

Глава 71 – The Forest.

Перед выходом игры, друзья доделывали все что могли успеть, и в особенности это касалось Киары, геймдизайнера воплощавшего игру в жизнь.

Последним, что она успела сделать, стало перемещение некоторых предметов, будь то бензопила или катана. Для этого, Киара разместила несколько точек спавна, так что при начале игры, предметы спавнились случайным образом, в каких-то из заданных девушкой мест.

Переодевание тоже стало частью игры, поскольку одежда приходит в негодность, а потому рвется и хуже защищает от холода. Ее все же лучше менять, по мере необходимости.

Еще игрок сможет изготавливать яд из грибов и ягод, для чего будет варить их в котелке, а получившуюся субстанцию можно будет наносить на стрелы или другое колюще-режущее оружие. Этот яд в том числе можно использовать, для ловушек, помещая его в куски мяса, чтобы его съедали мутанты. После этого, их вполне можно встретить согнутыми пополам в приступе рвоты или лежащими на земле в позе эмбриона и стонущими от боли. Только вот подобное действует лишь на человекоподобных тварей, а на существ покрупнее оно никак не повлияет.

Оставалось еще много всего, годного для реализации в игре. Какие-то моменты, можно переделать в лучшую сторону, доработать или изменить. Но все это требует время, а его не хватает.

Но даже так, игра вышла отличной.

Учитель Скарлет первой оценила проект троицы своих студентов, и дала добро на его выход.

- «Согласно заключенному договору, эта игра будет доступна в других городах с самого первого дня, но только в изначальной версии. Все дальнейшие изменения, все дополнения, даже самые мелкие и бесплатные длс не будут доступны другим городам» - Лиза

- «Но почему? Мы ведь собираемся продолжать работу над Форестом. Новый контент удержит внимание игроков на проекте и привлечет новых» - Сацуки

- «Другие должны прикоснуться к игре, опробовать ее и хотеть продолжения, а для этого им придется заключить новый договор, на наших условиях. Пока игроки готовы платить, руководство городов пойдет нам навстречу. И это я еще не говорю о том как хорошо это повлияет на магическое развитие» - Лиза

Судя по всему, продажа этой игры в другие города, проходит по весьма скромной цене – подумал Ник.

Власти Эдмонта снизили ее до предела, чтобы иметь возможность распространить ее по ряду городов, а может даже за границу. Но из-за этого, пришлось удешевить качественный продукт. Если он станет успешным, а сомневаться в этом не приходится, то нужные средства удастся получить уже за обновляемой игрой, со всеми вносимыми изменениями. Ванильная версия послужит эдаким пробником.

- «Работы предстоит много, мы подготовили достаточно материала, но я смогу реализовать его сама. Вам нет нужды продолжать работу над Форестом. Будет лучше, приступить к работе над собственными играми. Я буду помогать вам» - Киара

- «Да мне не сложно, кроме того я многому научился работая над Форестом, и есть еще идеи которые хотелось бы в нем увидеть» - Ник

- «Ага, и мне тоже» - Сацуки

- «Вы упускаете главное – вам нужна магическая энергия, а получать ее можно только от своих собственных проектов. Чем раньше вы приступите к работе над ними тем лучше» - Киара

- «Киара права. Я не говорю, что вам надо прямо сейчас начать создавать игру, но попробуйте хотя бы приступить к концептам. Вам необходимо будет сделать собственные игры, желательно на качественном уровне, чтобы получать достаточно манны. Без нее работать в матрице и тем более создавать игры будет очень непросто» - Лиза

- «Но Киаре нужно...» - Сацуки

- «Я все сделаю, не нужно беспокоиться. Вы очень помогли мне, я должна отплатить за это» - Киара

- «Прежде, чем начать полноценную работу, сначала обдумайте, что именно собираетесь создавать. (она глянула на Ника) Будет лучше, если ваши проекты не будут совпадать друг с другом. Считайте, это новым заданием от колледжа, только не забывайте про учебу» - Лиза

Днем позже, Форест вышел в релиз.

...

Игра являлась значимым правительственным проектом, а потому получила широкую рекламу. В Эдмонтоне о ее выходе знали практически все. Стримеры не могли упустить такой возможности. Трейлер вышел многообещающим, а выйдет игра таковой или станет провалом – стримерам будет, о чем рассказать своей аудитории.

Оказался примечательным жанр, указанный к игре – Выживание.

Узнать, что это такое - люди смогли после выхода проекта.

Одновременный старт множества игроков переплюнул Макс Пэйна и Зов Долга, а люди не имевшие манны принялись смотреть за прохождением игры стримерами.

Вышло забавно.

В двух вышеописанных играх, герой выносил толпы вооруженных врагов, побеждая в самых жестоких схватках и кровопролитных боях. Он был настоящим вестником смерти. А в Форесте, приходилось играть а обычного человека, причем весьма уязвимого.

Зрители смеялись над неудачами стримеров и указывали на очевидные ошибки.

Так, например один известный блогер, банально умер от жажды, притом что играл на низком уровне сложности.

Другой едва не отбросил копыта от голода, а когда датчик предательски мигал, рядом не оказалось ничего съестного. Умник съел все собранные с самолета шоколадки, а потом оказался с пустыми карманами и пустым желудком. Решением стал один из каннибалов, чьи отрубленные ноги пошли на ужин. Игрок пожарил ногу в костре и съел, вызвав отвращение у зрителей.

Еще один завизжал впервые встретившись с каннибалами. Это произошло ночью. Парень сделал факел из палки и тряпки, и с визгами отбивался им от набегающих уродцев.

- «Откуда тут эти дикари?! Что тут происходит!?!» - стример

Возможно, он думал что на игрока не будут нападать в первую же ночь, да и сама игра оказалась сложнее, чем можно было подумать изначально.

Схожим образом думали другие игроки.

Выживать в дикой природе, даже при всех игровых упрощениях, оказалось очень непросто.

Опасность представляли не только дикие твари и окружающая природа, но и сам игрок. Он требовал воды и еды, а если не обращать на эти показатели внимания, то недолго и погибнуть.

Ночи в игре очень темные, а зажигалка дает очень мало света. Если тебя в таком положении встретили враги, то это приведет к очень неудобной схватке, в которой тебя скорее всего убьют или к погоне, в которой придется бежать не разбирая дороги.

Сбор ресурсов, крафт снаряжения и строительство выглядели очень необычно.

Как правило, сначала стример из любопытства строил себе что-нибудь простое. Валил для этого деревья, собирал ветки, камни, листья, а потом наслаждался видом. Но это днем. Ночью, нигде кроме как собственного лагеря невозможно почувствовать себя в безопасности.

Одни игроки увлеченные новыми механиками, сразу приступали к строительству лагеря, других же больше интересовало исследование острова.

Местность выглядела добротной, и даже реалистичной. Будь то лес, поляны, речки, луга, холмы – все выглядело весьма неплохо. Прямо как в настоящей природе. Игроки не раз и не два замечали в играх геймдизайнеров откровенно говоря такую себе реализацию диких земель. Руины городов еще куда ни шло, а вот природа выглядела однотипно. Если это лес, то он почти одинаковый, поле тем более. Нет ничего за, что может зацепится глаз.

А вот в Форесте, все было иначе.

Особенность местности, различные ориентиры, расположение тех или иных объектов, на все это следовало обращать внимание. При всех своих размерах и отсутствии карты, игроки могли вполне успешно ориентироваться на местности. Это особенно помогало в поиске пещер, которые зачастую не сильно заметны.

Один стример, решил устроить себе лагерь неподалеку от входа в пещеру, установив напротив него ловушки. Только вот дикари явились совсем не оттуда, да еще и сломали часть его построек.

После этого, он покопавшись в книжке по выживанию, решил установить пугала. В ход пошли останки мутантов. Их не хватало, так что игрок заморочился охотой. В итоге он выстроил несколько столбов с кусками тел каннибалов. Какого же было его удивление, когда это не сработало. На его лагерь, снова напали ночью.

Отбиваясь от врагов всем подряд, он случайно поджег пугало факелом. И это помогло. Дикари с воплями убежали.

Другой игрок, сумевший создать лук, сначала пользовался обычными стрелами, но потом догадался как создавать более качественные из костей. Для этого он устроил охоту на мутантов, считая дальний бой безопасным. Вот только каннибалы умели кидаться камнями, да и не только ими, а некоторые оказались весьма резвыми, так что стремительно сокращали расстояние с игроком. Пользоваться луком в ближнем бою, оказалось совсем неудобно.

Некоторые стримеры оказывались в таком положении, что загрузка с контрольной точки, коей был сон, не позволяла пройти дальше. Обычно это значило, что виной вовсе не одна конкретная ошибка, а вся игра в целом. Так что они не придумав ничего лучше, начинали все заново.

«Теперь то все пойдет по-другому! Я знаю, что надо делать. То было просто проверкой, а вот сейчас я начну нормальную игру» – они говорили примерно это

Однако начав заново, они обнаруживали себя в другом месте. Да и некоторые моменты игрались иначе. Игрок сумевший найти хороший топор в пещере при первом прохождении, по ориентирам снова нашел то место, но топора там не было, только обычный лут.

Зрители метавшиеся от одного стрима к другому тоже сообщали немало интересного, а зачастую вводили своими советами в заблуждение. Так, после того как один стример нашел бензопилу, зрители поспешили сообщить об этом парочке других ведущих стрим игроков. Кто-то из них внял советам завсегдатаям своего канала и пришел куда надо а там... вместо бензопилы находилась злобная тварь, которую не пойми как надо валить.

И таких случаев полно.

Один из игроков упоролся строительством наблюдательной вышки. Убил на это кучу времени, а потом столкнулся с мутантами использующими динамитные шашки. Одна из них взорвалась рядом с домиком и тот развалился. Игрок вспотел, осознав то что вышка, на которую он потратил столько сил, тоже рухнет от одной шашки. Дабы предотвратить это, он притупил к строительству укреплений. Зрители наблюдали за тем, как он днем строит в поте лица, а ночью обороняется. Времени не хватало, так что он и ночью тоже умудрялся строить. В итоге, он погиб совсем по тупому, угодив в свою же собственную ловушку, будучи тяжело раненным.

Стримы быстро разделили аудиторию не по личности стримера, а по выбранной сложности, поскольку те радикально отличались друг от друга. На легких, все протекало быстро, а вот на сложных реализма куда больше. Если стрим легкого уровня, мог превратиться в забавную беготню и мат через каждое слово, то на сложной все игралось более осторожно и размеренно. Но и поражение в таком случае более значимое, все-таки это не тоже самое. Рестарт после пары часов и десятка – совершенно разные вещи. Но... в этом и состоит цель игры – научить игрока выживать.

Шаг за шагом, через собственные смерти, все для того, чтобы однажды прийти к победе.

Амелия тоже всю стримила Форест.

Игра показалась ей очень пугающей, но несмотря на это, а может и благодаря этому, играть было интересно.

В игре, есть несколько слотов сохранений, но каждый для отдельной игры. Оно и понятно, прогресс сохраняется только во время сна. Несколько слотов нужно для того, чтобы каждый игрок мог свободно играть на нескольких уровнях сложности, без необходимости терять каждый раз весь прогресс и начинать заново.

Эта система проста и удобна, она подходит если игрок устал медленно двигаться на высокой сложности, но не хочет потерять это прохождение.

Амелия играла умело, но это не спасало ее от смерти.

Путем проб и ошибок, она училась выживать в этой игре.

- «Знаете, а ведь здесь и правда ощущаешь себя обычным человеком. Охотникам приходится гораздо легче. А тут ни тебе способностей, ни снаряжения, только твои мозги и руки» - Амелия

Поскольку у нее был стрим, а по желанию она могла видеть чат, девушке было не так страшно. А вот если она будет играть одна, то вся эта жуть будет давить на нее с куда больше силой.

Амелия обязательно будет играть вне стрима, но сперва надо к этому подготовиться.

Хоррор составляющая добавляла атмосферу к отличному проекту. Без всей этой жути, выживание игралось бы легко и даже весело, а тут тебе то и дело напоминают - в каком опасном месте ты находишься, и что расслабляться здесь непозволительно.

В первый же день выхода игры, она произвела настоящий бум среди игроков, открыв для них жанр выживание.

На следующий день, Форест обсуждали все кому не лень. А это в свою очередь явный показатель успеха. Про игру говорят, ее смотрят, в нее играют. И даже если среди хороших высказываний встречаются негативные, все идет как надо. Людям еще предстоит узнать про нее много нового.

В классе тоже шло бурное обсуждение.

Только Брендан Вуд был мрачен.

Как позже выяснил Ник, Брендан выпустил свою собственную игру в тот же день что и Форест. Эта игра тоже получила рекламную компанию, ничем не уступающую Форесту, а может и превосходящую. Ник был так занят, что не обратил на нее внимание и заметил только сейчас.

Он успел опробовать ее на уроке учителя Скарлет.

Игра была очень хорошей и подходила начинающим охотникам. Там были проработаны тренировки оружия, навыков, заклинаний, а все чудища в точности скопированы с реальных. В общем, игра выглядела очень даже хорошо, а уровень ее графики превосходил Форест.

Позже, когда троица осталась наедине с учителем Скарлет.

- «Учитель, а почему вы не сказали, что Вуд тоже разрабатывает игру?» - Ник

- «В этом не было необходимости. Кроме того, его курировали другие люди, я не имела отношения к его проекту. Выход обеих игр и их рекламу обеспечило наше руководство» - Лиза

Николас был уверен в том, что Киара знала про это, но происходящее связано с делами семей Айсберн и Вуд, поэтому она не могла говорить об этом даже своим друзьям.

Проект Вуда оказался прямым конкурентом Фореста.

Игру тоже стримили, но довольно быстро переключились на проект Киары, поскольку там

гораздо больше всего интересного.

В целом, игра Брендана стала бы по настоящему образцовой, не будь в этом мире Азраила. Она создавалась по лекалам именитых разработчиков и могла конкурировать с проектами других городов, но сейчас ей суждено затеряться в сиянии Фореста.

Для чего же их выход поставили на один и тот же день?

Очевидно, дело в конкуренции. Киара и Брендан, или же Айсберн и Вуд. Без политики тут явно не обошлось.

За время сегодняшних уроков, Николас не ощутил в Брендане никаких изменений. Парень умел скрывать свою ауру, а может и правда не испытывал враждебности к своим конкурентам. В любом случае, он поступает мудро не вступая в конфликт и не жалуясь. Впрочем, у него еще есть шансы. Его игра заточена под тренировки магов, так что несомненно в нее будут играть. Возможно, даже больше, чем в Форест. Тут так сразу и не скажешь, многое зависит от того, как геймдизайнеры будут дополнять свои выпущенные игры новеньким контентом.

- «Хочу заранее вас поздравить. Прошел всего день, а ваша выживалка уже наделала шума» - Лиза

- «Хехе, по другому и быть не могло» - Сацуки

- «Быть может я забегаю вперед, но все же хочу порадовать вас новостями. Как всем известно, из-за сложности переправки магической энергии на большие расстояния, геймдизайнеры не получают манну от игроков из других городов. Но это не значит, что за свою игру они не смогут получить достойную награду» - Лиза

- «Вы говорите о...» - Сацуки

- «Верно, о магических ресурсах. За хороший доход от других городов, Эдмонтон выделит вам необходимые магические зелья и не только. А если все пойдет очень хорошо, то и другие города пришлют нечто интересное» - Лиза

- «Магические ресурсы...» - Ник

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3261713>