

Глава 52 – Работать вместе.

Николас находился внутри капсулы погружения и работал над игрой. Примерно тем же самым были заняты его одноклассники, они тоже находятся в капсулах.

- «Ник, отвлекись ненадолго» - Лиза

- «Учитель, я же говорил – игра еще не готова. Как только я закончу, то сразу вам скажу» - Ник

- «Выбирайся из капсулы, я жду тебя в классе» - Лиза

Она отключила связь, а юноша только и мог покинуть матрицу.

Что ей понадобилось? Можно ведь в матрице общаться сколько угодно, это самый приватный разговор на свете.

Когда он вошел в класс, то увидел, что кроме учительницы Скарлет, в классе находится Киара Айсберн.

- «Присаживайся Мор» - Лиза

Она указала на ближайшую парту, по соседству с которой сидела Киара.

- «И, в чем дело?» - Ник

- «Вы сейчас работаете над играми в матрице. Я хочу чтобы каждый из вас опробовал игру другого. Даю вам на это тридцать минут. После, вам потребуется рассказать про нее. Приступайте» - Лиза

Киара надела обруч на голову, Ник последовал ее примеру.

Едва он вошел в матрицу, как пришло уведомление о доступе к игре созданной Айсберн.

- «Ник, открой ей доступ» - Лиза

Юноша так и сделал, а потом включил игру Киары.

В сравнении с тем, что было у Сацуки, тут все выглядит заметно лучше. Довольно близко к реальности. Что до самой игры, довольно быстро стало ясно, что она должна знакомить мага с профессией охотника.

Игрок, выбирает себе оружие, навыки, снаряжение, а затем миссию, на которую отправляется с выбранными параметрами. Там его ожидают встречи с монстрами и прочей негостеприимной средой диких земель. Ценную добычу необходимо принести назад, чтобы получить награду.

В целом, выглядит весьма неплохо.

Самое важное, Ник понял откуда у него чувство дежавю. Он видел все это в игре созданной Киарой для ПК. Но тут все серьезно доработано. Внушительные изменения. Наверняка такая игра обзаведется преданной аудиторией. По крайней мере, тут удобно прокачивать навыки.

Получаса вполне хватило, чтобы как следует осмотреть игру.

И вот, двое учеников сняли обручи.

- «Теперь, я хочу услышать ваше мнение. Ты первая Киара» - Лиза

Девушка задумчиво опустила глаза и коснулась пальцами подбородка.

- «Его игра не подходит для тренировок. Я даже не представляю, что можно развивать, играя в нее. Больше похоже на попытку создать мультфильм. Выглядит примитивно, но необычно. Полагаю эффект будет как с игрой Как Достать Соседа. В первые две недели будет приток игроков, но потом он сойдет на нет» - Киара

- «Но тебе то игра понравилась?» - Лиза

- «Не имеет значения» - Киара

- «Ты согласна с тем, что она оригинальная и не похожа на другие?» - Лиза

- «Да. У нее необычный стиль. Головоломки простые, поэтому игра больше похожа на кино, чем на игру» - Киара

- «Хорошо, Ник твоя очередь» - Лиза

Юноша задумался...

- «Ну... выглядит очень неплохо. Очень хорошее внимание к деталям. Управление тоже на должном уровне, ты прям чувствуешь свое тело. С технической стороны у меня вообще претензий нет. В этом плане игра не уступает взрослым геймдизайнерам...» - Ник

- «Но?» - Лиза

- «Как и в той на ПК, она какая-то пресная. В ней не чувствуется жизни. Это симулятор. Я не заметил вовлеченности. Для тренировок подойдет, но и только. Остальным игра быстро надоест. Нет ничего, чтобы удерживало в ней. Своего стиля тоже нет. Покажи эту игру людям, они спутают ее с проектами других геймдизайнеров. Дизайн уровней не слишком продуман. Есть локации и есть монстры населяющие их, а вот особого взаимодействия нет. Еще, вот тут не знаю, но я не заметил скриптов на ситуации. Как по мне, вся игра напоминает песочницу в которой игрок должен сам себя развлекать» - Ник

Девушка сидящая за соседней партой, никак на это не реагировала. Казалось, ей все равно.

- «Ладно, а сейчас я хочу услышать, что вы посоветуете друг другу, чтобы сделать игру лучше»
- Лиза

Она посмотрела на Киару.

- «Мой совет, делай другу игру. Охотники не станут в эту играть, а если и будут то она им быстро наскучит, не говоря о том, что ее прохождение быстро окажется в сети. Тогда, ее и правда будут воспринимать как фильм» - Киара

- «А ты что скажешь?» - Лиза

- «Я? Ну... если подумать. Тут хорошая основа для игры, надо поработать над ее наполнением и подачей. Вместо возможности выбирать что угодно, надо это дело ограничить. Например, разделить способности и оружие на классы. Воин, маг, вор и... стрелок. Берешь воина, так что использование магии, луков и пушек отпадает. Начинаешь натуральным бродягой, ни прокачки, ни нормального шмотья, только нищая базовая экипировка. Все остальное надо

приобретать выполняя задания и собирая лут. Понадобится доска квестов, с конечно же ограничениями по уровню. Низкий класс? Вот тебе задания на выбор. Сбор трав – ищи в указанном районе три пучка нужной травы, где конечно встретишься с противниками. Убийство монстров – целенаправленная охота в местах где водятся эти твари. После убийства, приносишь части их тел и сдаешь на базе на деньги и очки прокачки или репутации. Набрал уровень, вот тебе доступ к миссии по охоте на босса. Он будет в опасной локации, большой и злобный, поставить на эту роль более опасную тварь из списка. Ну и в целом все в таком духе. А еще, чтобы игрок мог купить себе дом, чтобы обустраивать его или приобретать улучшения для базы или лагеря, откуда он стартует. НПС должны стать живыми. С достоинствами и недостатками, и чтобы по возможности со своей историей, пусть даже она укладывается в несколько предложений. Короче, нужно много ограничений и возможности убрать часть из них по ходу прохождения. А при выборе класса, пусть еще и предыстория выбирается. Ну допустим... ээ, у воина жена с больным ребенком, вот он пытается заработать им денег. Вор вынужден таким образом отрабатывать долг перед обществом и так далее. Игроков надо заинтересовать, чтобы они хотели довести дело до конца, а потом еще и за других персонажей всю игру проходить. Играешь плохо, зарабатываешь мало – тогда ребенку не хватает на лекарства и он может умереть. Наказания игроков, тоже имеют значение» - Ник

- «В твоей игре нет ни наказаний ни прокачки» - Киара

- «Потому что это игра-квест. И вообще, в ней важнее всего история. А у тебя все вложено только в геймплей» - Ник

- «Вот как?» - Киара

- «Настоятельно рекомендую прислушаться к словам Мора. У него развита творческая сторона, чего тебе Айсберн не хватает» - Лиза

Если она и правда сделает нововведения в своей игре, по моим указаниям, я с удовольствием сыграю в это. Подумал Ник...

- «На самом деле, есть еще причина, по которой я вас сюда позвала» - Лиза

Она смотрела на этих двух непохожих друг на друга молодых геймдизайнеров.

- «Я хочу, чтобы вы работали вместе» - Лиза

- «Что?» - Ник

- «В этом нет необходимости, я учту все сделанные замечания и исправлю игру. В сторонней помощи нет никакой нужды» - Киара

- «Мы это уже обсуждали с тобой Киара. Позже, вы будете работать заодно. Одна голова хорошо, а две лучше, поэтому я верю, что совместная работа позволит вам создать по настоящему качественную игру. Лучшие геймдизайнеры - работают с целой командой специалистов. Если вы хотите стать лучшими, то берите пример с них» - Лиза

- «Учитель, а почему бы тогда Айсберн ни поработать вместе с Вудом? Уверен, из них получится отличная команда» - Ник

При упоминании фамилии Вуд, Киара слегка поежилась.

- «Что? Они ведь лучшие в нашем классе» - Ник

- «Есть причина, по которой эти двое не могут работать вместе. А еще, возникли обстоятельства из-за которых руководство было вынуждено ускорить обучение геймдизайнеров» - Лиза

Черноволосая девушка с огоньком любопытства в глазах посмотрела на учительницу.

- «Какого рода обстоятельства?» - Киара

- «Я не вправе говорить об этом. Эдмонтону нужны качественно-новые игры, способные тренировать, развивать и улучшать. Это все что должно быть вам известно» - Лиза

- «И кто-то наверху полагает, что совместная работа в этом поможет?» - Ник

- «Я считаю точно также. Умения геймдизайнера и алчное желание обогатиться, разделяет обладателей этих способностей, это надо исправить. Позже, я разделю класс на группы для этой работы. Вы будете состоять в одной из них» - Лиза

...

Пройдя Макса Пэйна несколько раз, Амелия неслабо прокачала свои навыки и ощутила острое желание пострелять по живым тварям. В этом стремлении, она не одна такая. Много магов после выхода этой игры тренировали свое восприятие, чтобы легче целиться и иметь возможность концентрироваться так сильно, что казалось будто время замедляется.

Еще с выходом Зова Долга, спрос на огнестрельное оружие, боеприпасы и связанные с этим задания неслабо так вырос.

Макс Пэйн, оказал примерно такой же эффект.

И вот тут начинается разница в деталях. Если с Зовом Долга нередко появлялись увлеченные боем умники, которые рвались вперед, то в виду сложности и геймплея Пэйна, маги действовали более осторожно.

Наученные опытом встречи с дробовиками или парочкой бандитов заходящих сбоку, охотники старались быть максимально внимательными и продумывать ход боя наперед. Жаль, что в игре не было монстров. Остается надеяться, что Азраил добавит их.

Амелия прикупила себе оружия за деньги со стримов и отправилась на задания. Некоторые из них занимали по несколько дней. Сама девушка нахваливала новую игру, тем самым рекомендуя ее своим товарищам. Даже те из них кто занимался исключительно холодным оружием или заклинаниями, так или иначе ознакомился с Пэйном.

Оружейники Эдмонта с начала напряглись, когда игра вышла, но позже поняли что опасаться нечего. Дело в том, что с выходом Зова Долга, значительно возрос спрос на боеприпасы и оружие. Это могло привести к дефициту. Доход хороший, но нельзя позволить патронам исчезнуть с прилавков.

Но вот Макс Пэйн, учил более экономно обращаться с пулями. Надо их беречь иначе не останется на сильного врага и придется мучиться с ним.

Новый трейлер сообщал о сюжетном дополнении к игре. Там показали фрагмент, где Макс выглядел старше. Судя по всему, прошло несколько лет, а полицейский не особо заботился о своем здоровье. Ну, хотя бы он не в тюрьме, а то за то количество оставленных трупов

судебный процесс затянется на годы, и никакого пожизненного и смертной казни не хватит, чтобы он заплатил за содеянное.

Вернувшись домой, Амелия приняла душ и вошла в сеть.

Сегодня не будет никаких стримов, только отдых.

Неплохо бы найти подходящую игру пока не вышло дополнение.

Думая над этим, Амелия немного поиграла в мир Гуу, а потом еще один уровень в Как Достать Соседа.

- «А?» - Амелия

У Соседа имелась ссылка на колледж Норквест, тот чьи ученики разработали эту игру и не только. Например, та с гусем тоже была создана в Норквесте.

Девушка увидела две новых иконки.

Одна в виде знакомого гуся, а другая в виде странного вида черепа. При этом, обе с обозначением матрицы.

Щелк!

- «О! Гуся портировали... и дополнили. Надо будет поиграть. А это что? Мрачный Фанданго?» - Амелия

Подумав пару секунд, она вбила это слово в поисковик. Оказалось, что Фанданго, это такой старый испанский танец.

- «Это игра про танцы? - Амелия

Желая удовлетворить свое любопытство, девушка взяла обруч.

Надо посмотреть, что это за игра такая.

Прошло некоторое время...

- «Вы уверены, что вы Мерседес Коломар?» - Мэнни

- «Да! Вам показать мое родимое пятно?» - Мече

- «Конечно. Где оно?» - Мэнни

- «Оно там, где ваши ребята оставили мою кожу» - Мече

- «А вы что-нибудь не рассказали мне о своем прошлом?» - Мэнни

- «Достаточно много, учитывая то что я ничего вам не рассказывала» - Мече

- «Вы многих убили при жизни?» - Мэнни

- «Совсем немножко» - Мече

- «Никогда никого не убивали?» - Мэнни

- «Должна признаться, я никогда никого не убивала» - Мече

- «Даже самого малюсенького убийства?» - Мэнни

- «Может я, просто недостаточно старалась?» - Мече

Амелия едва сдерживала смех продолжая эту абсурдную беседу. Работник департамента смерти и безгрешная монашка, для которой почему-то нет билета на поезд до девятого круга. Но с каждым вопросом Калаверы, святость Мерседес Коломар становилась все более очевидной, как и последующее увольнение Мэнни, которое ему обещал начальник.

- «Мече, прошу помогите. Мне нужно что-нибудь грязное» - Мэнни

- «Оу. Я могу сейчас что-нибудь сделать. Это поможет?» - Мече

- «Эх, сейчас не засчитается, простите. Я сдаюсь» - Мэнни

- «Не говорите так Мэнни» - Мече

После того как разговор закончился, Амелия стала свидетелем не самой приятной беседы с начальником, а по сути разносом с его стороны. Толстый скелет, с нелепой прической... да, он действительно был тучным, при том что он скелет, и хотя у него нет кожи, у него есть волосы на голове. Даже в таком обличии, он напомнил Амелии парочку своих знакомых.

Она решила, что обязательно посоветует им сыграть в эту игру.

- «Эти игры создают студенты геймдизайнеры? Похоже они хотят отставать от Азраила. Неплохо, будет во что играть пока не вышло его дополнение» - Амелия

Девушка пожалела, что не включила стрим.

Сейчас, она порядком устала, а вот завтра она начнет игру сначала и пройдет ее на стриме.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3183120>