

В сети не утихали споры, источником которых был Зов Ктулху.

Игра взбудоражила публику и породила массу слухов и домыслов.

Если Ex Machina обладала особым шармом, дорожной романтикой, несла в себе массу РПГ элементов, а Принц Персии словно восточная сказка реализованная в матрице, да еще и с возможностью управлять временем, то Зов Ктулху пробирал до костей.

Несмотря на массу подсказок внутри самой игры, многое оставалось без ответа. Люди в свою очередь пытались эти загадки разгадать, но они не знали, того что Киара намеренно оставила часть задач без решения, а какие то моменты даже она сама не решила, да и не пыталась решить.

Желая найти ответ, люди искали его фрагменты в других проектах команды и конечно же в книгах Лавкрафта. С последним удавалось связать отдельные детали игры, что конечно же радовало и в то же время давало надежду на раскрытие тайн. Словно ты видел выход из лабиринта и бежал к нему, но так и не мог до него добраться.

Одной из тем приведших к бурным обсуждениям стало влияние шаманов.

Так, на форуме с огромным количеством людей, шла бурная дискуссия.

- «Да говорю вам! Эта игра совершенно точно сделана, чтобы показать опасность шаманов и их темных учений. Вот сами взгляните – всё дерьмо в игре началось из-за фанатиков. Какие то уроды на островах поделились своей ересью с капитаном, а тот привез эту заразу и распространил в родном городе. Морские чудища и прочая нечисть это как раз та сила которой пытаются управлять шаманы. А игра показывает к чему приводят такие сделки. В обмен на золото и магические способности, приходится приносить жертвы и трахать морских уродов, а потом люди превращаются в таких же мерзких тварей» - участник 656

- «Люди не превращались в монстров. Мутации проходили с теми, кто родился от нечестивого брака. Думаю, люди понимают если заниматься сексом с рыбагушкой, то у тебя вряд ли родится здоровый ребенок» - участник 152

- «Да все кто начал эту ересь сошли с ума или сдохли в процессе! Вы видели как в Инсмуте поступают с нормальными людьми? Отказался спариваться с рыбой – становишься жертвой в ритуале. Ох и не спроста Киара Айсберн всё это показывала. Люди желали получить силу, а в обмен лишились своей человечности. Роберт Марш владел магией, а сам был жутким чудищем. Вот вам и дельная аналогия. Шаманы привлекают людей обещая великую силу и раскрытие тайн бытия, но вот о минусах умалчивают, не удивлюсь если у них там тоже проходят такие вот ритуалы. Сами понимаете, близость с природой, все дела, а как ещё её добиться кроме как через зоофилию?» - участник 656

- «Ты что всерьез?» - участник 978

- «А я с ним согласен. Жителей Инсмута никто не спрашивал хотят ли они чтобы их дети становились жуткими амфибиями или нет. Всех несогласных убили, а город вместо процветания благодаря изобилию рыбы и золота, превратился в поганую дыру» - 114

- «Подождите... а как же Джек Уолтерс? Он не заключал сделок с нечистой силой, а стал жертвой обстоятельств. В конце вообще оказалось, что он и сам гибрид, только от других

существ» - участник 152

- «О, тут тоже всё интересно. Он бы прожил обычную жизнь, даже не подозревая об этой хрени, если бы ни включил ту инопланетную мумба-юмбу в подвале особняка. Всё началось когда он увидел запретные для человека знания, от того сошел с ума. Вот что нам хотела показать Киара, что есть знания которые не предназначены для людей, и не потому что они сложные, а потому что слишком опасные. Шаманы ищут такие знания, находят и едут кукухой. Нормальный человек не станет распиливать других на части, обмазываться дерьмом и танцевать вокруг расчлененного трупа» - участник 656

- «В этом есть зерно истинны. Вот скажите, вам не показалось странным увидеть в игре конфликт братьев Марш? Роберт ставший монстром и Себастьян пока ещё сохранивший облик. Для официальных дел было достаточно Себастьяна, но на заводе Уолтерс убил сына Марша. А позже, нам показали конфликт, а из-за чего он вырос? Себастьян руководил научными исследованиями, то есть он был гласом разума. А вот Роберт всецело следовал учениям и желаниям своих хозяев, игнорируя всякий здравый смысл. В этом и заключается разница между официальными магами и шаманами. Первые раскрывают магию с научной точки зрения, всё рассчитывают, раскладывают по полочкам и так далее. А шаманы мутят непонятную хрень и пытаются постичь тайны через чувства и эмоции, из-за чего сходят с ума. Может быть не сразу, но постепенно их психика подтачивается» - участник 887

- «Ага, вот и я про тоже. Вспомните, в игре есть шаманы. Это самые уродливые, замотанные в мантии гады. Они не только обладают силой, но также управляют всеми остальными. Так что пока жители Инсмута живут по уши в рыбьем дерьме, шаманы используют их как хотят. Что толку получать огромную силу, если каждый твой шаг контролируется кем-то другим?» - участник 656

- «Как по мне, ваши теории звучат сомнительно. Киара Айсберн взяла за основу своей игры, книги Говарда Лавкрафта, а не нашу с вами действительность. Также как и Сацуки Лэнгли использовала Тысячу и Одну Ночь, в роли прообраза на Принца Персии» - участник 978

- «Ты забываешь про очень важный момент. Шаманы разрушили Эдмонтон, настав на тот полчища монстров. Вот почему Киара не упустила момента показав суть шаманов, выставив их как главных врагов в игре. Да, наибольшая сила тут у морских и подземных чудищ, но большую часть времени мы противостоям культу фанатиков, во главе которого стоят шаманы. Это из-за них город постигла ужасная участь. Не заключи капитан корабля нечестивый союз с монстрами, ничего бы не случилось» - участник 887

Споры быстро вышли за пределы форумов. Вскоре, к этому присоединились блогеры, записывая свои видео. Они тоже напирала на связь между разрушением Эдмонта и шаманами в игре. Город постигла иная участь нежели Инмут, но легче от этого не становилось.

Было ли это целью или же блогеры желали только денег и славы, но им удалось посеять зерна сомнений в людях, которые тайно желали силы обещанной шаманами. Всё же уничтожение города и возможность управлять ордой чудищ, даже для магов заклинателей дело очень непростое. Подобная демонстрация силы вызвала приток новобранцев к шаманам по всему миру.

А вот Зов Ктулху и связанный с ним информационный шум, подложил шаманам свинью, заставляя потенциальных новобранцев, мягко говоря сомневаться в присоединении к организации. А вдруг там и правда заставят трахаться с рыбами и жить в дерьме?

...

Четверо геймдизайнеров собрались в своём помещении в исследовательском центре для обсуждения чего-то важного.

Учитель Скарлет не стала ходить вокруг да около и сходу выдала...

- «Мы добились успеха в исследованиях. Нам удалось разработать систему поддерживающую в мультиплеерной сессии до 50-ти человек» - Лиза

- «Чего?» - Ник

Ему показалось, что послышалось, а вот Лиза видимо даже не сомневалась, что Ник или Сацуки переспросят её.

- «Мы провели ряд исследований с участием Рубии, Карин и Амелии. С помощью собранных данных, Зейн и Гулбрехт смоделировали систему с использованием неиспользуемой манной игроков, для отдельного небольшого цикла. Это позволило лучше стабилизировать систему. Теперь, игрокам придется тратить примерно столько же энергии как и в обычных проектах, за то число пользователей в одной сессии будет больше» - Лиза

Это были отличные новости, и довольно неожиданные.

И как только Лиза это успела...

Тут Ник вспомнил, что учитель всё время работает. В отличие от них она не ходит на учебу в колледж, а свободное время уделяет тренировкам. Да и двое ученых с массой подчиненных и вверенным им оборудованием не сидят без дела.

- «Для выпущенных нами игр, начиная с Left 4 Dead нужно будет выпустить дополнение. Систему не нужно перестраивать с нуля, она прекрасно совмещается с существующей» - Лиза

- «Это здорово! Теперь, сможем утереть нос Вашингтонцам! Будут знать как напирать на число игроков!» - Сацуки

- «Система пока не очень стабильна. Нужны тесты. Данные исследований показали неприятные колебания магии. Чем больше игроков, тем они выше. Это может привести к падению игровой сессии и насильному отключению от игры» - Лиза

- «Но вы это исправите?» - Ник

- «Мы работаем над этим, но у всего есть предел. В будущем, нам придется разработать новую систему. И не забывайте, Вашингтон собирает манну с мультиплеерных проектов, а наша система на это не рассчитана» - Лиза

- «Учитель, вы ведь пригласили нас не за этим? О подобном, можно было просто сообщить в матрице» - Киара

- «Нам есть что обсудить. Часть успеха в работе над системой, принадлежит главе города. Джош Боранс выделил нам дополнительные средства, ценные магические ресурсы и даже предоставил новое оборудование и помощь именитых ремесленников. Без всего этого, наше открытие не случилось бы так скоро» - Лиза

- «Видимо настолько обрадовался своему продвижению, что решил поделиться радостью с

остальными. Хе-хе, а может в прорыве ему помогли наши игры, раз он так расщедрился?» - Сацуки

- «Подобная помощь от влиятельных фигур, это не просто подарок. Важные шишки рассчитывают на ответные действия. Проиигнорировать подобное - означает проявить грубость. Такое не остается незамеченным» - Лиза

- «Конечно же он намекнул вам, чего ожидает?» - Киара

- «В общем да. Всё сводится к игре» - Лиза

- «Мафия выйдет отличным проектом. А когда прикрутим мультиплеер так тем более. У нас столько идей, столько сил вложено. Пусть не беспокоится» - Сацуки

- «Тут проблема в другом. Он рассчитывает на скорый выход игры, а у нас работа в самом разгаре. Даже трейлера нет» - Лиза

При слове «Трейлер», Сацуки досадно закусила губу.

В нём обязательно надо показать город. Улицы полные людей, машины на дорогах, метро, пригород, разные районы Лост-Хевена, в общем кипучую жизнь времен сухого закона. Вместе с тем, трейлер продемонстрирует персонажей игры в их привычной среде, с избиением должников, расстрелом конкурентов и бегством от полицейских.

Важнее всего, даже не герои игры, а сам город. И вот как раз он сделан наполовину. Сейчас даже близко нет тех условий, чтобы использовать его для трейлера.

Попробовать напихать декораций и провести камеру по ним?

Можно, да только разница между игрой и трейлером сразу обнаружится после выхода, а этого хочется избежать всеми доступными средствами.

Отказывать главе города, после его подарков тоже не самая лучшая идея.

- «Пригласим его и покажем рабочий билд. Это утолит жажду, раз уж ему не терпится» - Сацуки

- «Дело не только в Джоше Борансе, он своего рода представитель. Масса других влиятельных фигур ожидает, когда Азраил выпустит свой долгожданный проект» - Лиза

- «Чего? Только из-за того что им не терпится сыграть в новинку, они хотят загнать нас в поганные кранчи?» - Ник

Лиза успешно скрыла своё волнение, переложив это в плавное движение руки указывающее на Ника.

- «Ты считаешь дело только в этом?» - Лиза

Она набрала команду на клавиатуре и вывела данные на экран. Ничем не примечательная таблица с именами и датами.

- «Это списки потерь. За последний год они значительно выросли. Рост магической энергии приводит к ужасным последствиям. Монстры становятся всё смелее. Их нелегко сдерживать. Опасность рейдов растет быстрее, чем сила магов. Власти не успевают готовить охотников.

Потеря каждого мага, особенно ветерана – это серьезный удар. Годы тренировок, подготовки, вложенные средства, потраченные магические ресурсы, всё это исчезает в один миг. А на фоне чудовищных событий и громадных расходов, появляются игры, которые способны развивать способности магов, даровать им удивительную силу и в целом оказывать благотворное влияние без риска для жизни и финансовых вложений. С одной стороны рейд, в котором можно лишиться рук и ног, с другой обруч погружения, а ведь результат зачастую эффективнее именно от матрицы, а не от реального боя. Что выберет маг – лезть в логово монстров, чтобы получить ресурс для развития или добиться такого же эффекта через игру? Долгие, изматывающие тренировки или новая игра, что способна развить существующие навыки или даже раскрыть новый? Глядя на успехи нашей команды, на то какой результат приносит каждая следующая игра, люди конечно же будут желать большего и надеяться на то, что следующий проект станет не только лучше, но выйдет как можно раньше. Для некоторых это в самом деле вопрос жизни и смерти. Джош Боранс отлично это понимает, как то что ремесленников нельзя подгонять, но у него нет выбора» - Лиза

- «Учитель, мы не можем ускорить выход Мафии, если только не ходить на учебу. Выпустить до неё ещё одну игру, тоже не вариант. Слишком мало времени» - Киара

- «Зов Ктулху вышел совсем недавно. Неужели в него никто не наигрался? Может просто бояться, вот и ждут другую игру?» - Сацуки

- «Всё гораздо проще. Людям нужна надежда на лучшее. Возможно, мы и правда зашли слишком далеко выпустив столь мрачный проект, или же он оказался не для всех. Самое время придумать как выиграть для Мафии время» - Лиза

Ник задумавшись, привычно потирал подбородок.

- «Я тут подумал. Азраил ведь нередко выпускает какую-нибудь игру на ПК, а после запускает основной проект в матрице. Может и в этот раз сделать нечто подобное?» - Ник

- «Люди ждут именно игру для матрицы. Наша главная аудитория это маги» - Киара

- «Да но... если игра будет связана с тем, что мы собираемся выпустить?» - Ник

- «Игру про мафию? Не лучшая затея. Мы тут готовим сюрприз в виде открытого мира, где придется творить всякое нехорошее в роли преступника. Раскрывать это в игре на ПК, означает раскрыть всю задумку» - Сацуки

- «Титан Квест вышел после Эпохи Мифов и отлично себя показал. Это две совершенно разные игры. Тем более, я портировал Эпоху в матрицу. Тут же порт не понадобится. Есть у меня пара задумок. Выпущу игру, люди заценят её на ПК, будут обсуждать, строить теории, а мы тем временем доделаем город и выпустим трейлер Мафии. Это сорвет всем крышу и они будут с нетерпением ждать выхода игры. Что думаете?» - Ник

- «Может сработать. Люди подумают, что игра на ПК была ранним продуктом, созданным Азраилом для тестов. Маги ждут проект в матрице, но такой ход вполне может себя оправдать» - Лиза

- «Это лучше, чем выпускать сырой продукт» - Киара

- «Ник, а ведь ты до сих пор не выпустил мультиплеер к Титан Квест. Может проще будет сделать его?» - Сацуки

- «Сейчас не время. Лучше всего, будет выпустить его после выхода Мафии. С новыми возможностями с количеством игроков, массовые битвы заиграют новыми красками. Понадобится новая сложность, чтобы проходить сюжетную кампанию целой командой» - Лиза

- «Ага, это тоже не сделаешь по щелчку пальцев. Нужно как следует заморочиться, а я между прочим хочу выпустить продолжение Халф-Лайф. Да и Сацуки нужно будет помочь с сиквелом Принца Персии. Работы – выше крыши» - Ник

- «Сколько времени уйдет на создание игры для компьютеров?» - Лиза

Ник скрестил руки на груди и откинулся на спинку стула.

- «Не так много... Объекты того времени у нас есть. Сделать новые, при том для ПК, на их основе проще простого. Что касается игры... есть у меня пара идей. Для матрицы они не годятся, а вот на компьютеры зайдут отлично. Собственно говоря, то что не могло войти в Мафию по понятным причинам, откладывалось в сторону. Вот это самое отложенное, я и могу использовать для игры. Понравится ли это людям – другой вопрос. Кому-то понравится, кому-то нет. Тут не угадаешь» - Ник

- «А Мафия?» - Лиза

- «Сюжет готов. Правда всё это слеplено кусками, их ещё нужно разложить по городу, да и локации нуждаются в доработке, но в целом всё есть. Когда город будет допилен, я смогу быстро все поставить на свои места и пройтись напильником» - Ник

- «Хорошо. Все равно других идей нет. Приступай. Я поговорю с Грэмом, освобожу вас от части занятий. С этого момента вы официально приступаете к работе над игрой Азраила в качестве помощников» - Лиза

Ник потянулся до хруста в суставах.

- «Эх, нас всех запрягают похлеще рабочих на военном заводе в преддверье нашествия чудищ. Разве ремесленники не должны пользоваться благами своих трудов и жить на широкую ногу? Мы же блин студенты, учимся большую часть времени, а на работе спрос как с полной смены» - Ник

- «Выход Мафии закроет большую часть обязательств по контракту. Я постараюсь освободить вам время, но сейчас мне нужно чтобы вы как следует постарались» - Лиза

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3500421>