Глава 11 - Покупки.

Семья Мор переехала через неделю.

Ник оплатил квартплату их родного жилья в каменной коробке на полгода вперед, чтобы в случае чего иметь возможность вернуться. Пускай квартира остается запертой, так и ему и родителям будет спокойнее.

Новым жильем стала четырехкомнатная, просторная квартира в не таком загаженном районе города. Не центр, не элита, скорее - достаточно обеспеченный средний класс.

Николас вынудил отца купить автомобиль в кредит. Простая и надежная машина, чтобы мужчина мог ездить на работу. Оплачивать полную стоимость юноша не решился. Во первых дорого, во вторых это привлечет ненужное внимание.

После переезда, увидев свое новое жилье, с широкими окнами, удобной проходной и чистым лифтом, мужчина и женщина осознали что их сын на самом деле стал зарабатывать больше их. Они понимали это увидев его счет, но только сейчас, так сказать прикоснувшись к достатку смогли это прочувствовать.

Затем, совместными, слаженными усилиями отец и сын смогли убедить женщину оставить тяжелую работу и заняться домом. Ей давно требовался покой и отдых. Она согласилась, но взяла слово с обоих, что в случае если семье понадобятся деньги, она сразу выйдет на работу.

В атмосфере спокойствия и достатка, Николасу было легче работать. Он мог не отвлекаться на дурные мысли и сосредоточиться на играх. Еще оставалась школа, но он решил не менять ее. Во всяком случае пока. Маршрут изменился, но в целом занимал почти столько же времени что и раньше.

Мама сказала что если у них появиться вторая машина, то женщина сама будет подвозить и забирать сына. Тот отговорил ее от этой идеи мол сначала надо выплатить кредит за автомобиль отца.

Теперь, дома можно каждый день принимать горячий душ, а еда на столе гораздо вкуснее и полезнее чем раньше. Новая комната просторнее и удобнее, а кровать такая широкая что в ней без труда двое взрослых поместятся.

Одев на голову обруч, Ник погрузился в матрицу.

За прошедшее время, он использовал часть собираемой энергии, улучшая свое тело.

Первые изменения, он уже заметил. Кашель практически исчез, да и в целом юноша чувствовал себя все лучше. Еще, ему стало немного легче пользоваться манной во время работы. Да и ощущать магическую энергию ему стало проще.

По его мнению, пока что рановато приобретать магические ресурсы или зелья. Надо чтобы организм менялся планомерно, без резких скачков.

Игроки успели пройти обе игры за минувшее время. Разумеется, большинство все еще не добрались до конца. Быстрее всего удавалось справиться с кампаниями Тарнума в Героях Меча и Магии, а вот остальное давалось сложнее. Особенно Меч и Магия, но тут дело не только в сложности. Главное ограничение это количество необходимой манны для игры.
Энергия=время.

Учитывая наличие шести классов, это повышало реиграбельность. Итоговый счет, который открывался после прохождения и оставался доступным для просмотра в любое время, прямо таки подначивал к повторной игре.

Особенно выделялись смерти команды с респауном, также количество сохранений и загрузок. Также, учитывались время и прокачка.

Находились и те кто тратил много времени на аркомаг и арену. Последняя в оригинальной игре была перекошена в плане сложности, из-за чего на высоких уровнях становилась почти не проходимой. Ник поправил это дело, так что игроки могли выбирать себе сложность по вкусу.

Для тех кто проходил сюжет, стало открытием что мир Меча и Магии это на самом деле научная фантастика. Особенно когда получал бластеры и сражался с роботами.

Ник не вводил платный контент, он только добавил сообщение мол если сбор средств через донаты пройдет успешно, то он выпустит продолжение к обеим играм. Сиквелы выйдут в любом случае, а это обращение к игрокам возможно принесет ему побольше денег.

Игроки ломали головы кто такой этот Азраил и откуда он взялся?

Строили самые разные теории от того что он пришел из диких земель или бункера, до просветленного мага открывшего в себе навык геймдизайнера.

Власти в свою очередь хранили молчание.

Те кто надо имели доступ к закрытой информации. Их удивило то что две инновационных игры создал недавно пробудившийся старшеклассник третьего года обучения. Властные фигуры пока не стали вмешиваться. Зачем? Вдруг эти игры - результат везения?

Никки закатав рукава, пилил сиквелы.

Этот процесс шел быстрее. Тут дело и в использованных ассетах и в полученных опыте и магической энергии.

Меч и Магия 7 - Сила и Честь, рассказывала о прибытия на Энрот инопланетян разделившихся при приземлении на две группы. Ими были персонажи третьей части. Каждая группа стала советниками волшебников и некромантов, став их советниками с целью найти наследие цивилизации Древних.

Игрок управляет группой приключенцев, которые проходят испытание, завершив его становятся владельцами собственной земли с городом Хармондейл. Дальнейшие события приводят их к выбору который повлечет их присоединение к одной из сторон конфликта и приведет к соответствующей концовке.

В одном случае откроются порталы через которые удастся восстановить связь с древними и приобщится к прогрессу и процветанию. Во втором, запустится небесная кузница производящее смертоносное оружие. Как бы то ни было, к моменту любой из концовок все криганы и остатки культа Баа будут уничтожены.

С сюжетом Ник был согласен, а вот что ему не нравилось из воспоминаний так это то как выглядела игра. Вся серо-коричневая с отвратительными лицами. Например, двое спутников которых с собой можно брать, прямо таки отпугивали своим видом, как и все прочие нпс.

Кроме того, некоторые локации выглядели пустыми. Имея опыт в создании игры для матрицы, Ник сделал их больше и красочнее. Монстров и объектов тоже стало больше.

В прошлой игре было двенадцать параметров, их удалось привязать в временам года, а здесь стало на один параметр выше, так что алтари повышали характеристики круглогодично. Но вот Ник разделил время года на тринадцать частей, так что в начале и конце месяца было повышение разных параметров. А чтобы звучало убедительно объяснил это связью со звездными знаками - аналогом знаков зодиака, только на лад Меча и Магии. Подробностей не давал, чтобы игроки самостоятельно строили теории.

Помимо общего улучшения игры, он внес несколько дополнительных заданий.

Так например, в игре будет миссия по сопровождению. Повозка с двумя рыцарями должна будет пройти по дороге из одного конца карты в другой, а на пути будут спавнятся монстры и грабители. Если они убьют лошадь, задание провалится. За смерть каждого из двух охранников, из награды вычтут часть золота.

Еще он ввел летописца, который попросит найти для него материал для исторических хроник. Для этого нужно будет тащить к нему найденные в разных местах книги, а для получения некоторых надо иметь определенную репутацию и карму, чтобы нпс выдали их. Одну надо купить у коллекционера, потратив круглую сумму. Другая спрятана в доме под половицами, их надо разбить, причем если знать то достать ее можно чуть ли не в начале игры.

Также, он придумал квест расследование.

Его выдает жена арестованного мужчины, обвиняемого в убийстве. Чтобы расследовать дело нужно найти место преступления и отыскать там улики. Опросить свидетелей, показания которых будут не точными. Заплатить кому надо или путем угрозы, получить информацию о некой фигуре. Ну и путем нехитрых манипуляций прийти к выводу кто лжет, а также выяснить мотив. В целом, ничего сложного, но выглядит интересно.

В оригинальной игре, в виду особенностей движка, объекты в мире не менялись. Даже если улей из шестой части в ролике уничтожается взрывом не оставляя и следа, то в игре в него просто нельзя войти. Ник изменил это, а для сиквела решил кое что добавить для города.

Хармондейл растет в буквальном смысле.

В зависимости от действий игроков, там будут появляться новые дома, а старые и обшарпанные преобразятся. Также он дал возможность инвестировать в город. Путем денежных вливаний, сначала появятся новые магазины, а затем будет расти качество продаваемых в них товаров. В новых домах, появятся учителя некоторых навыков, ради которых в ином случае надо топтать в другие регионы.

Появится вариативность в некоторых дополнительных заданиях. Так например, можно забрать награду или отказаться от нее взамен получив положительную карму и прибавку к репутации. Будет выбор между золотом и опытом, а также между двумя артефактами, причем получить второй уже не получится никаким другим способом.

В прошлой игре, посетив обелиски и открыв надпись, игрок находил в Драконьих Песках валун-сундук как в первом городе, а внутри несколько артефактов, кучу золота и лучшие книги по магиям света и тьмы.

В седьмой части, согласно памяти, подсказки обелисков приводили игрока к цветку, что очень

странно. По логике, персонажи догадывались расколоть валун, в котором были спрятаны сокровища, а тут выросал цветок. Ник сделал по другому, вместо цветка, на одном камне светились символы, точно такие же он зажег на последнем активируемом обелиске что служило подсказкой. Помимо этого, он считал спрятанную награду недостаточной, поэтому добавил туда артефактов и книги магии.

И кстати, касаясь артефактов... в игре стало больше боевых, поэтому он сделал несколько новых. Кольца, амулеты, снаряжение и даже эликсир повышающий все характеристики разом.

Но работал он не только над этой игрой.

Параллельно шла разработка Клинка Армагеддона и Дыхание Смерти.

Ник добавил в стратегию новых монстров в качестве нейтралов, парочку новых предметов, в том числе расходуемых. Игрок мог принять такой предмет в любой момент для повышения характеристик или передать другому герою.

Кое что юноша почерпнул из фанатских творений. Особенно рпг элементы.

Например, есть стражи границ. Если цветной то надо искать палатку ключника, а есть и бесцветные, с уникальным условием. Как только его выполняешь, страж/преграда исчезает.

Вот допустим есть шахта, а путь к ней закрыт. Условие - привести 50 крестьян. Приводишь, их забирают для работы на этой шахте и пользуйся в свое удовольствие. Или скажем привести указанное число юнитов в качестве охраны на опасном объекте. Золото и материалы для восстановления. И так далее. Это применимо не только к шахтам, но и к любым другим объектам, логовом существ, мельницам, тренировочным центрам...

Ник старался сделать игру более живой. Наполнить ее событиями, маленькими историями.

В Хрониках Героев было немало текста. Взяв штурмом город, игроки узнавали часть истории Тарнума. Так и здесь. Ник желал сделать игру интереснее.

...

Еще до выхода игры, он выпустил трейлер, посчитав что игрокам лучше знать про выход игры заранее.

Он не ожидал что это привлечет столько внимания. Но был приятно удивлен, видя то как его игры нравятся людям.

Для молодого юноши в новинку создавать что-либо. Всю свою непродолжительную жизнь он только и делал что учился и боролся с врожденной болезнью. А недавно судьба сделала ему подарок, даровав бесценный дар. Будучи творцом, да еще столь специфическим, Ник вполне разумно опасался что его восходящая звезда ярко засияв, может столь же быстро погаснуть.

Он как-то смотрел старую запись об актерах былых времен для коих карьера оказалась связано с одной конкретной ролью. Та помогла им обрести богатство и славу, но также стала кандалами заперев в той самой роли, не позволяя видеть актера в другом амплуа.

Ник хочет воссоздать множество игр, но вот если задержится в созданном им жанре, то люди могут не понять того что он изобретет в дальнейшем, или будут требовать уже изученный продукт.

Дополнения для вышедших игр, разрабатывались значительно быстрее чем сами игры. Тут и созданная база и опыт самого Ника. Он мог выпустить дополнения раньше намеченного, но не стал. Дата выхода выставлена в трейлере.

Свободное от работы над длс время, Николас экспериментировал с матрицей.

Он пытался преодолеть свои слабости, но процесс шел не так гладко как хотелось бы.

Чем сложнее движение, чем оно быстрее и чем больше взаимодействует с окружением – тем труднее его воплотить. Особенно для аватара игрока.

Ник более-менее научился анимировать движения нпс. Чтобы те правильно ходили, достоверно бегали, не просто размахивали оружием а наносили правдоподобные удары... Или вот нпс упирался руками в тяжелый ящик и толкал его. Получилось заставить скелета танцевать. Движения были простыми, а танец не сложным, но все же это работало.

Все эти эксперименты забирали немало сил и магической энергии, но они стоило того. Это вложения в собственные способности. Без них никак не обойтись.

С аватаром все было еще сложнее.

Вид от первого лица, желание придать весу этому телу, плавность движений и все остальное... Ник все больше убеждался в том, что геймдизайнеры не просто так получают образование в колледже, а также спонсируются гильдиями и правительством. Не имея необходимых знаний крайне сложно добиться даже маленького успеха.

Движения аватара получались грузными и деревянными. То он двигается медленно, то рывками.

Требовалась значительная доработка.

Выпускать игру качеством движений Меча и Магии Ник не хотел.

Новый проект должен по качеству отличаться в лучшую сторону.

А еще, Николасу было тяжело в ментальном плане переходить от одного крупного проекта к другому. Он хотел сделать перерыв, но не мог, а тут еще и переезд, учеба и все прочее...

И тут, в его голове родилась интересная мысль.

Что если ему создать небольшую игру?

Не для матрицы, а для ПК.

Отвлечься таким образом и дать пищу для размышления игрокам.

Его метод требует работы с ПК игрой, а затем использует эти наработки для создания проекта в матрице. Но это же не значит что он обязан все игры на компьютерах делать с закосом под матрицу? Можно просто выпустить одну игрушку...

И тут он вспомнил один образ...

- «Limbo» - Ник

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3047916>