Глава 5 – Собственный метод создания игр.

Очередной день учебы подходил к концу.

Учащиеся находили подход к учебе каждый по своему. Были тут и те кто зубрил и старался, особенно это касалось тех кто еще не пробудился. Среди пробудившихся не составляло труда заметить таких, кто считал учебу не самым полезным занятием для будущих охотников, выкладываясь только на физкультуре и уроках на которых проходили монстров и опасности за пределами городов.

Не стоит винить подростков, тут скорее дело в системе образования и социальном статусе, в коих они вынуждены варится. Немалая часть выученных уроков, никогда им не пригодится, но другой возможности учится у них нет, вот они и делают простые для себя выводы. Даже сам Ник считал более полезным изучение своих новых способностей, а не трудную для понимая тригонометрию и прочие уроки. Однако, он не хотел расстраивать родителей, а потому как и прежде тратил время на учебу.

Но сейчас, это проходило быстрее, потому что у него был новый стимул.

Оказавшись дома, он сел за компьютер и включил непримечательную иконку в отдельной папке.

Заиграла простая музыка, а на экране появился усатый водопроводчик.

Никки начал игру и провел следующие двадцать минут бегая по уровням, собирая монетки и прыгая на врагов. В конце его ждала принцесса Пич.

Игра готова. Умея в нее играть, зная все скрытые зоны для перехода на уровни, Ник быстро с ней управился. Он сделал это для удовольствия.

Пребывая в сладостном чувстве эйфории, он ощущал покой… Что более важно, чужая память становилась от этого более ясной и податливой. Подобно организму ставшему из паразита симбионтом, заинтересованном в благе для организма носителя.

В такие моменты, Никки словно медитировал.

Это его секрет. Почти как и чужая память. Во время такого состояния, он проходит магическую тренировку. Его манна тратится и циркулируя по телу вносит изменения в организм. Юноша отчетливо чувствовал как постепенно растет общий запас его манны. А ведь маги достигают такого долгой медитацией, постепенно вводя организм в состояние транса, а также изматывающими тренировками.

Николас предполагал, то как эти тренировки отличаются, связано с подходом к работе. Для магов это именно что работа, она дает им заработок, власть и силу. Маги заинтересованы в конечном результате. Им не нравятся тяжелые тренировки, они могут испытывать не самые положительные эмоции во время рейдов и сражений, ну и наконец они вынуждают себя делать все вышеописанное. Отличие Никки в том что ему искренне нравятся игры, а также процесс их разработки.

Маг в поте лица тренируется в симуляторе, оттачивая движения до предела, а Ник с удовольствием играет усатым водопроводчиком, причем даже не будучи погруженным в матрицу.

- «Фух…» - Ник

Он откинулся на спину стула.

Все прочие мысли, тревоги и переживания исчезли из его головы во время игры, так что сейчас там образовалась удобная для размышлений тишина.

Ник смог воссоздать игру из другого мира.

Он создал ее в психоматрице и адаптировал для обычного компьютера. Это оказалось не сложно, он знал игровые механики и то как они работают на ПК. Игру можно проходить в матрице но там все точно также, просто твое сознание перед экраном, а так – особых отличий нет.

Щелк!

Он вошел в интернет и проверил данные по играм.

В этом мире никто не делает игр для компьютеров. Обученные программированию люди заняты серьезной работой, им нет дела до такой ерунды. Их способности востребованы. А что касается спроса, то он целиком и полностью занят играми в психоматрице и всем что с ними связан. Оно и не мудрено, эти игры способны делать тебя сильнее, а значит способствуют твоему обогащению, а то и спасению жизни. На их фоне игры для ПК это пустая трата времени.

Геймдизайнер способен создать игру на ПК, Никки тут не уникален, только вот Геймдизайнер это маг испытывающий острую нехватку денег и ресурсов. Он будет делать все ради своего благополучия и даже не задумается над чушью вроде создания игр не для матрицы. Это тоже самое что заставить взрослого мужчину на полном серьезе, уйти с нормальной работе и играть в песочнице или катать машинки.

Но вот Никки в своих изысканиях, создавая игру согласно знаниям другого мира, сделал для себя удивительное открытие.

Создавая образ мужчины в матрице, он приложил тонну усилий но так и не закончил. А вот создавая Марио и целый мир игры, пусть и двумерный, все прошло очень даже гладко. А ведь мужчина не был ноунеймом. Это тоже персонаж одной известной игры. Разумеется, есть еще огромная разница в деталях, но сейчас не об этом…

Ник, вложил немного усилий создав в матрице игру для ПК, использовав для этого фантомную память. Затем, он поиграл ее на ПК, прочувствовал ее, воспоминания из другой жизни слились воедино с нынешними. Это ввело его в состояние, близкое к тому что он узнал в правительственном центре, о вдохновении и высокой эмоциональной вовлеченности. После этого он снова вошел в матрицу и попробовал создать Марио из более поздней игры. Трехмерного, с интересной шляпой. И вот же открытие – у него получилось.

Долгие размышления и тестирование идей на практике, дали ему понять как можно создавать игры в своем собственном, не похожем на других геймдизайнеров стиле.

Сначала он воссоздает игру по памяти, делая ее для ПК, а не для матрицы. После этого, ему гораздо легче использовать данные наработки создавая игру для матрицы.

И тут есть очень важный момент…

Игры не обязательны должны быть одними и теми же.

Потратив несколько дней на исследования, Никки использовал своего трехмерного Марио для гонок. Юноша создал очень простую трассу, по которой Марио колесил на своей машине. Точнее это делал игрок в матрице, войди в шкуру водопроводчика. Вышло примитивно, но факт оставался фактом – это работало.

Реши Ник создать гонку с самого начала, без игры для ПК, у него ушло бы гораздо больше сил, времени и затраченной манны. А тут он использовал известный ему, как следует опробованный образ для создания новой игры. И это сработало.

Выходит – создавая игру по памяти, ее можно использовать как основу…

Это козырь.

Самое настоящее преимущество недоступное никому другому.

Слово уникальный тут очень даже уместно. Вот только от этого не будет смысла если Никки не найдет ему должного применения.

Чужая память тоже преимущество, хотя в ней есть минусы. Чувство вдохновения, захлестнувшее Никки с головой, сильно ослабло, фактически сойдя на нет, когда он захотел создавать игры на ПК только для себя, а выпускать только создаваемые для матрицы.

Отголоски чужого сознания противились идеи о том чтобы скрывать игры. Это недопустимо чтобы настоящие шедевры, чудо человеческого ума и трудолюбия канули в небытие. Это же как уникальное произведение искусства, бесценный артефакт который вместо того чтобы занять почетное место в музее и вдохновлять людей, будет пылится в каморке алчного коллекционера.

Николасу оставалось только согласится и пообещать самому себе, не скрывать эти игры.

Но что тогда делать?

В принципе, их тоже можно продавать. Или выкладывать в свободный доступ.

Есть смысл использовать их в качестве рекламы или побочного продукта. Ну вот как к выходу фильмов раньше выпускали комиксы. До катастрофы, когда выходил полнометражный мультфильм, сразу выпускали товары известные как мерч. Одежда, игрушки, безделушки, да что угодно. А ведь это еще сильнее влияло на популярность исходного продукта, коим выступал фильм.

Если Ник выпустит отличную игру на ПК, особенно бесплатно, то это несомненно привлечет к ней внимание общественности. О ней будут говорить, ее будут обсуждать, внимание людей обеспечено. А если вместе с ней выйдет игра в матрице?

Люди узнавшие через сарафанное радио о первой игре, тут же узнают про вторую, и если это будут маги, то они скорее всего решат опробовать ее.

Вот вам и ответ как стартовать начинающему геймдизайнеру, чтобы сходу привлечь к себе внимание.

Есть конечно и второй вариант, выпускать игры по чуть-чуть, одну за другой. Можно даже

начать с инди. Но это процесс не быстрый. Да и все внимание будет переключаться на новые игры, а старые покроются пылью, что очень не порадует подсознание Никки, пагубно сказавшись на его вдохновении.

Выпусти он классную игру, какие гарантии что это привлечет должное к ней внимание? Вероятность есть, возможно даже высокая, но ему хочется гарантий. Тем более что ее создание потребует огромных усилий и времени, а ему между прочим еще и школу заканчивать в этом году.

Деньги нужны здесь и сейчас.

Прежде чем принимать окончательное решение, молодой человек решил снова съездить в правительственный центр.

…

Сегодня тут было больше народу. На стоянке почти не осталось свободных мест из-за машин.

Он вошел как и в прошлый раз.

В просторном помещении сновали люди, а некоторые стояли малыми группами. Из обрывков их разговоров, Ник понял что в здание проходит некий консилиум. Собрались ведущие специалисты в области геймдизайна и связанные с этим люди.

Собственно говоря, мероприятие фактически закончилось. Люди постепенно расходятся.

Юношу это не заботило, разве что он надеялся что помещение с терминалами будет свободным.

По пути туда, навстречу вышла толпа людей. Почти два десятка человек, большинство из которых были мужчинами в строгих костюмах.

Впереди, выделяясь на общем фоне гордо шла ослепительной красоты девушка.

Высокая, стройная, в прекрасном платье, с обнаженными ногами и восхитительным декольте. Туфли на шпильках отдавались приятными звуками при каждом шаге. Каштановые волосы зачесанные в каре, золотые сережки и цепочка… Темные очки не могли скрыть синеву голубых глаз.

Никки замер.

Навстречу ему шла богиня.

Никого красивее он еще не встречал.

Он стоял посреди широкого коридора, а она шла к нему.

И вот тут что-то закрыло ему взор на эту красоту. То был мужчина в костюме и черных очках, судя по всему из службы безопасности. Он ускорил шаг и подошел к парню мягко отодвинув того рукой.

Ник оказался у стены, а девушка прошла мимо.

Только сейчас юноша заметил что по правую руку от нее семенил ногами лысоватый, пухлый

мужчина, судя по всему важная шишка в этом здании. Девушка в свою очередь словно не обращала на него внимания и пропускала мимо ушей все что он говорил. Впрочем, на Николаса она и вовсе не взглянула, хотя не могла не видеть его в почти пустом коридоре и тем более то как его отодвинул охранник.

- «Госпожа Скарлет, могу вас заверить, эта сделка принесет вам…» - мужчина

Никки остался один.

Пробыв у стены минуту, он побрел по своим делам.

Мысли с которыми он сюда прибыл сменились другими. Так что сев за терминал он сходу нашел кто была эта леди.

Лиза Скарлет.

24 года. Геймдизайнер пятого ранга. Акционер лучшей гильдии охотников Эдмонтона Зеленые Быки. Приходится племянницей командующему военных сил города генералу Скарлету. Отец был выдающимся охотником, погибшим десять лет назад во время отражения вторжения волны чудищ в город, за что был посмертно признан героем.

Далее, юноша ознакомился с работой леди Скарлет.

Оказалось, она известна своими хитовыми играми, которые пользуются спросом в том числе в других городах и даже странах. Все они разумеется платные, потому то Ник не мог в них поиграть. Доход они приносят настолько хороший, что казна Эдмонтона собирает с этого неплохие налоги.

Неудивительно что к девушке такое подобострастное отношение. Она заслужила его и ее родство тут не причем. Ник отлично знает какого это в одиночку создавать игры.

- «Интересно, достигну ли я ее уровня?» - Ник

Потратив еще несколько минут на изучение ее игр, юноша приступил к тому ради чего пришел сюда.

Домой он вернулся поздно. Родители были дома. Мама попросила сына не задерживаться допоздна, после чего сообщила о звонке Сары и ее успехах в учебе.

Ник ответил что сделает все что в его силах чтобы помочь семье… а потом пришлось обещать матери что не будет перенапрягаться.

Закрывшись у себя в комнате, он уселся на кровать.

В центре он узнал одну интересную вещь.

В городе проходит конкурс для геймдизайнеров с наградами и прочим. Большинство из них будут новичками. Те кто еще неизвестен общественности, имеют неплохие шансы заявить о себе. Все игры будут рассматривать специалистами и охотниками. Кроме того, стримеры тоже будут обсуждать эти игры. Как удалось заинтересовать этих личностей там не сказано, но это не имеет значения. Важен сам факт причастности людей имеющих вес в информационном поле.

Если выпустить игру для конкурса, то высока вероятность что ее заметят и тем самым выделят

на общем фоне. Она не затеряется и приобретет необходимую популярность.

Эту возможность он не упустит. Вцепится в нее зубами как голодный пес и проглотит не подавившись.

Но какую игру надо сделать?

Ей нужна основа. Получается две игры…

Лежа на кровати Никки думал потихоньку насвистывая мелодию чтобы думалось лучше.

В какой то момент, он осознал что эта музыка из другого мира, а затем и то что она принадлежит одной игре.

Перед глазами возникло изображение на котором златовласый мужчина с бородой, в блестящих доспехах заносит меч над алым, рогатым демоном с огненным мечом.

Это музыка из меню… из игры Герои Меча и Магии 4 – Возрождение Эрафии.

http://tl.rulate.ru/book/92921/3047858