

Глава 62 – Встреча с Амелией.

На следующий день после создания команды.

Дабы освободить весь день, требовалось сперва сделать все выданные на дом задания. Киара справилась с этим практически моментально, а вот Нику и Сацуки понадобилось больше времени. Эти двое не уникамы, а полнее обычные студенты. Старательные, усердные и в целом не глупые, но даже так, им не угнаться за Киарой.

Когда они пришли в тот самый класс, то увидели в нем три капсулы погружения и обручи для входа в матрицу.

Семья Айсберн по своему отреагировала на выданное задание.

- «Ого... вот она разница между обычными и богатыми» - Сацуки

- «Нам нужно сосредоточиться на создании игры. От нее зависит не только наше будущее, но и всего города» - Киара

- «Хорошенькая перспектива. С чего начнем? Ах да... Киара, непосредственным созданием игры будешь заниматься ты, так что первым делом мы должны узнать твое мнение» - Ник

- «Точно! Я вот понятия не имею, что нужно делать» - Сацуки

- «Надо определиться с направлением игры. Время и место действия, какое будет оружие, противники, на прокачке каких умений надо сосредоточиться, надо найти ту основа ради которой игроки будут платить деньгами и манной» - Киара

- «Короче – нужен жанр и основа геймплея, а остальное мы доработаем. У тебя уже есть идеи?» - Ник

- «Если мы хотим заинтересовать игроков из других городов, то стиль Соседа, Гуся и Фанданго не подходит. Слишком неправдоподобная графика и нет задела для прокачки навыков. Подобные игры просто не поймут» - Киара

- «Но ведь у нас их покупают!» - Сацуки

- «Это не сработало бы без игр выпущенных Азраилом. Они привлекли внимание и показали - насколько необычными могут быть проекты геймдизайнеров. Нам же придется зайти с козырей и сходу показать высокое качество игры и потенциал для развития магов» - Киара

Ник задумался.

Тут не прокатит вывалить необычную игру на основе инди, и вот так покорить аудиторию. Нужно нечто значимое, такое чтобы критики не смогли обгадить. Нечто стоящее...

- «Думаю, нам нужен новый жанр. То чего еще никто не делал. Станем своего рода первооткрывателями, тогда наш проект будет просто не с чем сравнивать, а значит и огрехи так сразу никто не заметит» - Ник

- «Новый жанр? Полагаю, ты имеешь ввиду - создать нечто экспериментальное, а значит нестабильное с непредсказуемым результатом?» - Киара

- «Да! Вот это я и имею в виду!» - Ник

- «Я ничего не поняла...» - Сацуки

Айсберн взяла ручку и бумагу.

- «Какие у тебя предложения?» - Киара

- «Предложения? Во первых – убрать бумагу и ручку. Тут нужно не записывать, а запоминать. Так лучше думается. Мы команда. А значит – все делаем вместе, так что включайтесь в этот мозговой штурм» - Ник

Чтобы такое придумать?

Масса игр пронеслась в голове Ника.

Он и так занят Эпохой и Титаном, а тут еще и это здание. Хорошо, что не он сам его делает, а Киара, но особого облегчения это не приносит. Надо дать идею, благодаря которой Киара сумеет воплотить добротную игру, способную завоевать умы и сердца игроков по всему миру, причем сходу, без разгона.

И ведь она не должна быть трудной в производстве. Например, РПГ тут не очень подходят. Числовые показатели всевозможных статусов, сопротивляемостей, наносимого урона, ХП и прочего... Персонажи, их облик, диалоги и многое другое. Да тут сначала Ник должен будет создать игру, а потом Киара все это воплощать. И не надо забывать о Сацуки, которая тоже должна работать.

Сделать нечто аркадное?

Это слишком просто и вряд ли поможет в прокачке навыков.

Нужно нечто оправданное, то что говорит о своей пользе для магов, особенно для охотников.

- «Как насчет... выживания?» - Ник

Он смотрел то на одну девушку, то на другую, а они молчали.

- «Выживание в диких землях? Есть масса игр на эту тему. В каждом городе есть геймдизайнеры специализирующиеся на этом. Каждый биом со своими чудищами требует создания игры в точности симулирующей...» - Киара

Юноша поднял руку, жестом останавливая поток слов.

- «Я имею в виду выживание без магии, без чудищ, без навыков и кучи оружия под рукой. Что если сделать игру, в которой игрок будет обычным человеком оказавшимся в негостеприимной среде. Ему придется строить укрытие, искать еду и воду. Защищаться от хищников, охотиться на них. Он должен будет найти способ выбраться оттуда, куда попал. Ээ, сделаем несуществующих монстров. Игроки, как и герой истории, будут узнать их прямо на месте, искать их слабости и бороться всеми доступными способами. Это позволит допускать неточности в плане их проработки, ведь таких тварей просто не существует, но при этом добавит атмосферу загадочности и необходимость приспособливаться. Охотники периодически встречают неизвестных тварей, так что будут готовиться через эту игру. А раз в игре не будет магии и навыков, люди должны будут пользоваться только собственными силами, так сказать возможностями человеческого организма» - Ник

- «В таком случае игра будет интересна магам низких рангов. Тем кто сильнее, она будет бесполезна, а ведь мы пытаемся завоевать именно расположение сильных личностей» - Киара

- «Для сильных магов, нужны сильные геймдизайнеры, а мы все еще начинающие. А вот, принципиально новая игра, несомненно привлечет внимание. Кроме того, она должна стать настоящим испытанием. Вот подумай, как отреагируют маги высоких рангов, когда все остальные соревнуются кто сможет выжить и пройти игру на высоких сложностях. Силачам придется действовать в тех же условиях, что и остальным. Но, у людей низких рангов другое мышление. Они ищут способы преодолеть ту или иную преграду, в то время как у высокого ранга просто нет необходимости в подобном, так что тут как раз будет проще слабым. А как отреагируют сильные? Разве они позволят себя обойти? Я уверен, их несомненно будут провоцировать пройти эту игру, а если те откажутся, то их сочтут слабаками» - Ник

- «Это дешевый трюк. Умный человек на такое не клюнет» - Киара

- «Значит, наваримся на идиотах, а их пруд пруди. Нам нужно сделать отличную игру за ограниченное время. Так давай сделаем игру про выживание и чтобы она была сложной, даже на простых уровнях. Забросим обычного человека в сложные условия, а с каждым днем там будет становиться все труднее и труднее, появятся монстры, мутанты и прочая непонятная жуткая хрень. Это игра - вызов способностям игроков» - Ник

Киара задумалась.

- «А мне эта идея, кажется очень неплохой. Обычным людям это тоже будет интересно. Жители городов заперты внутри стен, в каждодневной рутине, даже игры выходят однотипными. Наша игра должна встряхнуть их!» - Сацуки

Ник молча смотрел на Киару. Если она не согласится, он придумает другой вариант к игре. Но ему очень не хотелось бы идти на подобное. Он только что изложил идею игры-выживания, так что Азраилом такую лучше пока не разрабатывать.

- «В какой местности будет проходить эта игра?» - Киара

- «Самое банальное это остров. Ограниченная территория, к тому же объясняет почему герой не может выбраться. Большую часть покрыть смешанным лесом. Лиственные и хвойные деревья. Сезон - лето или весна. На острове, также можно сделать гору покрытую снегом, так что сможем вписать еще и холодный биом. В воде можно плавать, но уплыть от острова нельзя. Пусть это ограничивает область прилива или нападают акулы. Также, на острове будут пещеры с живущими там мутантами-каннибалами, или еще какими монстрами. Игрок будет рубить лес, собирать камень и прочие ресурсы из которых надо будет строить укрытия, делать оружие и все остальное» - Ник

Девушка обдумывала все очень быстро.

- «У меня есть опыт создания лесной местности. С этим проблем не будет. Я могу воссоздать остров, но механики строительства укрытий и создания оружия мне не знакомы. Кроме того, я не могу создать монстров с нуля» - Киара

- «С этим проблем не будет, я все продумаю, а ты повторишь... ну и сделаешь более красивым и детальным» - Ник

- «А там будет сюжет? В Мрачном Фанданго он отличный, а в Соседе и игре про Гуся его как такового нет» - Сацуки

- «В игре про выживание важнее геймплей. Сюжет ведет к финалу, он тут не так важен. Прикрутим по ходу дела. Его можно свести к тому чтобы убраться с острова, а для этого надо выжить и совершить некие действия. Построить плот, наладить радиопередатчик, выложить надпись SOS и так далее. Каждый метод окажется безрезультатным, чем заставит игрока искать дальнейшее решение» - Ник

- «И как игрок выберется с острова?» - Сацуки

- «Об этом подумаем потом. Я бы как можно сильнее привязал игрока к острову. Например, заразил бы его неизвестной болезнью и оставил подсказку, что на острове есть лекарство. Ну или герой оказался тут не один, а с семьей и они исчезли, так что надо их найти и спасти» - Ник

- «Если учесть все сказанное. Время действия будет начало девяностых годов двадцатого века. Наличие магии объяснит появление мутантов, но люди про нее еще не знают» - Киара

- «Не надо ничего объяснять про магию. Вообще, про нее говорить не стоит. Игроки додумают за нас. Ну, так что? Что думаете про идею с игрой?» - Ник

...

День спустя.

- «Чего? Сейчас?» - Ник

- «Через пятнадцать минут. Как раз успеем дойти. Представляешь? Там самая Амелия Голди. Популярный стример и твой спаситель между прочим. Если бы она тогда не вмешалась, тот урод мог нас убить. Или сбежать с тобой» - Сацуки

- «Как ты вообще смогла договориться с ней о встрече?» - Ник

- «Мы переписывались после того случая. У отца был ее номер, так что мы созвонились. Вчера она вернулась из рейда, так что сегодня согласна взять у нас интервью» - Сацуки

Рядом с Николасом сидела Киара. Сацуки и ее пригласила на эту встречу.

- «Моя семья одобрила такой ход, но с одним условием. Надо дать понять, что наша группа геймдизайнеров была создана еще в начале учебы» - Киара

Видимо, чтобы игры выпущенные Ником и Сацуки засчитывались как результат командной работы, куда входит Киара.

- «Идем! Не надо заставлять человека ждать» - Сацуки

Через пятнадцать минут они встретились и расположились за круглым столиком в кафе.

Николасу было неловко, но в тоже время интересно. В тот раз когда он впервые встретил Амелию, ему было не до разговоров. Монстры, похитители, адреналин в крови... юноша воспринимал Амелию только как охотника. Но вот сейчас...

Забавно видеть именитого стримера собственных игр, сидя вот так лицом к лицу.

Казалось, он знает ее давно и видел много раз, но это не так. Он знает только ее образ. Что она за человек на самом деле, он и понятия не имеет.

- «Очень приятно познакомиться. Могу я записать нашу встречу для видео?» - Амелия

Девушки согласились, а Ник глядя на них, молча кивнул.

- «Я знакома с некоторыми геймдизайнерами, но все они выпускают очень... обычные игры. А вы хоть и учитесь в колледже, уже выпустили несколько своих, уникальных игр. Как придумали их?» - Амелия

Сацуки и Киара посмотрели на Ника. Амелия приняла это за обращение к нему за ответом. Хотя на самом деле, источником всех идей был сам Николас.

- «Кхм! Мы ведь класс геймдизайнеров. Его еще называют особым, но не из-за каких то особых условий, а потому что мы должны экспериментировать в плане создания игр. Профессия геймдизайнер весьма молодая, особенно в сравнении с прочими ремесленными, но даже за такое короткое время она успела впасть в застой. А мы должны привести это болото в движение» - Ник

- «Это решение было принято из-за игр выпускаемых Азраилом?» - Амелия

- «Он своего рода первооткрыватель, показавший то что игры в матрице способны быть больше чем тренировочной площадкой. Они станут настоящим искусством, но это зависит от геймдизайнеров вроде нас. Я не хочу унижить старших товарищей, но они закосстенили в собственных заблуждениях. Им не хватает решимости и воображения. Вот кто из них смог бы выпустить игру где надо управлять гусем, чтобы портить жизнь людям?» - Ник

- «Забавная игра. Я ее еще на ПК проходила» - Амелия

- «Хехе. Идею подкинул Ник. Я и сама сразу не поверила, что это сработает. Вообще, он был мне должен за один случай, так взялся помочь с игрой» - Сацуки

- «Сацуки тоже мне помогла. Вдохновила меня на создание игры, поскольку была соседом по парте» - Ник

Бац!

- «Ай!» - Ник

Сацуки врезала ему кулаком по голове.

- «Не слушайте его. Он у нас любит пошутить хаха!» - Сацуки

- «Приятно видеть, что геймдизайнеры такие веселые и общительные. Мне всегда казалось, что они должны быть замкнутыми, недоверчивыми угрюмышами» - Амелия

- «Но мы вроде как... особый класс» - Ник

- «Могу я спросить о вашей семье мисс Айсберн» - Амелия

- «Просто Киара» - Киара

Амелия задала несколько простых вопросов, а Киара спокойно на них отвечала.

Стример и охотник в одном лице успела понять, что источником словесных потоков тут всегда будет Сацуки. Характер Киары не особо располагает к беседе, все-таки сказывается строгое

воспитание. Но вот Ник, выглядел как тот кто знает все самое важное, но не показывает этого.

- «Можете рассказать про Мрачное Фанданго? Как вам пришла в голову идея этой игры?» - Амелия

- «Геймплей родом из того же Соседа. Это головоломки, задачи решаемые путем логики или случайного подбора, выстроенные вокруг сюжета. Ну, или сюжет выстроен вокруг них, это еще как посмотреть. Что касается идеи сюжета... в школе, я увлекался историей. Мне нравилось изучать былые времена, до появления магии. Как то раз, читал заметки про Мексику и узнал про их праздник – День Мертвых. Вид кукол и наряженных людей, показался мне интересным. Уже после того как я пробудился геймдизайнером и увидев игры Азраила, я подумал, что будет неплохо выпустить игру в необычном стиле и сразу вспомнил про тот праздник» - Ник

- «А почему именно квест? Я уверена, в другом жанре она заиграла бы новыми красками и была более успешной, чем сейчас» - Амелия

- «Пусть она не столь успешна, как хотелось бы, но даже так вышло очень неплохо. Людям нравится. Кто-то даже назвал ее своей любимой игрой. Главное это не сколько я на ней заработал, а чему научился, и что дал людям. Игроки получили новый жанр и хорошую историю. Я надеюсь моему примеру последуют другие геймдизайнеры, также как я последовал примеру Азраила выпустив необычный проект. Сейчас в матрице настоящее переполнение однотипными играми. А ведь прокачка навыков это далеко не все. Маги в играх матрицы получают нечто большее в обмен на магическую энергию. Это не только тренировка, они сами становятся сильнее. Особенно в моменты высоких эмоций» - Ник

- «Точно-точно! Я всегда это говорю! В играх Азраила словно есть душа. Настолько они классные. Ты переживаешь за персонажей по настоящему, словно они живые люди. Свои способности, я прокачала как раз в его играх» - Амелия

- «Как бы хорош Азраил ни был, ему придется потесниться. Мы выпустим отличную игру, настоящий хит!» - Сацуки

- «А над чем вы работаете?» - Амелия

Николас зажал Сацуки рот рукой.

- «Мы пока учимся и проводим тренировки. Как только у нас будет, что показать, мы выпустим анонс» - Ник

Киара позвала официанта и сделала заказ.

Хорошая еда послужит продуктивной беседе.

- «Мисс Голди...» - Ник

- «Просто Амелия» - Амелия

- «Амелия, можете рассказать про дикие земли? Просто, я был за стенами один раз и тот не слишком далеко от города. Хочется узнать об опасных местах из первых уст» - Ник