

Глава 39 – Перспективы геймдизайнеров.

Чего блин?

Нику показалось, что ему послышалось. Наверняка это его собственное сознание, негативно воспринимавшее эту чокнутую, заставляет слышать неуместные слова приписывая им то чего не существует.

- «Игры Азраила непонятные и какие-то мутные. Я их не понимаю. Он выдумывает какую-то ерунду, которой в реальной жизни не существует. Игры создают чтобы готовить охотников ко встрече с монстрами, а в играх Азраила все вымышлено. И управление там странное. Особенно в играх где ты играешь четырьмя людьми сразу. Но это же нелепо, а играется вообще не ими, просто лица внизу нарисованы. Ты словно, не знаю... погружен в тягучую субстанцию, и пытаешься в ней двигаться. В других играх, он дает тебе тело накачанного мужика в тяжелых доспехах. Мне вот не просто неудобно и максимально неловко быть в теле мужчины. Что, нельзя было сделать тело женщины на выбор? А как же сканирование тела матрицей? Туда входят чтобы тренироваться согласно собственным физическим данным, а не брат под управление далекое от твоего телосложение мужика» - Сацуки

Вероятно для стройной, ловкой девушки и правда неудобно управлять массивным мужским телом. Но это не повод оскорблять игру.

- «А зачем выдумывать эти истории? Почему нельзя создать игру про наш мир и рассказывать реальные истории с реальными людьми? Показать то что случилось на самом деле, а не рисовать каких-то чертей и историю мести тем кто их ограбил. Больше похоже на то что разработчик, скрывает свое неумелое пользование матрицей под нелепой мишурой своих фантазий» - Сацуки

- «Чего? А... кхм! А как же Зов Долга. Отличная игра. Про историю» - Ник

- «То что там бегают и стреляют люди это не история. Историю изучают в школе и колледже, а еще по документальным хроникам. Посмотри реальные съемки тех лет и сравни с той беготней что творится в игре. И вообще, некоторые охотники после выхода этой игры стали вести себя безрассудно. Палят очередями и бегут напролом. А что если из-за их действий пострадают другие? Нет, я не говорю что Азраил плохой. Его игры хвалят, но мне они не нравятся» - Сацуки

Она села на место.

- «А что ответит Айсберн?» - Лиза

Сацуки посмотрела направо и увидела Ника с застывшей гримасой на лице.

- «Что?» - Сацуки

- «Да так... ничего» - Ник

Ему очень захотелось сделать игру про здорового, перекачанного мужика, хлещущего тестостероном и рвущего монстров на куски голыми руками, а потом заставить Сацуки проходить это.

- «Игры Азраила очень необычные и даже уникальные. Он использует собственный подход к их разработке. Потенциал высокий, но качество игр на среднем и даже низком уровне» - Киара

Ник снова посмотрел налево, только дальше.

Он же делает отличные игры, так почему их оскорбляют? Юноша не просит петь дифирамбы, но хоть немного уважения можно проявить?

- «С технической точки зрения видны ошибки новичков. Движения, взаимодействие, тело аватара и ряд других вещей выполнен топорно, а порой весьма неумело. По выходящим играм, можно отслеживать прогресс навыков Азраила. Могу предположить, он начал выпускать игры вскоре после пробуждения. Что касается личности – это человек с богатым воображением и почти полным отсутствием социальных отношений. Он живет в мире своих фантазий, увлекается литературой класса фэнтези и фантастикой, максимально далекой от реальности. Пробудив способности геймдизайнера, он стремится реализовать свои мысли в матрице, придать физическую форму образам, которые существуют у него в голове» - Киара

- «Она считает меня психом?» - Ник

- «Похоже, что рядом с ним нет людей которые должны его учить и направлять. Он просто бесконтрольно реализует свои фантазии. При всем креативе его игр, они все еще выглядят сомнительными» - Киара

Ник увидел что большая часть одноклассников, которые улыбались когда речь только зашла об Азраиле, сейчас сидят со сложными выражениями.

Эй! Эй! Не поддавайтесь этим чокнутым! Я делаю хорошие игры! Не слушайте их!

- «Хорошо. Вуд?» - Лиза

Не похоже, чтобы этот парень горел желанием делиться впечатлениями.

- «Его игры мне не подходят. Я не играю, а тренируюсь. Мне нет дела до несуществующих людей и их проблемы. Вторая мировая покрылась пылью времени, мне она безразлична как и всем охотникам. Нас волнует то что происходит сейчас и ожидается в будущем. Пока идиоты оглядываются назад, рассказывая о том как здорово было раньше, чудовища продолжают плодиться и эволюционировать. Однажды, каждому человеку придется столкнуться с этой угрозой, и как с этим поможет история? Никак. Важны силы и умения. Я охотник и геймдизайнер, я собираюсь создавать лучшие игры для таких как я. Игры, способные провести магов через потолок развития и вывести на новый уровень, чтобы чудовища завидев охотников, удирали прочь сверкая пятками» - Брендан

Ник чувствовал что он не лжет.

Такие люди берут от жизни все.

От позитивного настроения одноклассников не осталось ни следа.

Ник видел что окружающим нравятся игры Азраила, по одной-то точно. Но после оценки этих троих, все как-то приуныли. Ладно там Сацуки, но вот Киара и Брендан это лучшие из лучших. Представители важных семей, элита и настоящие гении. Они буквально сказали что игра Азраила для детей, а вы все взрослые люди, раз закончили школу так что нечего в игрушки играть, займитесь делом.

Это удручало, видеть как креативные идеи рубят на корню.

- «Николас Мор, а что ты думаешь об играх Азраила?» - Лиза

- «Я?» - Ник

- «Вижу ты не согласен с мнением своих одноклассников. Поделись этим с остальными. В таких вопросах нет правильных и неправильных ответов, есть только мнение» - Лиза

Ник поднялся со стула.

Ему было очень неловко, сейчас все смотрят на него.

После предыдущих людей, он смотрится на их фоне как то не очень. А ведь ему предстоит выступить против их... или промолчать.

На мгновение, в голове всплыли образы из другого мира, то как там относились к играм и как загубили целые франшизы, а также игровые кампании.

Такое случилось в том числе из-за того что многие люди молчали.

Ник не хочет быть таким.

- «Я не считаю, высказывания одноклассников в корне неверными. В чем-то я даже согласен. Да только нельзя относиться ко всему категорично и делить все на хорошее и плохое. Идеала не существует. Люди стремятся к совершенству, совершая ошибки на своем пути. Так происходит везде, даже наша жизнь это не только победы, но и поражения. Важно не то что ты проиграл, а какие выводы сделал из этого. Что касается игр, то их становление способом тренировок магов, стало такой же неожиданностью как и в свое время появление магии. Игры прошли свой путь эволюции как часть индустрии развлечений. Сначала люди выступали в древнем театре, где у людей были только актеры и воображение. С течением времени, появились декорации, костюмы, грим, люди которые всем этим занимаются, актеры, постановщики – вся система усложнялась и становилась более совершенной. Затем появилось кино. Немое и черно-белое, позже в него добавили звук, а еще позже оно стало цветным. Производство фильмов за десятилетия вышло на новый уровень как и их качество. Игры должны были стать следующей ступенью. Они предлагали бы тоже что кино, но с более глубоким погружением и возможностью для каждого человека управлять событиями на экранах. Но это не успели реализовать из-за магической катастрофы. Мир изменился, и было не до веселья. Но сейчас, фильмы по прежнему снимают, люди желают развлекаться чтобы не сойти с ума в огромных человекообразных окруженных дикими землями полными чудовищ. Игры снова вошли в нашу жизнь, но их эволюция претерпела вовсе не плавное развитие как фильмы, а чудовищный рывок вперед. Люди просто не успели приспособиться к этому и понять его. Величайшие умы нашли способ взаимодействовать с матрицей и создавать игры для развития магов. Однако, это еще и загнало игры в жесткие рамки. Старики считают себя правыми, ведь их знания, опыт и авторитет не подлежат сомнению, а молодые не осмелятся и слова сказать против установленных правил. Из-за этого понимание и развитие игр оказалось зажатое в изначальных рамках познания. Игры Азраила могут быть примитивны с технической точки зрения, но в своей сути они уникальны. Это значит, что практически любой геймдизайнер всегда мог создать нечто подобное, но он этого не делал потому что не пытался. Он не пытался выйти за рамки. Правильно это, неправильно, какая разница? Даже если результат выйдет плохим, а вместо произведения искусства родится нелепая фигня, это все равно означает идти вперед, и не по протоптанной тысячами геймдизайнеров тропе, а по совершенно новому, неизведанному пути. Люди мыслящие нестандартно, всегда двигали прогресс человечества вперед. Для этого нужна смелость, а порой и безрассудство. Не зря же некоторых гениев считали безумцами?

Азраил выступает в собственном ключе не заключая себя в жесткие рамки условностей. Он делает что хочет, а судя по реакции игроков, многие разделяют его мнение. Он подошел к созданию игр творчески, не полагаясь на чужую систему, он создал свою собственную. Киара сказала что он воплотил свои фантазии. Не вижу в этом ничего плохого. Человек придумал и воссоздал целые миры, а раз они затрагивают чувства других людей, ему это удалось» - Ник

Юноша закончил речь и сел на место.

- «Вот как? Неплохо. В чужих трудах надо искать не только плохое, но и хорошее. Надеюсь вы многому научитесь. На вас возлагают надежды. Не бойтесь экспериментировать. Мы дадим вам знания и технологии, все остальное зависит только от вас. А сейчас, прошу пройти в соседний класс» - Лиза

Им не пришлось выходить в коридор, поскольку дверь находилась в этом же классе.

Соседнее помещение сильно отличалось. Оно выглядело стерильным и там находилось двое сотрудников. А главное...

- «Капсулы погружения!» - Сацуки

- «У каждого будет своя собственная. Другие люди не допускаются к этим капсулам. У каждой свой номер, так что не запутаетесь. Забирайтесь. Вам нужно опробовать их в деле и ощутить разницу. Знаю, некоторые из пользовались капсулами раньше, но сейчас вы все в одинаковом положении. Погружайтесь в матрицу» - Лиза

- «Что именно нам делать?» - Киара

- «Считайте это свободным занятием» - Лиза

Ник направился к капсуле, но его остановила учительница.

- «Мор, на пару слов» - Лиза

Все остальные забрались в капсулы, а Ник с мисс Скарлет вернулись в аудиторию.

Он думал из-за чего бы это?

Его речь? Грязные штаны? Неужели Сацуки пожаловалась и его обвинят в краже карточки и домогательствах?

- «Это наша первая с тобой встреча лицом к лицу. Я долго этого ждала» - Лиза

Ждала?

И вообще, она не первая. Впервые они встретились в правительственном центре, его тогда еще охранник к стене подвинул.

Рядом никого не было, все ученики в капсулах, так что ничего не услышат, а работники лаборатории получили инструкции оставаться слепоглухонемыми, с чем прекрасно справляются.

- «Мне понравилось то что ты сказал. Профессии геймдизайнера очень молодая, но это не мешает ее стагнации. Я хочу изменить это и ты поможешь мне в этом, Азраил» - Лиза

- «Чего?» - Ник

- «Не волнуйся, нас никто не слышит. Я и Майкл Доу в хороших отношениях. Мы специально определили тебя в этот класс. Твой подход к играм станет хорошим примером свежего взгляда на профессию геймдизайнера» - Лиза

Юноша знал что встретит тут людей знающих про него, иначе зачем главе города просить его поступать сюда?

- «Будет лучше не раскрывать до поры до времени твою тайну. Когда это сделать решай сам. Но я попрошу у тебя полного содействия и доступа к твоим играм. Мне нужно все. От и до. Взамен я дам тебе все необходимое для разработки. Обучу всему что нужно. Это взаимовыгодное сотрудничество. Интересует?» - Лиза

Юноша промедлил пару секунд.

Вряд ли факт работы для игр на ПК и переноса моделей для игр в матрице, так и останется незамеченным. А вот память другого мира, по прежнему остается уникальным козырем, который надо держать в секрете.

- «Интересует» - Ник

- «Хорошо. Другие не знают про тебя. Скажи, ты сможешь вести разработку проектов Азраила и работать с одноклассниками? Не буквально в одно время, но все же, это не станет для тебя проблемой?» - Лиза

- «Нет. Все нормально. Я и так много времени тратил на учебу и тренировки. Пока хватает манны, проблем не будет» - Ник

- «Отлично. Все ученики класса «1-Э» обязаны жить в общежитиях Норквеста. Это не только ради удобства, но и для безопасности. Ты как и остальные, получишь возможность пользоваться капсулой погружения в любое время дня и ночи» - Лиза

- «Ого, спасибо...» - Ник

То что надо. С преимуществами капсулы он сделает отличную игру.

Взгляд мисс Скарлет стал серьезнее.

- «Есть еще один разговор. Его нельзя откладывать еще дольше. Ты бы хотел продавать свои игры в другие города?» - Лиза

Юноша опешил. Он делал их ориентируясь только на Эдмонтон.

- «На наш класс выделяют крупные средства. Одни капсулы обошлись в копеечку, это не говоря о лаборатории. Инвесторы ждут результата. Убедить их вложиться в наш проект, удалось только с условием сделать игры Азраила доступными для продажи в другие города и страны. Этот ресурс принадлежит Эдмонтону и должен служить городу» - Лиза

- «А что насчет платы?» - Ник

- «Не буду лукавить, налоги съедят большую часть доходов. Иностранные средства, работа с банками, пользование межгородской связью, юридические аспекты, плюс спонсирование класса геймдизайнеров. Твой процент будет небольшим, но размер суммы зависит от продаж, и

я уверена – даже в таких условиях ты неплохо заработаешь. А вот магическая энергия это другой разговор. Провести ее по связи между городами непросто и дорого. Ее направят в хранилище, а ты как и остальные геймдизайнеры получишь за это компенсацию» - Лиза

Тут ничего не поделать, впрочем, он не расстраивался. Сам факт того что созданные им игры, можно продать еще раз означает приток денег. Это очень хорошо.

- «Я согласен!» - Ник

Девушка улыбнулась.

- «Хорошо. Задержись после уроков, надо будет подписать бумаги. Я лично проконтролирую чтобы обошлось без неожиданностей и мелкого шрифта. А сейчас опробуй капсулу» - Лиза

Юноша зашагал к двери.

- «Постой. Ты уже придумал какую игру будешь разрабатывать следующей?» - Лиза

Ник почесал затылок.

- «Да этих игр целая прорва. Так сразу и не выберешь. Придумаю, когда домой вернусь» - Ник

Он вошел в зал с капсулами, а Лиза немного нахмурилась.

Она еще ни слова не сказала ученикам о практике в диких землях с охотниками.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3148614>