

Глава 34 - Порт.

World of Goо очень простая игра в плане разработки. Ник создал ее без особых усилий. И пока что он единственный кто в нее играет. Выложит ее в сеть попозже, пока не время.

Народ не отпускает Зов Долга продолжая проходить его снова и снова, о чем ясно говорят показатели растущей манны в аккаунте Азраила. С деньгами все обстоит попроще. Основной доход пришелся с покупки игры, но и донаты благодарных людей до сих пор приходят. Причем, среди них немало простых людей, не магов, а ведь игра создана для матрицы.

Геймдизайнеры на волне такой популярности игры, пытаются создать нечто похожее.

Ник не сомневался что их игры не будут плохими, хотя бы из-за механики стрельбы и прочих деталей в коих у других людей больше опыта чем у новичка Николаса. Но вот сделать игру не имея нужных данных, ориентируясь на один единственный продукт будет очень не просто. А главное, Ник делает игры не просто опираясь на готовую память о них, но под сильным вдохновением заставляющим манну в теле циркулировать.

Это самое вдохновение порядком стихло после долгой работы. Ник решил отвлечься от крупных игр и повременить с дополнительными кампаниями для Зова Долга. Он их обязательно выпустит, но не сейчас...

Шух...

Он сел в кресло.

Учеба и тренировка на сегодня окончены. Настало самое время для матрицы, но Ник не торопился в нее погружаться.

Юноша думал и вспоминал все что с ним случилось за последний год...

Прошло столько месяцев с его магического пробуждения.

Ник сделал отличные игры, смог заработать приличные деньги и перевезти семью в хороший район, да еще и вырос в магическом плане. Все идет хорошо, а все неприятности несущественны.

Но вот что будет дальше?

До зачисления в колледж осталось меньше месяца.

Игнорировать это не выйдет, он обещал главе города.

Самое главное - надо как следует подготовиться. Прежде всего в плане учебы. Надо многое догнать. Вот смеху то будет если великий и ужасный Азраил не сможет поступить в колледж из-за низких оценок. Это не позор это позорище!

Но готовить к предстоящим трудностям нужно не только свои мозги, но и тело.

Геймдизайнеры если кто-то не знает, ходят в рейды.

Может показаться странным и даже глупым, что люди не имеющие боевых навыков, ходят в дикие земли чтобы сражаться с монстрами. Но на самом деле, это не так.

Есть масса не боевых профессий, это разного рода ремесленники. Алхимики, кузнецы, оружейники, мастера зачарований. Среди них попадаются весьма сильные личности с большим опытом сражений, которые регулярно выполняют миссии в диких землях, но это скорее исключение. Власти города заинтересованы в безопасности ремесленников и том чтобы данным гражданам никто не мешал творить шедевры и создавать столь желанные артефакты.

Но - есть очень важная оговорка.

Начинающие ремесленники, вынуждены ходить в рейды.

Одна из причин - то что они маги, и даже не обладая боевыми навыками, превосходят обычных людей. А низкоранговые охотники, сами мало чем отличаются от людей. Что и говорить, раз в подобных миссиях да при столкновениях с низкоранговыми чудовищами, ситуация нередко решается без помощи магов.

Обычного зомби не так трудно убить стальной трубой простому человеку. Тут не требуется магическая сила. Если дать в руки автомат и научить стрелять, тем более. Маги на низких рангах не проявляют ярко выраженных способностей. Это фактически - обычные люди.

Так и ремесленники.

Отличия становятся различимы с повышением рангов, вот тогда действительно боевой маг даст фору и ремесленникам и обычным людям, даже с хорошей военной подготовкой.

Но для чего вообще водить ремесленников в бой? Не лучше ли беречь их?

Не лучше.

Им требуется реальный опыт.

Надо увидеть монстров, реальный бой, прочувствовать все это и как говорится понюхать пороха.

Алхимики изучают магические ресурсы и монстров в реальной среде, а не стерильной лаборатории. Самостоятельно извлекают части тел из плоти чудовищ или хотя бы присутствуют при этом. Кузнецы видят как оружие ведет себя в настоящем бою и чему приводят как отличные изделия, так и посредственные.

Бывает и такое, что группам высоких рангов требуется опытный алхимик. Причин тому масса. Например, некоторые особо ценные ресурсы собрать обычными методами не представляется возможным. Сделать это может только опытный алхимик. Или скажем извлечь некий орган из тела очень сильной твари, не повредив при этом тоже способен только ремесленник. Редкое растение которое распадется чуть не так его коснись, минерал что рассыплется не примени к нему магию кузнеца, ну и детеныши маг зверей которых можно приручить только там где их удалось найти и нигде больше.

А что случится если внезапно понадобится включить ремесленника в боевую группу и отправить в сложный рейд, а эти самые ремесленники сплошь до единого немощные лабораторные крысы?

А если в ходе эксперимента родится чудовище, а рядом не будет боевых магов? Что тогда? Бегать размахивая руками и звать на помощь?

Любому ремесленнику, даже самому уважаемому требуется быть сильным. Если ты способен творить и создавать дорожные предметы, но не в силах себя защитить, то тобой с очень высокой вероятностью будут пользоваться, а ты и слова поперек не вставишь.

Да и выйдет очень неприятно, если все маги настолько сильны что могут обычных людей чуть ли ни плевком с ног сбить, а ты банально не способен дать сдачи простому человеку, даже не тренированному.

Статус решает очень многое, так что не надо его недооценивать.

Всех не боевых магов обязывают проходить подготовку и участвовать в рейдах. Особенно на низких рангах.

Гемдизайнеры не исключение.

Когда создали матрицу, самые лучшие результаты в ней, без учета разницы в рангах, показывали люди с реальным боевым опытом. Им лучше всего удавалось воспроизводить в матрице как монстров, так местность и оружие. Все потому что люди видели это в реальной среде, а не на экране компьютера.

Также, действия в диких землях способствуют магическому развитию. В сражениях прокачиваются не только боевые профессии, но и ремесленные. Разница в том что боевым заниматься подобным значительно проще, но не стоит недооценивать пользу от этого для ремесленников.

Так что Ник отлично понимал, ему тоже предстоит выйти за городские стены.

Он знал об этом и раньше, но полагал что в ближайшие пару лет это ему не грозит. Он ведь слабый, недавно пробудившийся мальчишка с не самым крепким организмом... Точнее был таким до недавнего времени. Но главное – это поступление в колледж.

Тут нет никаких сомнений, им придется ходить в рейды.

Вспомнив то как он убивал зомбака в матрице, юноша покраснел от стыда.

Пользы от него в рейде, как от якоря в пустыне.

Вот поэтому ему надо поднажать не только в учебе, но и в тренировках.

А тут еще и переезд...

Ник успел привыкнуть к новой квартире. С ней связаны только хорошие воспоминания. Не охота ее покидать, но надо. Тем более новое жилье будет еще лучше. Можно даже купить квартиру с комнатой для тренировок. Не придется ходить в зал.

Юноша вспомнил лицо тренера с очень осуждающим взглядом.

- «Нет, заниматься надо в зале» - Ник

Николас признавал заслуги тренера в том что тот давал нужные советы и подгонял парня дабы тот не отлынивал.

- «Пупу...» - Ник

Юноша бурчал себе под нос простенькую мелодию.

Ранее он все думал над новой игрой.

Разработка Зова Долга значительно улучшила его понимание матрицы, особенно всего касающегося огнестрельного оружия. Этого все еще мало, но теперь можно выпустить игру с улучшенными механиками стрельбы.

Делать это прямо сейчас не обязательно, ведь Зов Долга все еще пользуется огромной популярностью. Но вот начать создавать нечто новое можно прямо сейчас. Только вот... Ник не хотел приступать к большой игре.

Сейчас у него банально не хватит сил и времени, поскольку и то и другое придется потратить на подготовку к поступлению в колледж. А тут еще и переезд. В таких условиях не сосредоточишься.

Юноша включил Мир Гуу и продолжил размышлять прямо во время игры.

Шарики с глазами двигались к своей цели, коей служила труба. Чтобы прошли одни, другим придется остаться здесь, а те кто пройдут смогут присоединиться к остальным в локации с фабрикой Гуу.

Даже с учетом тренировок и учебы, Ник все равно будет каждый день входить в матрицу. Свою манну надо тратить, она не должна простаивать. А раз он не планирует в ближайшее время создавать крупные игры, то надо сосредоточиться на тренировках в матрице и возможно, пилить потихоньку малые игры.

Это не говоря о новых кампаниях для Зова Долга.

Залипнув в Мир Гуу на сорок минут, юноша все же вошел в матрицу. В творческом режиме, он осматривал все что создал. Ему самую малость надоела тема шутеров и хотелось вернуться к фэнтези. Так он стал рассматривать монстров в Хранителе Подземелий.

Глядя на них сейчас он понимал что следовало сделать их лучше. Внести больше деталей, модель движение поменять... в общем набравшись опыта он видел ошибки и недоработки в своих прошлых играх.

Как-то само собой, он взялся переделывать юнитов, а затем править текстуры локациям.

В какой-то момент, разглядывая все это со стороны он нахмурился.

Хранитель Подземелий это стратегия на ПК. Там есть интересная идея, заклинание вселения. Оно ничего не стоит, и позволяет Хранителю вселиться в любого дружественного юнита и управлять им от первого лица. Управление очень простое, да чего уж – примитивное. Но в рамках игры выглядит неплохо.

Игра для компьютера, но создавалась в матрице. И все что в ней создано, Ник видит в матрице.

И тут... он запустил игру, заставив чертей прокладывать тоннель. Усилием воли он передвинул руку Хранителя, которая в игре управлялась мышкой.

- «Точно!» - Ник

Его охватило озарение.

Он может перенести игру с ПК в матрицу!

Это настоящее портирование с одной игровой платформы на другую.

Технически, Хранитель Подземелий и так был в матрице, его создали в ней. А сейчас, создатель собирается вернуть его обратно.

Придется разобраться с некоторыми трудностями в управлении. Все же мышка и клавиши не тоже самое что сознание в матрице. А главное - как это воспримут игроки?

Они уже были в шкуре темного повелителя в двух частях Оверлорда, но тут совсем другое. Обладать телом они будут только вне миссий, в башне с видом на покоряемый остров. Все остальное время в миссиях, они будут... кем они будут?

Получается кем-то вроде призрака, а управление будет осуществляться дланью Хранителя. Игрок в буквальном смысле будет витать над подземельем и смотреть на происходящее сквозь потолок, а почти все действия осуществлять своей правой рукой.

Из всего этого снова выделяется заклинание вселения. Игрок сможет влезть в шкуру выбранного существа и посмотреть на происходящее с другой перспективы.

- «Хехе...» - Ник

В таком случае игру надо доработать, особенно анимации юнитов. Да и графику подтянуть.

Это не займет много времени. Как раз подойдет до времени поступления. Заодно будет пилить кампании для Зова Долга, ну может еще какую-нибудь мелкую игру выпустит, а не один лишь Мир Гуу.

Метафорически закатав рукава, Ник приступил к делу.

...

Лиза Скарлет создавала одни из лучших игр в Эдмонтоне. Их даже продавали в другие города, получая неплохую выручку.

Девушку считали гением, отдавая должное ее навыкам и усердию. Она и сама это понимала, но вот с появлением Азраила ей пришлось пересмотреть мнение о своей работе.

Неизвестный геймдизайнер подошел к этой профессии с небывалым креативом. Он не побоялся создавать то чего не существует, вводить это в немислимые рамки и подавать в виде целой истории. Болванчики обрели личности и даже происхождение. Казалось, что Азраил перенес в матрицу книгу превратив ее в игру. Так смело и необычно.

Удивляет и то к чему это привело.

Лиза изучила игры Азраила и смогла на себе прочувствовать их эффект. И дело не только в росте манны. Всякий маг встречает на пути развития свои навыков так называемый потолок или трудное место. Если он стеклянный, его можно сломать и пройти дальше. Для этого мало обычного развития, требуется сильный толчок. Игры Азраила стали таким вот толчком.

Но вот что забавно, даже продвинувшись вперед, она не могла его догнать.

Скарлет превосходила его во многом, но вот сделать игру настоящей игрой, а не симулятором

реальной жизни, у нее не получалось. Девушка работала каждый день. Взяв за основу свои игры и поглядывая на работы Азраила, она создала персонажей и поместила их в известные локации. Затем выбрала готовых врагов, награду в виде оружия и собственного говоря - миссию по уничтожению чудищ. Получилась маленькая история, эдакий доп квест.

Этого слишком мало, но это первый шаг. Только вот Лиза видела что выходит не очень. Азраил создавал свое с нуля, а она словно брала детали из конструктора и подглядывая в чужую работу, пыталась это повторить.

Сделав подобное несколько раз, Лиза решила создать качественную игру с нуля. Создать свой собственный, креативный проект.

Все оказалось сложнее чем она думала, но ей понравилось.

Давно позабытое чувство вернулось. То время когда она впервые начала делать игры, явилось к ней воспоминаниями.

В этот момент, Лизе удалось создать необычную модель зверя.

- «Возможно ли что он испытывает это чувство всегда, когда создает игры?» - Лиза

Зверек выглядел как живой и двигался очень реалистично, в то время как в реальности таких не существовало. Девушка выдумала его только что.

- «Скоро я смогу узнать это лично, Николас Мор» - Лиза

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3129722>