

## Глава 61 – Команда геймдизайнеров.

Николас Мор, скрываясь под псевдонимом Азраил, создавал нетипичные и даже уникальные в своем роде игры. Только вот это не отменяло факта его невысокого магического ранга и откровенной нехватки опыта и знаний касаясь матрицы. Тем не менее, он шел быстрыми шагами на пути своего совершенствования.

Как не трудно догадаться, львиная доля упомянутых выше знаний касаясь матрицы, он получал в колледже. В особенности от учителя Лизы Скарлет.

Молодая леди охотно отвечала на его вопросы, которые юноша нередко задавал через матрицу, когда никто не мог их подслушать.

Есть множество простых на вид, но трудных в реализации моментов. Так например, Нику пришлось нелегко в том чтобы достоверно воспроизвести движение листьев и травы на ветру. В том же Титан Квест, игре из другого мира, при ее выходе особенно выделялось движение колосьев пшеницы. Красиво, только вот там был компьютер, а тут матрица. Хорошо, что учитель прекрасно осведомлена в таких вопросах, поскольку являет собой пример отменного геймдизайнера.

Другие воспримут ее советы как данность, все-таки она учитель, а Мор ученик. Но в действительности, это было ничем иным как равноценным обменом.

Девушка дает нужные знания, а юноша необычные идеи и творческий подход к делу.

Лиза никому не рассказывала, но благодаря этому мальчишке, она сдвинулась с трудного места в магическом развитии и движется вперед. Так что ее работа учителем полностью окупается. И это не говоря о значении выпускаемых игр.

И вот, в обычный учебный день, учитель Скарлет поручила Нику домашнее задание. Киара Айсберн выпустила свою новую игру. Там еще много над чем надо работать, но продукт вполне играбельный. Ник должен был опробовать ее, а на следующий день высказать свое мнение.

Задача совсем не трудная.

Вскоре после того как Ник запустил игру, он с удивлением отметил, что игра весьма неплохая.

Прежде всего, технически она очень хорошо проработана. Киара в этом плане заметно лучше Ника разбирается в матрице. А вот что касается творческого аспекта, девушка последовала советам Ника, которые он дал ей по просьбе Лизы.

Игра действительно напоминала рпг, в которой игрок выбирал себе персонажа/класс и должен был работать охотником. Задания и диалоги выглядели однотипными, но вполне нормальными для таких игр. В том же Титан Квест они по большей части, тоже простые.

Николас не единственный кто позитивно воспринял эту игру. Она выложена в сеть и неплохо продается. Конечно, свою роль в этом сыграла реклама, как никак это продукт особого класса геймдизайнеров Норквеста, которые выпустили несколько интересных игр, что не могло не привлечь к себе внимание. А может еще и семья Айсберн постаралась. Кто их знает?

В любом случае, в игре есть неплохой задел на будущее, и даже сейчас она приносит деньги и магическую энергию.

А вот как быть Николасу?

Плюсы игры он выделил, с этим проблем нет. А что насчет минусов? Учитель вне всяких сомнений спросит об этом.

Пожалуй, тут не хватает эпической истории.

Игра похожа на рпг в которой нет основного сюжета. Есть задания, монстры, прокачка и все остальное, но нет цепляющей истории. Хотя надо отметить, для игр в матрице - сделанное Киарой уже весьма неплохо.

Он провел вечер, изучая эту игру.

На следующий день.

Учитель поручила классу задание, которое те должны были делать в матрице. Это своего рода проверка их умений. Такие проходили регулярно.

Через пять минут после начала, Ник получил сообщение вернуться в класс.

И он был не один.

Помимо Лизы и Киары там еще находилась Сацуки.

- «Садись Николас» - Лиза

Киара как всегда была спокойной, а вот Сацуки в непонимании смотрела то на лучшую ученицу класса, то на Ника.

- «Вы трое показали неплохие результаты, выпустив собственные игры. У каждого из ваших проектов есть свои преимущества и недостатки. Необходимо нивелировать слабости и подчеркнуть достоинства. Большинство геймдизайнеров попадает в ловушку из-за того, что разработка ведется одним человеком. Каждый считает свой проект лучшим, но это заблуждение. Если придерживаться одного единственного взгляда, можно обмануться. Чтобы не допустить подобного, я собрала вас здесь» - Лиза

- «Вы хотите, чтобы мы работали вместе?» - Киара

- «Именно так» - Лиза

- «Что? Как это вместе?» - Сацуки

- «Вы будете работать над одной игрой, то насколько хорошо она продается, станет вашей оценкой» - Лиза

Все трое студентов сидели со сложными выражениями лиц.

- «Но ведь каждый геймдизайнер создает игру вручную и только он получает магическую энергию от игроков, которые пользуются ей» - Сацуки

- «Это служит разладом между геймдизайнерами. Помните, что я говорила о необходимости взаимодействия друг с другом? Вы успели опробовать это на себе. Лэнгли по совету Мора выпустила игру на ПК, а потом и в матрице. Оба проекта, пусть и не стали хитами, но приобрели известность и принесли доход. Айсберн воспользовалась парой советов и

существенно улучшила свою игру. Мор общаясь с другими стал делать меньше ошибок. Как вы видите, совместная работа приносит сочные плоды, если все участники подходят к делу добросовестно» - Лиза

- «Учитель, так что мы должны сделать?» - Ник

- «Игру, что же еще? Вы – подающие надежды геймдизайнеры, а я связана обязательствами с руководством Эдмонта. Это самое руководство, тоже не такое свободное, как может показаться, а когда давят на кого-то сверху, отдуваться приходится всем. Вот и вы не исключение. Не буду лукавить, у города проблемы и они нарастают не первый год. Давление со стороны магических чудищ все сильнее, расходы все больше, а прочие города все реже идут на уступки, у них тоже все идет по наклонной. Если честно, город все глубже погружается в долговую яму, а способов гарантированно выбраться из нее без посторонней помощи - у нас нет» - Лиза

- «И как это связано с играми?» - Ник

- «Мы ведь не в каменном веке живем. Игры Азраила оказались весьма успешными и о них заговорили в других городах и даже на других континентах. Руководство Эдмонта ищет способ заключить долгосрочные договоренности на выгодных условиях. Однако, есть проблема. Один уникальный геймдизайнер это аномалия. С ним может произойти что угодно, переезд в другой город, смерть, болезнь, творческий кризис – если человек один – он и вся связанная с ним система уязвимы. Так что все сделки связанные с ним, имеют подводные камни, а это мало кому понравится. Поэтому, руководство собирается доказать, что Азраил не единственный способный геймдизайнер Эдмонта. Здесь есть и другие, подающие надежды молодые умы» - Лиза

- «А когда студенты Норквеста выпустят отличную игру, то наши партнеры поверят в наличие у Эдмонта уникальных геймдизайнеров способных создавать проекты - позволяющие качественно тренировать магов» - Киара

- «Все верно, а сделать подобную игру должен кто-то достаточно известный, а не еще одна таинственная личность. По этой причине, разработка игры ляжет на твои плечи Киара, а вы двое будете помогать ей» - Лиза

Сацуки уже было открыла рот, чтобы возмутится, но вовремя вспомнила, то как Ник помог ей, и что без него она вряд ли выпустила сколь бы то успешную игру.

Ник в свою очередь не мог не вспомнить, то как его пытались похитить. Это чудо, что он сидит тут живой и здоровый, а не заперт в камере наедине с пыточных дел мастером раскрывая ему свои секреты. Киара в отличии от Николаса, как говорится – голубых кровей. Айсберны богаты и влиятельны, во всяком случае для Эдмонта. У них есть, чем ответить недругам. Если их дочь выпустит хороший проект, это воспримут как нечто вполне нормальное.

Сам Николас не видит в подобном сотрудничестве ничего плохого. А если уж в сделки по играм будет втянута семья Айсберн, то охладит желание всяких недоумков пытаться вмешаться в этот процесс ради наживы.

Тут ему в голову пришло еще кое-что.

А что если эта сделка послужит доказательством тому, что Николас Мор вовсе не Азраил, а приманка созданная Айсбернами? У них есть геймдизайнер, которого тщательно скрывают и Киара, которая вероятнее всего связана с ним в качестве ученицы. А Николас это всего лишь

обманка, призванная отвлечь внимание. Кто знает? Возможно, в это и правда поверят.

Юноша глянул на учительницу.

Она красива как всегда... как и две другие молодые леди в этом помещении. А вот он сам смотрится... средне.

- «Кхм!» - Ник

- «Что такое?» - Лиза

- «А? А, какого рода помощь требуется от нас двоих, если уж разработка ложится на Айсберн?»

- Ник

- «Киара обладает лучшими показателями взаимодействия с матрицей в этом классе, уступая только Вуду. Она возьмет на себя создание игры. Вы же, дадите ей все необходимое. Придумываете все необходимое будь то игровой процесс или наполнение мира. Создаете упрощенные версии объектов, а Киара на их основе создает готовые модели. Вам точно также придется работать в матрице. Для примера, представим что игра про гуся никогда не выходит в свет. Сацуки создала ее по заданию, а Киара используя как основу, создает свою, более качественную игру. Я хочу, чтобы вы работали вместе. Брендан Вуд сейчас тоже работает над игрой. Будет лучше, если ваш проект превзойдет его» - Лиза

- «А он тут причем?» - Сацуки

Видимо, семья Вуд имеет свой интерес в предстоящей сделке.

- «Не важно. Я даю вам полную свободу за исключением сроков и необходимого результата, в остальном делайте все, что посчитаете нужным. Я назначаю Киару старшей в вашей группе, так что последнее слово всегда за ней. Учтите, за провал, наказаны будут все, и даже не думайте сваливать вину друг на друга» - Лиза

Учитель дала еще несколько указаний и покинула кабинет, оставив эту троицу.

- «Здесь будет неудобно, предлагаю пройти в помещение клуба. Там нам никто не мешает» - Киара

Соседнее здание, как раз предназначалось для клубов, в основном спортивных, но были и другие. Например читальные. Все они так или иначе служат повышению успеваемости студентов.

Киара открыла класс отпечатком своего пальца. Это все равно, что иметь собственный ключ.

- «Откуда у тебя доступ к аудитории?» - Сацуки

- «Моя семья долгие годы является одним из спонсоров Норквеста. Доступ к классу, одна из привилегий которую я получаю» - Киара

Она села за стол, к которому были приставлены несколько стульев.

- «Нам надо решить, что именно нам надо разрабатывать и каким образом это будет проходить. Надо делегировать полномочия к нашей общей синергии для...» - Киара

- «Постой-постой! Не спеши! Мы даже толком не знаем друг друга. Может сначала надо

нормально познакомиться?» - Сацуки

Сацуки начала говорить о себе, не стесняясь, так словно они все старые друзья.

А вот Ник думал о своем.

Разработка игры Киарой – не случайность. Если бы это поручили Николасу, то работа над играми Азраила, замедлилась бы. А если Ник в числе тех кто потеет над будущей отличной игрой, то у него физически не должно быть времени на учебу и создание других игр одновременно. Во всяком случае, все это очень похоже на прикрытие.

- «Мы не должны тратить время на пустые разговоры. Будет лучше начать обсуждение игры прямо сейчас. Чем раньше начнем, тем больше шансов выпустить качественный продукт» - Киара

- «Эмм, Айсберн...» - Ник

- «Предлагаю обращаться друг к другу по именам. Это упростит коммуникацию между нами» - Киара

- «Хорошо, Киара... мы все маги. Пока еще не охотники, но мы настоящие маги. Прежде чем идти в рейд, охотники узнают друг друга, не только в плане силы, но и характера. Разве кто-то согласится идти в дикие земли, где куча опасностей с тем кому не доверяет? А как можно пойти о ком ничего не знаешь? Способности и возможности охотников, далеко не все, о чем надо помнить. Это касается, в том числе характера. Кто готов броситься на помощь по первому зову, а кто считает сою рубашку ближе к телу. Кто всегда сохраняет холодный рассудок, а кто паникер. Ну и так далее. Так вот, прежде чем начать работу над игрой, нам надо хоть как-то узнать друг друга. Я вот о тебе не знаю ничего кроме фамилии и той игры, что ты выпустила» - Ник

- «Ни дело говорит!» - Сацуки

- «Нам предстоит работать вместе, так что мы должны доверять друг другу. Я предлагаю сократить эту ээ... дистанцию между нами» - Ник

- «Хорошо, каким образом?» - Киара

Юноша задумался.

- «Сделаем это в матрице» - Ник

- «Сделаем что?» - Сацуки

- «Да что угодно? Пусть каждый напишет на бумаге, что ему в голову придет. Предмет, действие, событие – все равно. Затем, в матрице каждый воспроизведет все это, а потом посмотрим на результат. После, обсудим все это. Что удалось хорошо, а что не очень. Только одно условие – честность. Не нужно лести или подливания говна, пусть все будет как есть» - Ник

Николас не разбирается в людях, но он понимает игры, так что можно попробовать узнать про человека в игровой форме.

...

В последнее время на Лизу Скарлет навалилось много всего. Позитивных моментов не так много, а те что есть мигом утопают в ворохе проблем.

Но было среди этого то, что внушало ей оптимизм и даже приносило вдохновение.

Она обладала особым правом, ну или позицией позволявшей следить за разработкой игр ее подопечными. В особенности Азраилом.

Когда она впервые увидела наработки его новой игры, то не поверила глазам. Юноша ударился в глубокую древность и оживил мифы. Создания из поэм обрели физическую форму, как и легендарные герои. И все это смогут оценить игроки, став участниками настоящей истории.

Лиза не ожидала того, что Николас провернет нечто подобное.

Она предполагала наличие предпосылок, связанных в том числе со сбором информации. Тот же Зов Долга Ник сделал основываясь на документальных фильмах. А тут, никакого проявления интереса к античности и вуаля, практически готовый сеттинг со всеми вытекающими.

Это было странно. Девушка считала, что умеет читать Ника, также как других людей, но он снова поступил неожиданно.

Она облизнула губы.

- «Что же ты сделаешь дальше?» - Лиза

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3212482>