

Глава 66 - Релиз Эпохи Мифов.

Время шло своим чередом.

Каждый занимался своим делом. Охотники сражались в диких землях, выполняя порученные миссии, ремесленники изготавливали все новые изделия, ученые корпели над раскрытием тайн бытия и особенно магии, а большая часть населения даже не подозревала о том через, что проходят озвученные выше люди, чья работа позволяет жить в безопасности от окружающего мира.

Студенты погружены в свою борьбу с усвоением новой информации и решением трудных задач.

Геймдизайнерам еще и приходилось работать над играми, а ведь ко всему этому никто не лишал их изматывающих тренировок, через которые проходят все пробудившиеся маги, независимо от имеющихся навыков.

Троим студентам класса 1-Э, приходилось еще труднее, поскольку взваленная на них ноша ответственности оказалась очень тяжелой, да еще и регулярно прибавляла в весе. Сделанная на игру ставка, ценой которой станут новые экономические и политические соглашения, понемногу росла. Во многом, это из-за событий происходящих как вокруг города, так и во всем мире. Манна становится больше, а следом за ней возрастает как число монстров, так и их сила.

В связи с этим, маги, особенно способные тоже растут в цене, как бы странно это ни звучало. Их товары и услуги, естественно тоже. Будь то могучий воин, способный выносить грозных чудищ или маг обрушивающий огонь с небес... или скажем алхимик создающий ценнейшие зелья. Они кстати, с ростом манна тоже прибавят в качестве. Оно и понятно, новые чудища, новые растения... и новые ингредиенты.

Краеугольное значение для магов имеют их навыки, а раз матрица способна прокачивать их через игры, то эти самые игры тоже будут развиваться и дорожать. Не то чтобы эта область была совсем уж непаханой землей, но нераскрытого потенциала в ней еще полным-полно.

Вот и близость одной возможной сделки заставляет верхи города, выделять средства и всячески стимулировать геймдизайнеров.

Неделей ранее вышел проект одного из ведущих геймдизайнеров Эдмонта, а по совместительству старого конкурента Лизы Скарлет.

Мужчина в возрасте, решил повторить успех Зова Долга.

После выхода игры Азраила, мужчина потратил немало времени на то, чтобы исследовать этот проект. Гораздо больше ушло на подготовку к созданию игры. Геймдизайнер провел титаническую работу, изучая документальные фильмы и файлы. Он консультировался с историками и рядом профессоров в различных вопросах.

Затем, началась разработка.

Мужчина не стеснялся заимствовать чужие идеи, считая что он сам воплотит их гораздо лучше.

Игра и правда вышла весьма неплохой. Ник прошел ее и в целом остался доволен, хотя то и дело отмечал недочеты. Тут неровность, там шероховатость, тут следовало сделать иначе.

Лучшие моменты игры, фактически были копиркой Зова Долга, а вот где мужчина делал по своему, выходило не очень хорошо. Были проблемы с балансом, когда руководствуясь исторической точностью, он создавал уровень, а тот получался слишком сложным или напротив столь простым, что пробежался на раз.

Игра хорошая, но из-за своего вида и геймплея, ее неизбежно будут сравнивать с Зовом Долга и тыкать разработчика в недостатки.

Мужчина принялся исправлять огрехи, но тех было в изобилии так что проще сделать новую кампанию. Ну и как это принято у геймдизайнеров, ее в купе с работой над ошибками - он выпустит в качестве платного длс.

Николас Мор прошел эту игру. По большей части из любопытства. Ему хотелось узнать, чего достигли геймдизайнеры. Остался ли он доволен?

Это двоякий вопрос.

С одной стороны ему будет лучше, если чужие игры останутся посредственными, с другой всему городу нужно, чтобы качество игр стремительно росло. А раз Ник часть города, его житель и работник, это будет полезно, в том числе ему.

А пока...

- «Сегодня выходит Эпоха Мифов! Поиграем ее в классе?» - Сацуки

Ник лежал на полу спортивного зала и качал пресс, в то время как Сацуки держала ему ноги.

- «Надо узнать, что там изобрел Азраил. Быть может удастся узнать про его игру в матрице» - Сацуки

Ник закончил, и позволил себе полежать минуту на спине, давая мышцам живота отдохнуть.

- «Фух! Я поиграю в нее дом» - Ник

- «Чего!? Это еще почему!?» - Сацуки

Не мог же он сказать, что сам разработал эту игру, и еще вчера вносил в нее последние перед релизом правки? Играть в свой же продукт и делать вид, что это нечто незнакомое для тебя - та еще задачка.

- «Это одиночная игра. В нее надо играть одному. Так нужно для погружения. Будет лучше, если мы пройдем ее по отдельности, а потом сравним идеи и мысли по этому поводу» - Ник

Он перевернулся набок и поднялся.

- «Вспомни как было с Хранителем и Оверлордом. Готова поспорить, он придумал нечто крутое. А что если это помешает нашей игре?» - Сацуки

- «Думаешь, он тоже делает выживалку? Сомневаюсь. Античность не очень подходит для этого. В Эпохе Мифов будут монстры, а значит речь пойдет об их истреблении, если он вообще будет делать игру про античность» - Ник

Сацуки легла на пол и принялась качать пресс. На этот раз, Ник держал ее ноги.

- «Я не очень хорошо справляюсь с такими играми. Стратегии мне непонятны. Я застряну на ней и только время потрачу» - Сацуки

- «И ты хочешь, чтобы я рассказал тебе про нее? Сацуки, у тебя должно иметься свое собственное мнение» - Ник

- «А если оно неверное? Да и сколько времени у меня на нее уйдет? А вот тебе я верю» - Сацуки

- «Только не говори, что боишься проиграть. Какая разница, что о тебе подумают другие? Поражения – это часть процесса обучения. Только так можно научиться. Раз за разом, снова и снова, пока ни поймешь как это делать, пока не станешь опытным» - Ник

- «Может, ты прав, но это же не в матрице» - Сацуки

- «Ты сама сказала, что Азраил использует наработки в этой игре для следующей. Попробуй сколько сможешь, а завтра поговорим. Обещаю помочь, но только если ты докажешь, что прилагаешь усилия» - Ник

...

Когда он только выложил трейлер, большая часть игры была готова, так что у него было достаточно времени доделать ее. И это несмотря на разработку Титан Квеста и выживача.

Сейчас же Ник хотел отдохнуть.

Он считал, что заслужил это право.

А чем заняться вечером?

Щелк!

Он включил стрим Амелии.

Та как раз запускала игру. Юноша выставил таймер так, чтобы игра стала доступной вечером. Если поставить ее днем, то люди чего доброго сорвутся пораньше с работы и учебы, а делать подобное утром нельзя ни в коем случае. Выйди игра в первой половине дня, обязательно найдутся те, кто назовет себя больным и останется дома, или даже будет делать это прямо на рабочем месте.

Амелия начала игру.

Первые миссии выступают в качестве обучающих. В первой так и вовсе нельзя ничего строить, только командовать отрядами, да нанимать новых воинов.

Стиль понравился девушке. После выхода трейлера она посмотрела пару старых фильмов про древнюю Грецию и один документальный. А теперь, они видит все это. И тут не только греки. Бок о бок с ними шагают мифические существа.

- «Троянская война? О, звучит интересно» - Амелия

Каково же было удивление девушки, когда она узнала, что она будет на стороне нападавших, а вовсе не Трои. Один из просмотренных фильмов как раз был про Троию. Главные герои там как раз были Троянцами, а злодеи из Спарты.

Прошло совсем немного времени, как чувства по отношению к Троянцам переменялись. В игре с ними приходилось сражаться и каждый раз когда Амелия видела слово Победа, это был не конец. Она своими силами, точнее силами Аркантоса и его подчиненных, сломала ворота. Но треклятые Троянцы напали на лагерь союзников, так что пришлось отходить.

Миссии проходились быстро. Только та где требовалось собрать уйму дерева для строительства коня, заняла больше времени.

- «А мне нравится, как здесь реализована магия. Это ресурс, а добывают его те же рабочие, только делают это принося молитвы в храме» - Амелия

В Хранителе Подземелий, ей приходилось управлять монстрами, но тут всевозможные минотавры, циклопы и мантикоры это часть армии. И пусть они смотрятся необычно рядом с воинами и всадниками, здесь это вполне органично.

Особенно впечатляли божественные силы. Амелия обрушила метеоритный дождь на Трою.

Метеоры врезались в землю и взрывались разбрасывая вражеских солдат и разрушая здания. Один из метеоров угодил по отряду Амелию, над чем тут же посмеялись в чате, но девушка не расстроилась. Ей нравилось проходить игру.

А вот позже, ее интерес вырос еще сильнее, когда в повествовании появился Гаргаренсис.

В одной из миссий, отряд спустился в подземелье, где были всевозможные чудовища и слуги Гаргаренсиса. А главное, там были громадные ворота, которые пытался разрушить огромный таран.

Амелия решила сперва разобраться с подкреплениями, и разрушить вражескую базу. В паре мест, ей удалось обвалить проходы, но вот в другом этого сделать не получалось. Более того, ее отряды не могли пройти там из-за пламени, а вот враг проходил без проблем.

Девушка едва не провалила миссию, оказалось что таран обладает непомерно толстой броней, так что ковырять его пришлось долго, а он ни на секунду не останавливался.

Ник смотрел на экран, лежа на кровати.

Он попутно думал о своем, в голове куча идей.

А еще, надо запомнить, где остановилась Амелия, чтобы знать - до какого момента рассказывать Сацуки про игру. Он возьмет на одну, две миссии дальше.

...

На следующий день.

Учитель Скарлет, устроила встречу с Ником в матрице, где их никто не мог подслушать.

- «Да? В чем дело?» - Ник

- «Как скоро ты выпустишь игру в матрице?» - Лиза

- «Ох, я еще даже трейлер не выложил» - Ник

- «Потому я и спрашиваю» - Лиза

Юноша пожал плечами.

- «Не знаю. Я все еще работаю над игрой, так что трудно назвать сроки. А что?» - Ник

- «Сегодня прошло совещание, на котором обсудили Эпоху Мифов. Она показывает очень неплохие результаты, а ведь она даже не для матрицы. Разумно предположить, что новая игра Азраила станет еще лучше, раз даже на компьютерах его проекты так ценят. То что ты разрабатываешь, правда станет успешным?» - Лиза

- «Плохим оно точно не будет. Остальное зависит от игроков» - Ник

- «В таком случае скажи, новая игра выйдет раньше проекта вашей группы или после?» - Лиза

Юноша задумался.

Срок сдачи их игры известен с самого начала, а вот Титан Квест пока еще не имел такового.

- «Это зависит от того, к чему я буду прилагать больше усилий. И там и там полно работы. Киара лучше справляется, когда у нее есть готовые образцы, так что приходится пилить игру в своем стиле» - Ник

- «Хорошо. В таком случае, сосредоточься на выходе вашей игры, а свою собственную пока придержи. Желательно выпустить ее через две-три недели после релиза игры Киары. Ни раньше, ни позже» - Лиза

- «Причина?» - Ник

- «Ваша игра нужна как образец в качестве демонстрации другим городам. Она привлечет внимание партнеров и спонсоров, покажет чего мы стоим, а также потенциал наших геймдизайнеров. Если игра Азраила окажется успешной и выйдет чуть позже, это поможет закрепить наш успех. Все кто ссылаются на удачное стечение обстоятельств и везение, тут же заткнутся. Для тебя это тоже очень важно. Все игры созданные Азраилом потянутся паровозом сперва за вашей игрой, потом за игрой Азраила» - Лиза

- «Нет проблем. Выпущу позже. Скажите дату, укажу ее в трейлере» - Ник

- «Не торопись. Все должно идти плавно. Постарайся сделать все как надо. Это самая важная сделка в твоей жизни. Нам дорого стоило устроить эти договоренности. На карту поставлено будущее всего Эдмонта» - Лиза

- «А так сразу и не скажешь. Больше напоминает экзамен. Вы точно не преувеличиваете? Это ведь не способ добавить мне мотивации?» - Ник

- «Все серьезно. За кулисами действуют значительные силы, а у нас слишком мало возможностей. Ты смог первым выпустить новаторские игры и тем преуспел. Сейчас происходит тоже самое, только не с человеком, а с целым городом. Смог бы такой как ты добиться успеха прямо сейчас, когда игры Азраила стали успешными и их усердно копируют?» - Лиза

Вряд ли у него получилось бы.

Информация из другого мира была его козырем. Но если говорить о его способностях... Меч и Магия выглядят примитивно. Такая графика, механики и прочее отпугивает большинство.

Только факт того, что подобных игр никогда прежде не было, помог его проектам стать успешными. И то, лишь начиная с Зова Долга - это приобрело массовый характер.

- «Буду стараться. К тому же я планировал выпустить дополнение к Эпохе Мифов» - Ник

- «Что за дополнение?» - Лиза

- «Кампания за Атлантов. Новая игровая раса. Кампания будет вдвое меньше, но такой же интересной. Это прямое продолжение сюжета» - Ник

- «Хорошо, но помни - игра вашего трио в приоритете. Нельзя допустить ее провала» - Лиза

- «Понял» - Ник

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3238300>