

Глава 43 – Как достать соседа.

В памяти Николаса, игра про гуся не была такой уж старой.

Веселая и забавная, но она не занимала такого уж значимого веса. Ник даже не был уверен создаст ли он ее когда-нибудь. А раз сильной привязки нет, то и отказаться не трудно.

Юноша трезво оценивал свои силы.

Учитывая то сколько игр хранится в его памяти, чтобы все их воссоздать уйдет целая жизнь а то и больше.

То что он передал информацию про одну маленькую игрушку другому человеку, можно рассматривать как своего рода эксперимент на тему, сумеет ли другой человек создать игру из твоей памяти, при условии что ты сам ему все объяснишь.

Помимо этого, Нику было любопытно, что же получится в итоге?

Хочется поиграть в ту же игру, которая станет другой и увидеть эти изменения. Ну и посмотреть на что способна Сацуки Лэнгли. Ее игра в матрице, скажем так – звезд с неба не хватает. Но с технической стороны она лучше первых игр Азраила.

Думая об этом, Ник догадался о том что девушка ведет себя импульсивно. Если ей что-то приходит в голову, то это надо сразу воплощать в реальность. Долгосрочные планы не выдерживают проверку временем и меняются прямо на ходу. Сацуки все время предлагала свои решения и идеи, когда Ник общался с ней на тему игры. Получив ответ на заданный вопрос, она нередко отвечала – «А что если...».

А вот творческая часть ей давалась проще. Надо было только дать Сацуки втянуться в процесс.

Ну а пока Лэнгли пилила игру про гуся, Ник работал над своей.

Люди будут сравнивать игры на ПК с проектами Азраила, так что будет лучше сделать новую максимально далекой от его стиля.

Таким образом, Николас вспомнил дилогию «Как достать соседа».

В ней, главный герой Вуди, устраивает пакости своему соседу, человеку с тяжелым характером и дурным нравом. В трейлере игры показывалась краткая предыстория их отношений. Сосед переехал в дом рядом, и начал портить жизнь соседям. Громкая музыка, ревущая коптящая газонокосилка, мусор через забор и злобный оскал вместо – «Доброе утро, как поживаете?». Вуди достает телефон и набирает номер одного телешоу. Приезжает их фургон и начинается игра.

Она довольно незатейлива.

На каждом уровне есть указанное число доступных шалостей. Одни активируются одним щелчком, например завязать антенны на телевизоре в бантик. Для других надо искать предметы. Так к примеру, одной из первых шалостей, будет использование маркера найденного в комод, на картине матери соседа, где Вуди применит свой талант художника.

За попадание соседа в каждую шалость, начисляются очки-просмотры шоу, а у соседа взлетает шкала гнева, которая снижается. Если следующая шалость сработает до того как шкала

опустится до нуля, начисляются дополнительные очки. Это нужно для прохождения на 100% и получения кубков от бронзы, до золота.

Первая часть проходит в доме соседа. Изначально открыты только два этажа. Прихожая и ванная комната на первом, а также гостиная и кухня на втором. Главное не попасть на глаза соседу, иначе он поколотит Вуди и уровень будет проигран. Чтобы этого избежать надо перемещаться по дому или прятаться в шкаф или под кровать.

Позже, с открытием третьего этажа и подвала, появятся пес и попугай, которые заметив Вуди, будут оповещать об этом соседа и тот прибежит в эту комнату. Для того чтобы остаться незамеченным, надобно двигаться тихо, для этого надо нажимать не левую кнопку, а правую.

Некоторые шалости, при установке занимают больше времени так что надо правильно распределять задачи, тем более что время ограничено. Если подлить слабительного в пиво, то сосед помчится в ванную, даже если у него нет такого маршрута в этой миссии, поэтому лучше не попадаться ему.

Из-за необходимости ставить шалости как можно ближе друг к другу, некоторые из них комбинируются. Например, в тот же момент с пивом и слабительным, в ванной можно положить мыло на пол, чтобы сосед поскользнулся, а туалетную бумагу бросить в унитаз чтобы забить его. Ее отсутствие это тоже шалость.

Игра не сложная и проходится быстро.

Что до ее составляющей – кто из нас не разыгрывал других? И у кого не было соседей которым не хотелось бы положить мышеловку в почтовый ящик и петарду вместо свечки для торта?

Графика в игре мультяшная, почти пластилиновая. Вуди так и вовсе, обладатель внушительного носа.

Все это сделано намерено. Реалистичность не пойдет этой игре на пользу, а вот мультяшный вид придаст нужной настрой и тогда совесть за проделки над соседом мучить не будет. А выглядят они очень забавно, да и от каждой сосед избавляется быстро. Налил ты ему суперклея в лосьон после бритья. Руки прилипли к лицу, растянув его в гримасе удивления, и вот две секунды спустя все стало нормально.

Раз игра небольшая, то менять тут особо нечего.

Ник сделал трейлер, а еще немного разнообразил ловушки.

В игре имелись повторяющиеся шалости такие как рисование маркером на картине, яйцо в микроволновке, мыло на полу, бумага в унитазе и прочие. Некоторые повторялись по три раза.

Ник не хотел портить портрет матери соседа, поскольку любил свою мать. Так что этот портрет переехал в гостиную и его нельзя испортить. А на первом этаже, появлялись разные картины и Вуди каждый раз портил новую, пририсовывая ей что-то свое. Один раз это был постер любимой футбольной команды соседа, чей матч он смотрит во время одной миссии.

Помимо мыла, Ник позволил использовать скользкое моющее средство на кафеле в ванной, а еще майонез, который наливается под коврик там же, но в другой миссии. Из-за этого сосед не падает, а скользит и врезается в стену.

Вместо повторения с бумагой и туалетом, в миссии день рождения, дается гаечный ключ,

которым Вуди портит кран в ванной. Сосед приходит вымыть руки и его окатывает холодной водой. Еще в одной миссии, порошковый перец прямо-таки напрашивается на то чтобы его насыпали в туалетную бумагу.

Кроме яйца, которое лопается в микроволновке, Ник добавил спелый помидор с той же целью и острый перец. Последний превращается в слезоточивый газ, так что зря сосед решает открыть дверцу микроволновки.

Создавать игру оказалось веселее, почти как играть в нее. И это заняло не так много времени, что очень кстати ведь Ник заодно помогал Сацуки с ее игрой про гуся.

Вечером, в общежитии, он продолжал сидеть в матрице. Сацуки оставалось еще кое-что доделать, но она успеет. Да и не та это игра, где надо делать много всего. Если вырезать пару недоделанных задач для гуся, игроки даже не заметят.

- «Ты проверил ее на ПК? Хорошо получилось?» - Сацуки

- «Неплохо. Играть можно. Добавь столько контента, сколько сможешь. Что не успеешь, пополняй со временем после конкурса. Деньги лишними не будут» - Ник

- «Думаешь моя игра, правда станет успешной?» - Сацуки

- «Из тех что на ПК, конечно станет» - Ник

- «А ты свою закончил?» - Сацуки

- «Недавно доделал трейлер. Все остальное готово. Еще на всякий случай пройдуся по мелочам» - Ник

- «Постой! Трейлер? Какой еще трейлер?» - Сацуки

- «Что значит какой? Офигенный. Предыстория игры и кусочек игрового процесса, чтобы люди знали о чем она. Видела трейлеры игр Азраила? Вот что-то подобное, только мое» - Ник

- «Но учитель ничего не говорила про трейлеры! Она сказала что сама поможет с рекламой!» - Сацуки

- «Про то что трейлеры не понадобятся она ни слова ни упомянула. А как по твоему люди будут ориентироваться в трех десятках новых игр под знаком одного класса? По одному названию? И как тогда Игра про Гуся будет соревноваться с... не знаю обычно подростки выдумывают эпичные названия даже для говна» - Ник

- «И как мне его делать!? Ты должен мне помочь!» - Сацуки

- «Я не могу вмешиваться в твой игровой... ах, короче я скажу что делать, а ты приступай» - Ник

Он решил, что вместо спора, быстрее будет помочь ей с трейлером.

Вот только получалось неважно. Больше походило на глупую постановку нежели на реальные случаи с гусем и людьми.

- «Да не знаю я как их делать! Точно! Покажи свой трейлер. Я посмотрю его и сделаю похожий» - Сацуки

Юноша пожал плечами. Все равно завтра учитель выложит все игры.

Прошла минута...

- «Что это такое!? Что это за игра!? Покажи мне ее! Нет! Дай мне в нее поиграть!» - Сацуки

- «Тебе сначала свою надо доделать. Завтра сдавать результат, а тебя трейлера нет. Вот-вот дедлайн, а ты собралась в чужие игры гамать?» - Ник

- «Ну хоть немного!» - Сацуки

- «Сделай нормальный трейлер. А игру покажу завтра. Заценишь ее первой, если так хочется, пока займись делом. Ты же не хочешь, чтобы твоя игра провалилась?» - Ник

Как бы Сацуки ни хотелось посмотреть что получилось у Николаса, в первую очередь надо было доделывать свое.

...

На уроке, учитель не позволила доделывать игры, а сразу выложила их в сеть в том виде, в каком они находились на данный момент.

- «Сейчас мы все посмотрим на плоды ваших трудов» - Лиза

У всех на столах выдвинулись экраны, клавиатуры и мышки.

- «Начнем по списку» - Лиза

В числе первых шла фамилия Айсберн.

Ник тоже интересно узнать, чего добилась лучшая ученица. Они ровесники, да только вот способности у них разные. Не имей юноша чужой памяти, он бы даже в этот класс не попал, какая уж там конкуренция?

Каждый запустил у себя эту игру.

Она была от первого лица. Игрок держал в руках меч. Оружие было не единственным, только вот другое сначала надо найти. Местность вполне знакомая. Очень похожа на некоторые другие игры, точнее на локации близ Эдмонта.

Двигался игрок плавно, даже шаги чувствовались. Для игры на ПК очень даже неплохо. Вскоре показались монстры.

Лиза разделила время урока так, чтобы успеть кратко осмотреть все игры. Это нужно для каждого ученика. Она укажет на их ошибки, да и сами ученики смогут посмотреть на способности друг друга. Самые интересные игры понятно дело, они потом изучат более подробно, после уроков.

Ник подумал, что Кира Айсберн использовала наработки их своих игр по матрице, чтобы создать эту. Но затем вспомнил слова учителя Скарлет. Для этой игры нельзя пользоваться созданными ранее частями.

И тут до него дошло.

Киара, создала игру, которую затем использует для будущей игры в матрице, подобно тому как это делал Азраил. Сначала Герои, затем Меч и Магия.

Девчонка поняла этот метод, когда размышляла над игрой к компьютерам. И надо заметить, ее игра очень даже неплохая. Из нее выйдет отличная основа для игры в матрице.

- «Следующим идет...» - Лиза

Другие игры одноклассников смотрелись не так хорошо.

Хотя надо отметить, были вполне нормальные. Особенно люди пытались копировать Лимбо. Оно и понятно, с играми на компьютеры справлялся только Азраил, так что с кого брать пример – было понятно с самого начала.

Те чью игру рассматривали в данный момент, рассказывали про нее. Говорили что делать, что было в нее заложено и так далее. Они хотели чтобы другие увидели лучшие стороны их игры.

А вот Игра про Гуся и Как Достать Соседа, выделялись на общем фоне.

Они стали совсем уж необычными, так что сразу привлекли к себе внимание. Все в классе знали, что Ник и Сацуки работали вместе, но по какой-то причине, все думали что это будет одна игра.

Так что удивление вполне понятно.

В одной игре, мы играем за гуся и творим гадости людям. В другой, мы в роли человека, хоть и выглядевшего мультяшно, пакостим соседу.

Надо ли говорить, что именно в эти две игры студенты будут играть после уроков?

А вот Брендан Вуд, выпустил мягко говоря спорную игру. Так словно он не старался, что для него странно. В учебе и тем более спорте он показывает превосходные результаты, а игра для ПК у него вышла так себе. Отчасти, она похожа на игру Киары, там тоже надо бродить и убивать монстров. Выглядит все достоверно и даже реалистично. Да только вот, если Киара подходила к делу максимально серьезно, Брендан не стал тратить силы и время на эту фигню.

Слепил как попало и выложил.

Вуд работает в собственном стиле. Ему плевать на чужое мнение, а игры он судя по всему делает под таких как он сам.

Ник понял это только сейчас. Ранее, ему казалось что Брендан такой же как Киара, старается превзойти каждого и показать лучшие оценки. Но на самом деле, тому все равно что о нем думают. Ему нужен результат.

А тот факт что его обошли другие, Вуда нисколько не беспокоил.

- «Мор, твое мнение на игру Айсберн?» - Лиза

- «Неплохо. Виден задел на игру в матрице. Думаю, она окажется очень неплохой. Подход прямо как у именитых геймдизайнеров» - Ник

Часть одноклассников поддакивала и полушепотом соглашалась с его словами. Оно и не мудрено, Киара практически их кумир. Многие хотели бы, стать как она.

- «А минусы игры?» - Лиза

- «Мне кажется, мало самой игры» - Ник

- «Игра маленькая?» - Лиза

- «Нет. Я про то что она выглядит как основа, а самой игры нет. Сюда вложено немало труда, это хорошо видно. Но это трудно назвать игрой для ПК. Игровой процесс... как бы так сказать... словно в нем нет души» - Ник

В этот момент Киара очень холодно посмотрела на него.

- «В плане творчества тут пусто, словно это делал робот. Все вроде и правильно и подкопаться не к чему, но это скорее не игра, а симулятор охотника» - Ник

- «Хорошо, садись. Я не буду ставить вам оценку, за меня это сделают люди. Вашим заданием будет исследование игр друг друга и последующая работа над ошибками. Через неделю, на этом уроке вы обновите каждый свою игру. Результат этих действий, тоже станет оценкой» - Лиза

Урок закончился.

Учитель Скарлет отправилась по своим делам, а ученики стали играть. Первыми на очереди шли две забавные игры. Ник и Сацуки тут же оказались завалены вопросами на эту тему.

Тем временем, разные люди тоже играли в новые игры на ПК, вышедшие целой пачкой.

Несмотря на свою занятость, Лиза проходила игру Ника.

- «Эй, Ник» - Сацуки

- «Да?» - Ник

- «А почему ты сделал именно эту игру?» - Сацуки

- «Просто так. Какая разница?» - Ник

- «Просто... (На ее лице расцвела улыбка, а ладони сжались в кулаки) Это же не связано с тем что мы с тобой сидим рядом и являемся соседями?» - Сацуки

- «Ээ...» - Ник

Она улыбалась, но в этот момент от нее исходила пугающая жажда крови.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3160271>