

Вот злыдень!

Программу для моделирования украшений пришлось осваивать чуть ли не с нуля. Поэтому я застряла на Циане почти на пять дней.

Зато в конце увлеклась и сделала сразу несколько моделей. Мне очень понравился подаренный недавно комплект в стиле ар-нуво. Поэтому захотелось создать нечто похожее.

Аск был прав: украшения - отличная база для закрепления формул.

*

- Вот твоё колечко, - показала я утром модель на планшете. И добавила ещё парочку. - А вот что-то из этого тоже неплохо было бы сделать, если вы собираетесь ещё что-то отливать. Можно не из драгоценных металлов, но с включением органических полимеров. Какая-то алюминиевая брошь с жемчугом или перламутровыми вставками была бы идеальной.

- Алюминий с жемчугом? - скривился брат так, словно ему предлагали смешать алмазы с навозом.

- Он же лёгкий и дешёвый. Можно медь, какой-то сплав или гальванизацию чем-то попрочнее.

Фактически алюминий был самым дешёвым металлом ввиду своей распространённости на планете Земля.

- Я тебя понял, - мотнул головой парень и озадаченно уставился на превью моделей. - Кольцо ещё ладно, но брошь и серьги куда сложнее. Сегодня такое вряд ли получится. Это не мой уровень. Хотя посмотрим. Сначала нужно восковки распечатать.

*

Мне всё же было любопытно. Поэтому после завтрака я заглянула к нему в мастерскую.

- Не отвлекаю?

- Нет. Жду, пока кольцо распечатается, - Аск ткнул пальцем в большой белый аппарат.

Как выглядели модельные принтеры, я не знала, а потому залипла в прозрачное окошко большущей кубической бандуры. Внутри по слоям появлялось маленькое синее колечко. Очень точно, быстро и аккуратно.

Наверное, создать такое вручную было бы сложно и долго. А модельку можно и на поток поставить. Слава техническому прогрессу!

- Во сколько приедет мастер?

- За час до обеда. У него сейчас немного работы, поэтому по общей договоренности он уделяет мне больше времени. Заодно наверстаю пропущенные занятия.

- Вам что-то приготовить?

- Аль, он же преподаватель, а не гость. Не думаю, что Татьян Вадимович согласится с нами обедать.

- Ладно, - пожала я плечами. - Тогда что тебе приготовить?

- А-а-а, - занял брат.

Я прекрасно знала, как его доставали подобного рода вопросы. Поэтому не удержалась. Все же мне пришлось потратить много времени и усилий, чтобы сделать за него модели. Хотелось как-то отыгаться.

*

Мастер не задержался у нас надолго. Я лишь в самом начале выглянула к ним и поинтересовалась, не нужно ли чего.

Суровый дяденька оказался старше, чем я предполагала, и ниже. Рядом с рослым парнем он смотрелся как коренастый гном. Картину дополняла густая шапка волос. Благо, что без бороды.

Толком пообщаться нам не довелось. Да и не было необходимости. Поэтому на том мое впечатление завершилось.

*

- Вы уже закончили? - заглянула я в мастерскую сразу после ухода учителя.

- На сегодня - да.

Прошло чуть больше трех часов с начала занятия. Как раз застала Аска за уборкой.

- Колечко уже готово? - мне было любопытно увидеть результат. Все же частично приложила руку.

- Пока нет. Только поставили опоку в печь. Прокалка займет несколько часов. Мы сегодня в основном технику настраивали. И то у меня кое-чего не хватает. Решил уже докупить, когда переедем в новый дом. Поэтому завтра повезу опоку в мастерскую. Там и закончим.

- Много еще надо сделать?

Брат по памяти начал перечислять этапы литья.

Признаться, я опешила и не удержалась от восклицания:

- А с чего попроще вы не думали начать!?

- М-м-м, - смущенно почесал он затылок. - Вообще-то мастер хотел попроще, но меня потянуло на взятие этой вершины. Все же литье - довольно сложный процесс, но он того стоит.

- Чем бы дитя ни тешилось, - пробурчала я под нос и плавненько направилась прочь.

- Что ты сказала!? - подскочил парень.

Но я уже удидала со всех ног.

Под радостный хохот меня таки поймали.

Мало того, что Рашей на работе ждал аврал и целая куча отложенных решений, так еще и каждый день поступали все новые запросы от игроков и пользователей продукции. Причем большая часть из них прилетела в последние дни.

Огромное количество людей просили сделать полностью стационарную версию игры по примеру Небесных Садов. Или даже совместить их в единое целое.

Как ни странно, виновата была излишняя популярность глобального режима после объявления военного положения. Преимущества единой системы виртуального общения оценили даже те, кто раньше плевался на виар-чаты.

После запуска Садов многие решили оценить знаменитую игру. Опять же огромный приток новых пользователей пришелся именно на последние дни.

Маркетологи связывали это в основном с обычным психологическим уходом от реальности и рядом других причин. Немалым было и влияние самой Империи на ценовую политику виар-оборудования. В Небесных Садах имелась удобная и понятная система управления, а самые простые виар-очки стоили недорого. Поэтому технология и ее доступность пришлись по душе очень многим.

Фактически игровая компания Скрытый Мир произвела революцию в сфере коммуникаций, несмотря на то, что технология виртуальной реальности была далеко не новинкой. Как бы банально это ни звучало, они в очередной раз сделали удобный и дешевый социальный сервис. Что и подкупило простых пользователей.

Не считая аренды виртуального пространства, рекламы, процентов за посредничество и прочих источников, большой поток средств поступал от простых пользователей. Как выяснилось, основной причиной трат стало создание уникального образа. Причем постоянное изменение аватара было повсеместным явлением.

Конечно, при первой регистрации можно было создать себе аватара-персонажа совершенно бесплатно. Так же, как и выбрать один из представленных костюмов. Все остальные смены внешности и аксессуары оставались платными. Исключением была лишь отдельная категория бесплатных и событийных шмоток, а также игровые дополнения.

У опытных пользователей Изнанки с этим было меньше проблем. За годы существования игры у них скопилось множество старых вещей, которыми можно было изменить свой вид. Выделялись пользователи с высокими уровнями и уникальной экипировкой.

Как ни странно, люди, никогда не интересовавшиеся игрой, обращали на них внимание и завидовали. В первую очередь жалобы шли на то, что не у всех были возможность и время столько гулять ради развития персонажа. Хотя это больше походило на отмазку для лени. При этом людям не хотелось выходить наружу и передвигаться на большие расстояния.

*

Супружеской чете Рашей тоже больше не хотелось передвигаться на большие расстояния. Ни пешком, ни поездом, ни даже самолетом. Они сидели с сосредоточенными лицами и выслушивали все, что несли менеджеры и главы отделов.

В целом ситуация у компании складывалась замечательная. После короткого ожидаемого падения акции взлетели еще выше. Что не могло не радовать. Фактически они почти превратились в монополистов среди приложений виртуальной реальности. Точнее абсолютным лидером стали Небесные Сады.

Но на эту, казалось бы, радостную новость у четы тоже не возникло положительных эмоций.

Тори Соженицкая уже ознакомилась с отчетами. Она видела целую гору петиций на одну

единственную тему: сделать стационарную версию игры. Решение данного вопроса было не в ее компетенции. Фактически это было уничтожение основной фишки игры, поэтому все дожидались реакции Рашей и их мнения.

Ожидаемо те оказались категорически против полностью стационарного режима.

Изнанка изначально создавалась как игра для перемещения, а не постоянного сидения дома. Слияние реального и виртуального миров было одним из столпов. Как сюжет и прочие особенности, которые делали ее тем, чем она и являлась ныне. Отойти от этого значило предать волю всех их трудов, светлых воспоминаний и идеалов.

Тори вообще разразилась монологом. Мол люди годами достигали своих уровней, а кому-то все подавай на блюдечке. Минут пять все терпеливо слушали ее речь о том, что пользователи хотели на шею сесть еще и ножки свесить.

На что кто-то из отдела самой Соженицкой заметил, что среди авторов писем были те, кому тратить много времени не позволял загруженный график, здоровье и вполне серьезные причины. Именно они и заставили разработчиков впервые за долгие годы пересмотреть свое категоричное мнение и вывести эту тему на совещание высшего руководства.

- Данный контингент был и раньше, - фыркнула блондинка. - Тому, кто трудится большую часть суток, все равно на игры. Тем более такие. У них свои приоритеты и развлечения. Инвалиды вполне играют с небольшими ограничениями в классах. У Изнанки валом возможностей. А те, кто ноют - любители халявы. Такие были всегда. И, как бы мы ни старались, всегда появятся новые претензии и требования.

Это было резко, но вполне в ее духе.

- И как мы прекратим поток петиций, если не решим проблему напрямую? - парировал менеджер.

- Создадим к игре новый загрузочный ролик с агитацией: традиции, труды мастеров, объединение не только на расстоянии, здоровый образ жизни и мир во всем мире. В конце дружная компания сражается с монстром на красивом летнем пляже, - вдохновенно выдала Тори. Она не потратила ни секунды на раздумья. - Не забудьте в один из вариантов ролика добавить в поддержку красивую девушку на пони, а после показать реальность, где та сидит в современном инвалидном кресле. И да, в прошлый раз кое-кто облажался. Не знаю, где дизайнеры достали то старье, но сейчас даже малообеспеченные граждане пользуются такими навороченными каталками, что байкеры позавидуют.

Схема была отработана множество раз. Разница заключалась только в том, что ныне аудитория была намного больше.

- Добавим внешек и питомцев для нового события, - равнодушно пожала тонкими плечами

Леля. - Можно вклеить второго пета. Вроде котят, щенков или кроликов. Кролики всем нравятся. Почти всем.

Она ступала и опустила отрешенный взгляд в рабочий планшет.

- Можно добавить мини-игру для глобального режима. Прицепим ей шкалу опыта и какой-то рейтинг в качестве стимула для развития, - хмуро заключил Улим. - У наших садоводов и так дел хватает, поэтому создаем им небольшой подраздел исключительно для мини-игры. Для начала минимального штата хватит. На стартовых этапах будем курировать. Лель, дизайн брать будешь?

- Дадим возможность молодым показать себя, - все так же апатично отозвалась та.

Детали этого вопроса решились довольно быстро.

Шустрое совещание привело к созданию нового мини-проекта, в котором пользователям предлагалось выращивать и развивать собственных волшебных питомцев. Для популярности игру завязали на социальное взаимодействие.

Ребята из отдела Лели так увлеклись, что на скорую руку набросали вид будущих питомцев и аксессуары к ним. Их идеи было решено оставить.

*

После перехода к решению других вопросов глава нравственного отдела поинтересовался:

- Что там ко Дню Памяти? Социальная реклама готова?

- Почти, господин Соломирский, - тут же отреагировала помощница Тори. - Несколько вариантов на стадии завершения. К началу третьей смены обещали закончить последний.

Худой старик на это серьезно кивнул.

Власть его слова в компании распространялась куда дальше, чем казалось на первый взгляд. По большей части, потому что за ним числился один из высших чинов Империи.

Тем не менее нравственный отдел практически не вмешивался в то, что и так прекрасно работало во благо государства и разведоргана. Лишь наблюдал и изредка давал советы.

*

Совещание получилось долгим и утомительным, но крайне продуктивным благодаря присутствию всего высшего руководства. С ними любой вопрос закрывался практически мгновенно.

<http://tl.rulate.ru/book/22567/1306015>