

Совместная разработка и правда имела под собой определенные и не всегда очевидные сложности. При всех нюансах эти подводные камни могли вызвать серьезные трудности, но для квартета геймдизайнеров Эдмонта, а теперь уже Нью-Йорка – они стали своего рода испытанием, которое надо преодолеть. И команда прилагала к этому все свои силы.

Как ни странно, на адаптацию потребовалось не так много времени. В команде каждый знал свою роль и делал то что должен, а если требовалось, то он мог попросить помощи или вызваться помочь другому.

Нередко случалось и такое, что готовые элементы редактировались другим человеком и это не воспринималось как постороннее вмешательство. Напротив, так любой элемент мог стать ещё лучше.

Лиза Скарлет руководила процессом, а поскольку большинство идей касалось игры, принадлежат Нику, он активно в этом участвовал исполняя роль креативного директора или творческого консультанта.

Left 4 Dead находилась в самом начале своей разработки. Ещё даже не известно сколько потребуется времени на создание хотя бы одной рабочей карты, ведь для этого нужно создать подавляющее большинство игровых механик и заставить их корректно работать. Однако, Николас не стеснялся забегать вперед создавая тот или иной элемент и сообщая друзьям об отдельных, сложных аспектах игры. Это требовалось для создания правильного видения проекта, чтобы каждый знал к чему именно надо следовать, так сказать – видеть весь путь от начала и до конца.

Одним из наиболее ярких примеров позднего этапа разработки, стали необычные зараженные.

Речь не про мутировавших зомби вроде толстяка или курильщика.

Дело в как бы обычных зомби, в виду внешних факторов получивших определенные особенности. Вот скажем, зомби в костюмах химзащиты. Физически они не отличаются от других, но костюмы защищают их от огня, так что бесполезно поджигать этих мертвяков.

Или зомбари в костюмах клоунов в парке аттракционов и прилегающих территориях. Их ботинки издают звуки при ходьбе, а это в свою очередь привлекает других зомби, что побуждает выживших отстреливать клоунов при первой же возможности, пока те ни привлекли орду.

Для каждой карты предполагалось наличие особых видов зомби. В болотах будут мертвяки кидающие в выживших болотную трясину, а в городе одетые в пуленепробиваемых жилет и шлем бойцы. Всё это заставит игроков подстраиваться и даже менять тактику, а заодно лучше продемонстрирует, то каким были эти места до апокалипсиса. Без подобных элементов, может сложится мнение, что окружающий ландшафт – это все лишь декорации, в которых запустили орду мертвецов и квартет выживших.

Или вот зомби в строительных касках и униформе, бывают везде где есть стройка. У них защищена голова, на писк бомбы и рвоту толстяка они не реагируют. Если на пути попадают такие зомби, значит поблизости обязательно есть стройка.

- «Ага, зомби-псих в смирительной рубашке. Называется крикун. Сидит себе тихо, только похихикивает, а если замечает выживших, то через секунду вопит, убегает и прячется. Его

вопли привлекают орду, а раз он сваливает в случайном направлении, то на него можно натолкнуться ещё раз. Игрокам придется действовать быстро, чтобы прикончить его. Эта паскуда должна обитать в больнице и неподалеку от неё. Также, можно будет разместить точку спавна крикуна, на другой карте, возле машины скорой помощи, но так чтобы он появлялся там лишь иногда» - Ник

- «А он будет провоцировать ведьму?» - Сацуки

- «Нет! Конечно нет, он так та ещё заноза в заднице, а если ещё и ведьма будет прибегать, это сверх всякой меры» - Ник

Сацуки сказала первое, что пришло в голову. Девушка и раньше делала подобное, она не слишком то сдерживалась в плане творческой работы, так что ей было проще изложить свою мысль остальным и вместе над ней думать, даже если это занимает считанные секунды, нежели самой всё прорабатывать.

Таким же образом, она предложила создать ядовитого толстяка, который вместо обычной рвоты плюется едкой дрянью как и плевалыщица, но его поток заметно сильнее, к тому же жирнич обдаёт кислой все вокруг себя, если его грохнуть. Зараженные на его кислоту не сбегаются, ну а он сам уже сильнее похож на смертника.

Куда его приткнуть, Ник не знал, а делать уникальным для всего одной карты – не хотелось. Тогда, Киара предложила задать параметры случайного спавна, при котором любой толстяк имеет небольшую вероятность появиться в игре в качестве кислотного. Мультиплеера это тоже касается, так что игрокам может повезти оказавшись в шкуре необычного мутанта.

А вот идея смесь охотника с курильщиком не прижилась. Хотя, кое-что из этой идеи друзья все же вынесли. Они позволили курильщику, который умел как и прочие зараженные карабкаться по стенам, использовать свою атаку в таком положении. Он не способен подтянуть выжившего к себе наверх, так что тот остается опутанным внизу, а если выжившего стянуло с крыши, то язык отцепляется и человек повисает на краю. Курильщик держится на стене одной рукой, поэтому без труда способен крутить головой высматривая себе жертву. Не то чтобы такой способ охоты стал популярным, но он самую малость расширяет геймплей. А ведь из подобных мелочей и создаются шедевры.

Это было воскресенье...

На следующий день, трое друзей отправятся в колледж Хостос.

О разработке можно не беспокоится, ведь друзья входят в матрицу где угодно, а в их разработку никто не способен вмешаться. Хотя, беседовать с учителем они смогут только в матрице, ведь та не станет приезжать в колледж, что конечно же не совсем удобно. Во время разработки они как работают в матрице, так и ведут дискуссии вне её.

Но а сегодня, у Ника назревал вопрос, который очень хотелось задать, но юноша как то не решался. И не потому, что ему было неловко, просто он сам сомневался в возможностях реализации задуманного.

- «Учитель. У меня есть одна идея, не связанная с играми. Поэтому, я хотел бы узнать ваше мнение» - Ник

- «Я слушаю» - Лиза

- «В тот день в Эдмонтоне, я использовал энергию из хранилища, чтобы убить черепаху. У меня получилось, потому что все защитные меры отключились, а само хранилище получило повреждения. Ну так вот, у нас вот здесь, есть маленький сервер и такое же маленькое хранилище. Что если, взять нечто подобное и наполнить его манной, но а защитные меры сделать отключаемыми, чтобы в удобный для себя момент использовать эту энергию?» - Ник

Лиза посмотрела на ёмкость выполняющую роль хранилища, затем на Ника.

- «Насколько я помню, ты сам сказал как во время извлечения энергии, ты разрушил хранилище. Она вырвалась вверх, снося всё на своем пути, после чего устремилась к тебе. Вряд ли власти города позволят проворачивать нечто подобное, особенно в черте города и особенно с большими объемами энергии» - Лиза

- «Я не говорю про большие. Пусть это будет не такое уж огромное хранилище, разместить его неподалеку от города и желательно на поверхности. А мы посмотрим, как это сработает. Нью-Йорк ждет от нас свершений, ну так дадим ему новый эксперимент. Только, я не уверен получится ли из этого хоть что-то» - Ник

Девушка задумалась.

В целом, идея неплохая. Это позволит снабдить геймдизайнера крайне мощной, ультимативной атакой, правда следует учесть сложности её применения, особенно расстояние между магом и хранилищем энергии. Да и геймдизайнер должен пребывать под очень надежным прикрытием во время использования этого метода.

- «Я переговорю с Зейном и Гулбрехтом, а вам самое время готовиться к завтрашнему дню» - Лиза

Учеба... Ник снова возвращается к ней.

И это, не так уж и плохо. Скорее, даже хорошо.

...

Колледж Хостос, уже давно славился программой по обмену учеников с другими учебными заведениями, по всему миру. Это был отличный способ, чтобы делиться знаниями и магическими умениями. Города и страны заключали различные сделки, а ученики нередко выступали знаком добрых намерений, когда две стороны обмениваются перспективными студентами. Так и зарождает доверие.

Кроме того, подобные решения, весьма часто способствовали зарождению новых родственных связей. Проще говоря, на новом месте ученики находили себе вторую половинку, а брак во все времена оставался надежным способом объединить две стороны.

Есть и ещё одна причина.

В программе, в большинстве своем принимают участие наиболее способные студенты, чем собственно говоря показывают способности, демонстрируя тем самым уровень подготовки места из которого они прибыли. По сути, они являются представителями, а потому должны показывать себя с лучшей стороны. Как и принимающая сторона.

Троицу геймдизайнеров, а по совместительству студентов по обмену из Норквеста, привезли на бронированной машине с сопровождением охраны.

Хостос, был огорожен стеной с хорошими защитными системами, превосходящими Норквест. Территория тут тоже обширнее, а уж насколько богаче всё выглядит...

Сацуки от удивления разинула рот, увидев всё это великолепие вблизи. В свою очередь Киара как и всегда сохраняла спокойствие.

Ник осматривался с любопытством, стараясь не крутить головой.

Мощеные дорожки. Красивые фонари. Прекрасные клумбы полные цветов. Всё вроде нормально, но что-то не давало молодому магу покоя.

Словно в матрице при создании игры, он всматривался в окружение.

Приглядевшись, он заметил то как поблекла некогда яркая краска на стенах. За газонами ухаживали, но судя по всему раньше им уделялось больше внимания. Название колледжа на стене покрыто хоть и тонким, но всё же заметным слоем пыли, а в парочку букв так и вовсе землю намело.

И такие вот мелочи везде.

Они не критичны, вовсе нет. Просто, если сложить всё вместе то окажется, что лучшие времена Хостоса уже позади.

Возможно, дело в конкуренции с другими учебными заведениями или же причина в нарастающем упадке всего Нью-Йорка. Город не скатился в яму, но он потихоньку спускается всё ниже и ниже. Не случись роста магической энергии, это можно было исправить, но сейчас приходится перенаправлять доступные средства на защиту города и всё с этим связанное, а потому труднее поддерживать безупречное состояние таких вот мест.

Ник в который раз проверил галстук и запонки на своем костюме.

Его сшили на заказ подогнав точно под фигуру юноши. Нельзя идти на учебу в первый день, в неподходящей одежде. Первый раз, Ник примерил его дома, точнее в новом доме куда переехали Мор и Лэнгли. Родителя очень понравилось то как выглядит Николас. А раз они так говорят, то и он доволен. Но всё же, время от времени он проверяет нормально ли сидит костюмчик.

Поступление троих геймдизайнеров принимавших участие в создании мультиплеерных игр, не могло пройти незаметно. Это неизбежно стало событием и предметом для гордости всего Хостоса.

Также как Нью-Йорк утёр нос остальным городам создав мультиплеер, так и колледж Хостос сможет гордиться наличием у себя студентов-геймдизайнеров подобного уровня.

Церемония проводилась в огромном здании, созданным как раз для проведения подобных мероприятий. Помимо преподавательского состава и некоторых важных фигур в первых рядах, большую часть аудитории конечно же составляли студенты колледжа. Были тут и некоторые гости, связанные как с Хостосом так и с городскими властями. И конечно же, всё это дело снимали журналисты.

Хороших новостей в последнее время не так много, тем более громких, а вот мультиплеерные игры у всех на слуху, так что было бы преступлением обойти стороной поступление талантливых геймдизайнеров в этот колледж. Да и чего лукавить, администрация Хостоса

постаралась осветить это событие как можно шире.

Открывал церемонию ни кто-нибудь, а ректор колледжа, человек по фамилии Грэм. Или как его обычно называют – мистер Грэм.

- «Сегодня, в этот знаменательный день...» - мистер Грэм

Мужчина выглядел едва на сорок, а то и моложе. Достаточно крепкий на вид, в идеальном костюме, казалось в его образе совершенно нет недостатков. А вот что сразу бросалось в глаза так это алые как кровь волосы. Конечно же это естественный цвет и судя по всему предмет гордости.

Когда наступил момент, Ник, Киара и Сацуки подошли к трибуне под аплодисменты зрителей.

Нужно было прочитать по бумаге приветственную речь, что собственно они и сделали по очереди.

Для Киары тут не было чего необычного, а вот Сацуки немного волновалась, но всё её волнение выражалось в искренней улыбке.

Николас чувствовал себя вполне уверенно. Он уже давно не тот кем был раньше, так что может гордиться собой.

Примерно в этот момент, он заметил то как на него смотрят люди. Это не было пустым звуком, люди смотрели не только на его спутниц, но и на самого Ника. В этих глазах он читал восхищение...

Никакой лести, лжи и притворства. Люди и правда им восхищались. Большинство из присутствующих – либо одноклассники, либо старше Николаса максимум на несколько лет. И все они смотрят на него с восхищением.

Это сильно отличалось от всего, что он испытывал прежде. В другой раз он мог бы не совладать с этим, но сейчас держался стойко и уверенно, сохраняя свое лицо, как и лицо всей команды.

Пока троица стояла на сцене, в зале некоторые студенты тихонько перешептывались друг с другом.

- «А вон та настоящая красотка. Смотри какие сиськи» - студент

- «Мне больше нравится брюнетка. Выглядит холодной, но готов поспорить под это ледяной маской бьется горячее сердце» - товарищ

- «Не пойму, зачем им у нас учиться? Они же и так создают игры с мультиплеером, а встретится с кем либо для них не проблема» - парень

- «Кретин. Их никто не спрашивает, а ключевые места разработки отвечают люди, которых нам не показывают. Эти трое – фактически реклама или что-то вроде неё» - старшекурсник

Ник взял бумагу в руки.

- «Нас всех ждут суровые испытания, но учеба в Хостосе заложит необходимую основу для нашего...» - Ник

- «А он симпатичный» - студентка

- «Согласна, но думаю у нас нет шансов. Какова уверенность, что они не встречаются?» - подруга

- «Кто?» - студентка

- «Он и Айсберн» - подруга

- «Айсберн? Да она на него даже не смотрит. Взгляни как Лэнгли то и дело поглядывает на него. Но я не думаю что они на самом деле встречаются, она бы точно взяла его за руку» - студентка

Речь закончилась на волне аплодисментов.

Прошло ещё некоторое время. Пока троица новых студентов восседали на стульях, прямо на сцене, на трибуне поочередно выступали некие важные фигуры, каждая из которых хотела засветиться в этом событии.

После того как церемония завершилась, троих друзей привели в кабинет ректора.

Там они остались наедине с мистером Грэмом.

- «Надеюсь, церемония не слишком вас утомила?» - мистер Грэм

Он спросил это из вежливости, чтобы начать разговор.

- «Не буду скрывать, у меня на вас большие планы и надежды. Весь мир переживает не лучшие времена и Хостос не исключение. Мы всеми силами обучаем наших студентов, ради их становления первоклассными магами. А потому мы с радостью готовы принять у себя столь талантливых геймдизайнеров как вы» - мистер Грэм

Он кивнул в сторону стены с многочисленными наградами, а также коллективными фотографиями.

- «Принято считать, что маги лучше всего развивают свои способности среди обладателей таких же навыков как и у них самих. Мол, так лучше удастся брать пример с самых способных. Но в Хостосе мы практикуем другой метод. Только разнообразие способностей позволяет открыть глаза на мир магии. Нельзя запираť мага в одной, пусть и безупречной среде, иначе это может привести к стагнации. Понимаю, вы должно быть рассчитывали попасть в класс геймдизайнеров, но боюсь это не помогло бы вашего развитию. По этой причине, мы переведем вас в смешанный класс, где обучаются обладатели самых разных способностей. Я уверен, это позволит вам расширить свои горизонты и лучше справляться со своими обязанностями. Кузнец состоящий с боевым магом в одной команде, знает про него всё, каждую мелкую деталь, а потому способен выковать идеальный доспех для своего напарника. А вот получив заказ на бумаге, пусть даже со всеми подробностями, вероятность создать идеальную броню заметно снижается. И так со всеми магами. Поэтому, ремесленники что запираются в лабораториях – не могут пробиться сквозь барьер отделяющих их от следующего ранга. Нельзя развиваться сидя на одном месте, для этого надо познавать мир вокруг себя, а начинать это познание надо с других людей» - мистер Грэм

В его словах был смысл.

Зачастую магу требуется встряска, чтобы сойти с места.

- «Я обговорил детали с мисс Скарлет. Все сведения касаясь создания мультимедиа являются секретными, а потому не подлежат разглашению. Никто не имеет права давить на вас с целью их получения. Если подобное произойдет, сразу извещайте администрацию колледжа. Что касается игр, тут полная свобода, вы ничем не ограничены. Это ваша собственность, так что распоряжайтесь ей как хотите. Вам будет предоставлено все необходимое для погружения в матрицу, но имейте в виду, что на первом месте учеба и если ваши оценки не будут отвечать требованиям, мы будем вынуждены назначить вам дополнительные занятия. Вы ничем не будете отличаться от других учеников Хостоса как в плане прав, так и обязанностей» - мистер Грэм

Ник кое-что узнал про этот колледж до поступления. Его студенты проходят практику в диких землях и познают ремесло охотников. В общем, почти как в Норквесте, только тут всё серьезнее.

- «А сейчас, вам выдадут ваши документы и форму. Сегодня вам разрешается носить костюмы, но с завтрашнего дня носите форму. Документами служат эти карточки, на них стоят магнитные и магические метки для того, чтобы открывать двери, расплачиваться где-либо и предъявлять как удостоверение личности» - мистер Грэм

Ник взял в руки пластиковую карточку, со своей фотографией.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3429295>