроде арены. Но вот Нику не понравилось управление, да и возможности отдохнуть и перевести дыхание тут не было, нигде кроме схрона.

Поиграв какое то время, он снял с себя обруч.

Слева Сидела Сацуки и играла в Веселую Ферму.

Девушка неплохо продвинулась вперед. На этом уровне у нее уже были коровы, а чуть позже появится здание по производству творога.

Сацуки увлеченно играла не обращая внимания на окружающих.

- «А черт! Не успела!» - Сацуки

- «Чего так расстраиваться? Тут нет ограничения по времени. Таймер нужен только для наград и дополнительных денег за прохождение» - Ник

- «Мне как раз нужны деньги. Я хочу улучшить кошек, собак и клетки для медведей, но вся награда с прохождения уходит на улучшение производственных зданий!» - Сацуки

- «Задания можно проходить сколько угодно раз, за это все равно дают деньги» - Ник

- «Я не хочу перепроходить!» - Сацуки

Ник потер свой лоб.

Ученики были заняты кто чем. Некоторые болтали друг с другом, обсуждая предстоящее создание игры.

- «Как тебе моя игра?» - Сацуки

Как бы ей так сказать, чтобы не получить в морду?

- «Управлять немного неудобно. Аватар двигается быстро и рывками. Я погибал от того что врезался в деревья и меня настигали животные. Я так понимаю, ты эту игру недавно начала разрабатывать» - Ник

Девушка не ответила, но юноша почувствовал что она делает игру давненько.

- «Лучше скажи, как тебе ферма?» - Ник

- «Очень необычно. Не думала что такие игры бывают. Ты сам ее придумал?» - Сацуки

- «Вроде того» - Ник

Он посмотрел на девушку.

- «Скажи, тут ведь есть сюжет и каждый игрок фактически, играет за молодую девушку которая восстанавливает ферму, так?» - Ник

- «Ты ведь сам ее создал, зачем спрашивать?» - Сацуки

- «Тебе нравится играть за девушку?» - Ник

- «Конечно!» - Сацуки

- «Но ведь нигде кроме картинок между уровнями об этом не говорится. Я мог сделать игрока молодым парнем или старым дедом, и ничего бы не поменялось. Ты бы точно также играла и получала удовольствие от игры. Разве нет?» - Ник

- «Ну, наверное» - Сацуки

- «Думаешь игры Азраила стали бы другими, будь в них игрок женщиной?» - Ник

Сацуки не знала что ответить.

Ник поднялся со стула.

- «Ты куда?» - Сацуки

- «Обедать. Не хочу новую игру на пустой желудок делать» - Ник

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3153911>