

Глава 15 – Играя за зло.

Трейлеры к Оверлорду и Хранителю пришлось переделывать несколько раз.

Ник не было доволен тем что есть, считая это недостаточно хорошим. Это его первые не бесплатные игры, а значит тут должна не только быть высокая планка качества, но и хорошая реклама которая привлечет достаточно внимания.

Пик продаж любой игры это первые две-три недели, а потом будет спад.

Как продавать ее дальше?

ДЛС и скидки.

Ник вложил много труда в эту работу, а потому очень не хочется чтобы усилия оказались впустую.

Вот и получается, что от трейлера зависит очень много. Он ко всему прочему должен быть еще и информативным.

В конце концов, Ник решил добавить к оригинальным трейлерам часть игрового процесса чтобы показать что там к чему. В Хранителе Подземелий ролик показывал рыцаря в блестящих доспехах, который спускается в подземелье. Там он встречается с гоблинами, режет, рубит их. Срабатывает тревога и куча монстров бежит к нему. Он уже было берет из сундука золотые монеты, но тут в комнату вваливается толстый демон. Рыцарь не успевает убить его, сзади подкрадывается рогатый и обезглавливает рыцаря. А снаружи показывают нового героя желающего войти в подземелье.

После этого, Ник пустил фрагменты игры с управлением подземелья. Это важно, иначе люди решат что играть надо за рыцаря, а тут такой вот неожиданный переход.

Нечто подобное Ник провернул и с Оверлордом. Там игроки видели пробуждение темного лорда, а затем саму игру от первого лица когда он командует сворой прихвостней в самых разных локациях, в то время как голос Нарла ведет свой монолог.

Проверив и перепроверив все от и до, юноша выложил трейлеры.

Игры готовы и находятся в режиме ожидания. Они выйдут автоматически, когда таймер достигнет нуля. За это время можно и дальше работать над ними. Однако, Ник решил что будет лучше пилить дополнение Rising Hell для Оверлорда.

Когда игроки проникнутся историей, он выпустит сюжетное продолжение. Делать ли его платным он решит в зависимости от продаж оригинальной игры. Если будут не ахти, то придется продавать чтобы хоть как то покрыть затраченное время. Если же финансы порадуют кошелек, то выдаст дополнение совершенно бесплатно. Это своего рода благодарность и в тоже время стимул к покупке основной игры.

Что насчет донатов и пожертвований?

Они и сейчас приносят деньги, пусть и не столь значимые как хотелось бы. Но их количество несомненно возрастет как только выйдут новые игры. Так происходит всегда, хорошая игра подстегивает к пожертвованиям, а стагнация и долгая разработка наоборот – гасит всяческое желание.

Остаток дня Ник решил отдохнуть от рутины.

В сети он первым делом просматривал возможные покупки.

Эликсиры для улучшения навыков и здоровья в целом, стоят бешенных денег. Охотники ходят в рейды и выполняют задания чтобы иметь возможность приобрести их. А ведь у охотников перед геймдизайнерами есть свои преимущества. Прежде всего скидки, премии гильдий а также доступ к товарам и даже магазинам куда прочим людям вход заказан. Раз ты рискуешь жизнью, то город дает тебе преимущества, в том числе при покупке подобных товаров.

Ник размышлял над тем что ему следует купить.

Эти мысли накатывали все чаще, особенно после слов матери о невесте.

Ник смотрел на себя в зеркало и кривил рожу.

Он больше похож на ребенка чем на взрослого. Невысокий, тощий, так себе волосы, сальная кожа с заметными высыпаниями, мышц совсем мало. Тонкие кости, ну и в целом на лицо плохое питание и хроническая болезнь. Красавцем его считает только мать.

Такому парню не стоит надеется на поток обещанных невест, а свидание в слепую выйдет для девушек из разряда плохих анекдотов. Никки уже сейчас от стыда сгорает, а что будет когда родители и правда учудят нечто подобное? А что? Они могут.

Ник решил по прежнему действовать через псевдоним, не раскрывая свою личность. Вдруг, люди узнав кто именно делает эти игры перестанут их покупать или вовсе решат что это обман?

Мысль о несметном богатстве не могла не радовать. Толстосуму не так уж и трудно обзавестись молодой, красивой женой и любовницами, но... Ник чувствовал себя неуютно представив в этой роли себя. Неприятно осознавать что тебя любят за деньги, точнее вся любовь заключается в деньгах и ничем другим. Любить уроды – хорошая шутка, главное верная. Нику самому будет противно.

Тут надо бы работать над собой. И как кстати с этим поможет магия. Даже сейчас он почти избавился от Астмы. Это прекрасно. Очень хорошее начало, незачем останавливаться. Вот только внешность, да и все остальное он обычным поглощением манны не исправит. Тут нужен внешний источник – эликсиры, пилюлю, зелья... в общем все то что добывают охотники и делают ремесленники. Потребуются не только большие деньги но и нечто большее, а именно связи.

А откуда их брать?

Откуда эти связи берутся?

Пока что у него есть репутация, которая только-только зарождается. Вот когда она станет весомой, тогда он сможет надеется на лучшее.

Зевнув и потянувшись он решил поиграть в чужие игры. Необходимо знать конкурентов в лицо, да и для своей работы ему требуется основа в качестве примера.

Два часа к ряду, он испытывал одну игру за другой.

Одни не вызывали ничего кроме скуки, другие вызывали интерес именно к техническому исполнению. То как игрок двигался, механика стрельбы, использования магии, достоверность ощущений. Ник видел вершину айсберга, он не знал как геймдизайнеры создавали все это.

Оказавшись в игре на арене, он снова вышел против зомби с мечом в руках. На этот раз, ему удалось сразить живого мертвеца. Не то чтобы это далось ему легко. Тут то, юноша осознал что игра фактически списывает его настоящие параметры тела и переносит в игру. Он играл аватаром скопированным со своего реального тела. Неудивительно что ему не удалось в тот раз справиться с одним никчемным мертвяком.

Почитав отзывы, он узнал что эта игра во многом копирует работы Лизы Скарлет, той самой леди которую он встретил в правительственном центре геймдизайна.

Вспомнив об этом, Ник задумался.

А ведь точно. Вся закрытая для общественности информация по этой профессии находится там.

Проведя в сети еще полчаса, Ник собрался и отправился в центр.

Добравшись до места, он направился по знакомому маршруту. А куда еще идти? Он тут больше ничего не знает.

Сев на свободное место, он включил терминал.

- «Не могу дождаться! Новая игра от Азраила!» - парень

- «Еще бы! Игрок там будет командовать призываемыми монстрами. В трейлере, он вызывал их из какой то ямы, а они сражались и приносили ему трофеи» - второй парень

- «А помнишь как он рубил врагов топором? Он еще и огненный шар запустил. Совсем не как в Меч и Магия» - первый

- «Да ладно механика, ты играешь за демона» - второй

- «Я думал он человек?» - первый

- «Я о том что он это зло! Представляешь? И в той другой игре на компьютеры, в трейлере сначала показали рыцаря, а потом игру за летающую руку монстра» - второй

Эти двое не единственные кто обсуждал предстоящий выход игр. Некоторые пересматривали трейлеры пытаясь найти в них подсказки. Кто-то из геймдизайнеров находящихся здесь, всерьез задумался о механике прирученных монстров, которую следует воплотить в жизнь.

Ник ощутил приятное тепло тщеславия согревающее его изнутри. Забавно что человек которым восхищаются эти люди, сидит рядом а они даже не подозревают.

Прежде чем искать материал для своей работы, юноша решил почитать комментарии геймдизайнеров на его трейлер Оверлорда. Может они и к Хранителю что-то написали?

...

День выхода игр, Амелия освободила специально для стрима.

Вообще то, она в первую очередь была охотником и сражалась на передовой, а стримы были

ничем иным как дополнительным заработком. Начальство из гильдии не препятствовало второй работе пока та не мешала основной. Да и образ красивой девушки охотника, создавал хорошее мнение об охотниках в целом. Раз среди них есть такие красотищи, то и желающих стать частью этой профессии станет больше.

Амелии удалось перенести свой выходной на пару дней, чтобы поиграть в Оверлорда в день его выхода. Девушка неплохо показала себя в прошлой игре, проведя своеобразный тест для других игроков, так что нечто подобное ожидается и в этот раз. Игры в этом мире – штука серьезная, они могут помочь тренировками даже больше чем прием магического эликсира.

На экране шел отсчет...

5...4...3...2...1...

Тынь!

На смену таймера пришел экран запуска игры.

Амелия тут же запустила ее.

Сперва, в темноте показались знакомые по трейлеру бурые существа. Они суетились и собирали буквы из которых сложилось OVERLORD. Затем раздали громкие шаги, затряслась земля и прихвостни разбежались.

Заиграла музыка и Амелия увидела экран игры, включая настройки, загрузку и прочее. Внизу была иконка ведущая на сайт Азраила.

Меню занимало малую часть экрана, на остальной показывалась полуразрушенная башня. Большое, высокое строение переживало не самые легкие времена. Всюду следы разрушений, упавшие колонны, дыры в потолке, изломанный пол, а местами растут кусты в нанесенных ветром кучах земли и песка.

Башню показывало как снаружи так и изнутри. Амелия прекрасно видела что строение пустует как минимум несколько лет.

Девушка нажала начать игру и...

Изображение сменилось темнотой.

В прошлой игре она почти не чувствовала игровой аватар, поскольку в Меч и Магия приходилось играть за целую группу но вот в этой – она ощутила себя. И ей было тесно.

Со скрежетом, над ней сдвинулась каменная плита.

Бурые уродцы что-то бормотали и хотя они были совсем рядом, особенно когда совали свои головы поближе дабы рассмотреть игрока, их было плохо видно. Изображение оказалось мыльным.

- «Протрите ему глаза кислотой!» - старческий голос

Один из уродцев протянул тряпку и парой движений после, Амелия смогла отчетливо их видеть.

Графика улучшилась в сравнении с Меч и Магия, особенно это касалось мимики уродцев. Они

двигали глазами, гримасничали и даже не пытались сдерживать свои эмоции. Они с благоговением взирали на своего повелителя.

Сразу за этим последовала сцена в которой игрока облачают в доспехи повелителя, закрепляя каждый элемент брони на его теле, довершая все зловещего вида шлемом.

Амелия получила контроль над своим телом.

- «О, а вот здесь оно чувствуется» - Амелия

В ее правой руке был громоздкий топор. Сами руки мужские, с крепкими мускулами. Броня тяжелая, но не похоже что Амелия будет уставать. Она попробовала бегать. Но в таком облачении, максимум это быстрый шаг. Спринтом себя не порадуешь.

- «А это что?» - Амелия

Перчатка на левой руке отличалась от правой. Она явно была магическая, иначе почему бы она светилась?

- «Здравствуйте повелитель. Рад что вы проснулись. Позвольте представиться, я Нарл ваш советник и скромный зодчий этой башни...» - старый уродец

Амелия подошла поближе чтобы его рассмотреть.

Низкое, старое существо в некой мантии, выглядело очень необычно. Длинные уши, сплюснутый нос, светящиеся желтым глаза. Он не выглядел угрожающе, скорее наоборот, не представлял собой угрозы.

Он указал на пятерых прихвостней.

Они, сжимая в руках дубинки, запрыгнули в светящуюся бурым светом яму. Над ней высвечивалась цифра, которая росла от 0 до 5 с каждым прыгнувшим в нее прихвостнем.

- «Это вход связывает глубокие тоннели с родильным гнездом. Через него вы можете вызывать прихвостней. Сделайте это, мой господин» - Нарл

Амелия следовала указаниям Нарла. Подняв руку она вызвала одного прихвостня. Тот выскочил из ямы, а цифра сменилась на 4.

- «Удерживая свое влияние вы сможете взывать миньонов сколько захотите» - Нарл

Амелия снова подняла левую руку и удерживала ее, остальные прихвостни выскочили один за другим.

- «Такие маленькие, но целеустремленные. Готовы расколошматить кого угодно по вашему приказу. Как жаль что у нас остался только улей бурых. Быть может вам повезет найти остальных» - Нарл

Он указал на странную штуку покрытую слизью и правда чем-то напоминающую улей.

- «Значит, они рождаются здесь?» - Амелия

Девушка осмотрелась по сторонам.

Это явно какое-то подземелье. На некоторых валунах имеются рисунки. Есть ход ведущий к каменному гробу из которого достали аватара игрока. Каменная дверь, разумеется закрытая. Самым интересным было то что находилось в центре. Это какое то магическое сооружение, вокруг которого парят камни, а внутри мягко горит голубоватое сияние. Вокруг этой штуки расположены четыре круглых штуковины. Они горят красным, зеленым и синим, а четвертая это яма бурых прихвостней.

- «Я поняла, здесь будут еще три вида этих существ» - Амелия

Нарл предложил игроку потренироваться. Девушка согласилась и проследовала по лестнице вверх.

Там, на открытой местности, среди зеленой травы под лучами Солнца, вылез прихвостень в шутовском колпаке с колокольчиками и звенящей игрушкой в руках.

- «Ой вы только посмотрите! Спящая принцесса проснулась!» - шут

Амелия раскрыла рот от удивления.

- «Повелитель! Это недопустимо! Преподайте ему урок!» - Нарл

Высветилась подсказка о том как наносить удары. Амелия не хотела разрубать этого шута на части, но продолжила следовать подсказкам.

Лезвие топора не перерубило его пополам, а только отбросило.

- «Еще повелитель! Еще!» - Нарл

В роли мужчины в доспехах, Амелия продолжила колошматить визгливого уродца.

Тот убежал между камней, поднявшись повыше. Девушка не смогла пройти за ним, ей не протиснуться в узкий зазор.

Нарл подсказал отправить вместо себя прихвостней, Амелия так и поступила. Те догнали шута и поколотили его.

На этом обучение завершилось.

Нарл проводил повелителя в башню.

Это была та самая башня из начала игры.

Сплошная разруха. Треснутый, каменный трон с растущий подле него травой пробивающейся из пола, словно служил олицетворением этого места.

- «К сожалению, семь героев разрушили большую часть башни, разграбили ее и убили предыдущего повелителя. Необходимо ее восстановить и вернуть утраченное. Нам предстоит немало работы» - Нарл

- «Восстановить?» - Амелия

Ожидая кучу работы она скорее была бы недовольна, но услышав это в игре, девушка загорелась энтузиазмом.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3047929>