

Глава 67 – Их значимость.

Ник ожидал успеха от релиза Эпохи Мифов.

Пусть это и стратегия на ПК, но там успело выйти несколько интересных игр, а Эпоха создана никем иным, а самим Азраилом. Его имя привлекает внимание. Зов Долга и Макс Пэйн отлично сработали. Их продают в другие города, так что Азраил стал известен даже за пределами Эдмонта.

Поскольку игры на ПК распространять легче легкого, то и Эпоха Мифов разошлась быстро.

Как и предполагал Николас, ее необычный сеттинг и хорошая история привлекут к себе внимание.

Не прошло и пары дней, как сеть пестрила предположениями на тему будущей игры Азраила. Естественно, это связывали с увиденным в Эпохе Мифов. И тут дело не сводится к одной лишь древней Греции. Не стоит забывать про Египет и Скандинавию.

Сразу три исторических региона со своей собственной мифологией, как можно не обратить на них внимание?

Для геймдизайнеров это стало источником вдохновения и не смотри, что это игра на компьютерах, в ней много всего интересного. Монстры, войны, заклинания, в конце концов сеттинг. Все это можно использовать, если правильно адаптировать к матрице.

Желающих нашлось немало, и дело не сколько в жажде наживы, как в приливе вдохновения.

У Николаса такое бывало частенько, когда он копался в чужой памяти и размышлял про игры. Тут главное ухватить идею за хвост и не отпускать. Да не откладывать в долгий ящик, если уж пришло в голову нечто стоящее.

В играх Эдмонта, в скором времени стали выходить дпс с элементами Эпохи Мифов. В первую очередь это касалось оружия и монстров. Потом появились элементы брони, заклинания и даже локации. Кое-кто, сообразил что популярность своей игры можно повысить если сделать там локацию в узнаваемом стиле, а уж если выпустить на игрока мифических тварей будет совсем замечательно.

Игроки, тоже вдохновившиеся Эпохой Мифов, хотели чего-то подобного.

Хотя, конечно же до информационного взрыва устроенного Макс Пэйном тут далеко. Но надо учитывать разницу в лиге. Сравнение игры в матрице и для компьютеров может быть не корректным. Но вот если вспомнить Хранителя или Героев... их портирование в матрицу было из ряда вон. А сейчас, люди всерьез задумались над тем, когда Азраил перенесет Эпоху Мифов в матрицу. Очень уж хотелось стать участником тех событий так сказать изнутри.

А вот касаясь Титан Квеста, там еще хватает работы, особенно с учетом того, что большую часть сил юноша тратит на совместный проект трех геймдизайнеров.

Кроме этого, еще нужно будет допилить дополнение к Эпохе Мифов. Сделать его на самом деле не трудно. С тем что имеется, Николас справится быстро. Выход дополнения позволит выиграть время и подогреть интерес аудитории к сеттингу.

Николасу очень не хотелось, чтобы Титан и выживалка конкурировали друг с другом, но иначе

никак. Да и кто сказал, что это будет плохо? Если конкуренция правильная – это на пользу бизнесу.

Шуух...

Ник, Сацуки и Киара, находясь в капсулах погружения, работали над игрой.

Надо заметить, куда чаще они использовали обручи, а вот капсулы с их повышенной чувствительностью и тратой манны были нужны для воплощения трудных объектов и тому подобного. Киара пользовалась капсулой чаще других, оно и понятно, именно дочь семьи Айсберн воплощает игру в реальность.

- «Эта область выглядит пустой. Надо подумать, чем ее заполнить. Подойдет примечательный объект. Большое поваленное дерево, огромный валун наполовину поросший травой, старая постройка мутантов-каннибалов» - Киара

- «Поняла, сейчас что-нибудь придумаю» - Сацуки

- «Нужно, чтобы игроку все время что-то попадало на глаза. Нельзя позволить, чтобы за сорок секунд бега он не встретит ничего интересного. Зверь, мутант, да что угодно. Если это будет опасность, он может обойти ее или напротив столкнуться, это его выбор. Для пустых областей неплохо продумать парочку скриптов» - Ник

- «Сделай нужные концепты, я их посмотрю» - Киара

Она все время говорила «Посмотрю», но на деле она их изучала и практически все воплощала в матрице в более качественном виде, чем делал Ник. Он предлагал два-три неплохих варианта, а девушка создавала их все. Оставалось поразиться ее навыкам и работоспособности.

Так к примеру, Киара не стала выбирать одну единственную завязку сюжета, а реализовала все предложенные Ником.

В одном случае, отец с сыном переживали авиакатастрофу, после чего мальчика похищали, а мужчина должен был его отыскать. В другом, семейная пара терпела кораблекрушение, на собственной яхте, и тут надо было выбрать кем играть – мужчиной или женщиной. Вертолет со спасателями занимавшимся поисками пропавшего миллионера, который по всем заветам жанра вместо мягкого приземления, разбивается в лесу, а единственный выживший видит, как его товарищей съедают жуткие твари. Еще одно начало, показывало группу исследователей прибывших на лодке. Когда один из них спускается в пещеру, то слышит истошные вопли товарищей наверху, и таким образом остается один.

Схожим образом, Киара хотела поступить с концовками и природой появления монстров, то есть самой важной частью сюжета.

Были идеи свести все к научным экспериментам, появлению магии, мистическим событиям и даже вмешательству инопланетян, о чем недвусмысленно должен был намекать их разбившийся корабль.

Девушка посчитала каждую идею неплохой и предложила воплотить их все, привязав к выбранному в начале персонажу. На что Ник выдал свою идею. Он подумал о том, что это неправильно привязывать сюжет к персонажу. Если уж делать разные концовки, а также источник появления мутантов, то пусть это происходит случайным образом.

Независимо от выбора персонажа, уровня сложности и чего-либо, только рандом. А раз сюжет будет другим, то и подсказки должны быть соответствующими. Нельзя, чтобы истинна открылась только в финале, мол – «Ну надо же, кто бы мог подумать? Оказывается, здесь появилась магия. Или ух ты, так все дело в пришельцах, вот оно как?». Нет, игрок, особенно старательный и внимательный, должен находить намеки на те или иные события. Пусть они будут хорошо скрыты, но так даже интереснее.

А ведь сколько это породит споров, когда игра выйдет.

- «Нам понадобятся уникальные монстры для каждого сюжета» - Киара

- «Разве это не будет спойлером? Как только игрок увидит уникальное чудовище, то сразу поймет какой сюжет ему выдала игра» - Сацуки

- «Для этого надо знать варианты сюжета заранее, а монстров надо выпустить на игрока на позднем этапе, при исследовании глубоких пещер и лабораторий. Также, если игрок выживает очень долго их тоже можно выпустить, после других самых сильных монстров» - Киара

- «В таком случае, на этом моменте завершить игру будет крайне тяжело. Подземелья должны кишеть разными тварями, а все выжившие погибнуть» - Ник

Вопрос с другими выжившими, стал серьезной темой для обсуждения.

Ник не знал как сильно их введение в игру, отразится на геймплее. Вдруг, игроки предпочтут спокойно себе выживать и не заморачиваться, поисками каких-то там людей. А те кто будет пытаться спасти всех и каждого, вряд ли сможет позволить себе тонну времени на строительство целого лагеря и сбор всех видов оружия.

А вот Сацуки настаивала на введении других выживальщиков. По ее словам, все охотники должны не только уметь выживать, но и спасать других людей. Кроме того, это добавит динамики и сложности, а еще игрок сможет получать некоторую выгоду. Прежде всего, дополнительную информацию по острову. Как ни как, некоторые из обнаруженных людей прибыли сюда как раз с целью изучить этот остров.

Киара согласилась, но последовала совету Ника сделав отдельный параметр при запуске игры, который позволял остаться игроку единственным человеком на острове.

Важно то как выжившие ведут себя в зависимости от уровня сложности игры. На легком, они будут добывать себе еду и воду, а игрок сможет получать от них ресурсы. Например, бревна или камень. Также, можно будет руководить ими. Пусть строят лагерь, занимаются той или иной работой, а по ночам помогают отбиваться от мутантов.

Но вот на высокой сложности, их выживание станет той еще задачей и дело не в том, что они превратятся в рукожопых лентяев, а в окружении. Люди на любой сложности останутся сами собой, в них ничего не поменяется. Сложность влияет на остров и тварей что его населяют.

Выжившего могут убить и съесть. Не имея подходящего укрытия, он может заболеть, а без ухода умереть проще простого, особенно если напали каннибалы. Болезнь превращающая людей в мутантов будет прогрессировать быстрее, так что и лекарств понадобится больше, и тут игроку придется выбирать кого спасти, а кого обречь на мучительную метаморфозу. Кстати, если окажется, что лекарств хватит не на всех, это может привести к агрессии со стороны выживших, в том числе в сторону игрока. Вероятность удара в спину в том числе зависит от того, насколько усердно и успешно игрок помогал другим.

Моральные дилеммы в игре будут тесно связаны с выживанием, а ведь у каждого персонажа будет своя цель, которой он должен достигнуть.

После некоторого обсуждения, трио геймдизайнеров пришло к идее, чтобы сделать всех игравельных персонажей выживальщиками. Так будет сложнее распоряжаться их жизнями, особенно если успел поиграть за них.

Мужчина стремящийся отыскать сына, способен отчаяться и уйти из лагеря на его поиски. А вот завершиться ли это успехом, никто не знает. Игрок вполне возможно отыщет его труп или живого но раненного. Чем больше возможностей - тем лучше.

Щелк!

Троица покинула капсулы. Они находились в кабинете, предоставленном администрацией колледжа этой группе геймдизайнеров.

- «Фуух, когда истощает манна такое чувство, будто все тело прошло через изматывающую тренировку» - Сацуки

- «В какой-то мере, так оно и есть» - Ник

Киара села за компьютер и стала работать с данными созданными в матрице.

- «Надо поужинать. На голодный желудок хорошие идеи на придут» - Сацуки

- «На полный работать тяжело» - Киара

- «Соглашусь с Сацуки. Надо подкрепиться» - Ник

- «Одну минуту, только введу эти данные» - Киара

Немного позже они ужинали в кафетерии.

Две трети мест было занято другими студентами.

За соседним с троицей столом, сидела группа парней бодро обсуждающих Эпоху Мифов. Они впятером зарубились по сети. Двое выбрали греков, двое египтян и только один скандинавов. Но вот боги были разными. Игрок выбравший Аида укрепил свой городской центр статуями лучников, что позволило справиться с ранней атакой.

Судя по оживленной беседе, тактика всегда сводилась к максимальной прокачке всего и вся, набору всех подряд в армию и последующему столкновению. Так что атака на раннем этапе была для них неожиданной.

Парни уплетали свой ужин в красках описывая прошлую партию.

- «Мм, вот так и должны чувствовать себя игроки. Прокачка навыков это хорошо, но удовольствие тоже надо получать, иначе получается машинально, механически, не так в общем» - Сацуки

- «Наша игра будет заставлять игроков нервничать и преодолевать, хотя там тоже будет удовольствие. От чувства выполненного задания или удачно пережитой ночи» - Ник

- «Нам не хватает консультаций охотников с опытом выживания в дикой природе. Я опасаясь

выкладывают игру на данном этапе разработки. Необходимо свести ошибки и допущения к минимуму» - Киара

- «Я поговорю с отцом, он все расскажет. Если нужно, устроит встречу с другими охотниками. А еще можно будет позвать Амелию» - Сацуки

- «Мы условились не делиться подробностями с ней, на данном этапе. Если она проговорится на стриме, это может запутать аудиторию. Лучше ограничиться другими охотниками. Я могу попросить семью об этом» - Киара

- «Нет. Сначала попробуем через моего отца. Ты сама говорила, что не рассказываешь родным про свой проект, опасаясь утечки. Так не надо рисковать, я все сделаю. У отца будет четыре выходных, так что без проблем. Завтра поговорю с ним и все узнаю» - Сацуки

- «Он сможет прийти в колледж? Учитель Скарлет выпишет для него разрешение. Хотелось бы, услышать его советы, а заодно пусть опробует рабочий билд и поделится своими мыслями» - Киара

- «Это было бы очень кстати. Не хочется, чтобы нас потом тыкали носом в откровенные глупости и огрехи» - Ник

- «Завтра он не сможет, но ближе к вечеру я с ним поговорю, тогда и постараюсь убедить прийти сюда» - Сацуки

- «Когда расспросишь его о деталях, позвони мне. Поработаю над этим перед сном» - Киара

- «Ладно» - Сацуки

На следующий день.

Уроки подошли к концу, а позже и совместная работа над игрой.

- «Я позвонила домой, отец свободен и готов рассказать что угодно» - Сацуки

- «У меня сегодня дела дома, можно перенести встречу на завтра?» - Киара

Они заранее поговорили с Лизой, и та согласилась выдать пропуск на день.

- «Надо позвонить учителю и она все сделает. Так, ты сегодня не сможешь?» - Сацуки

- «Эти дела нельзя отложить, но завтра я свободна» - Киара

- «Ник, ходим со мной?» - Сацуки

- «Зачем? Твой отец все равно придет завтра, тогда и завалим его вопросами» - Ник

- «Будет лучше, если он подготовиться, освежит память и подумает над вопросами. Нам же будет проще. Просто я не уверена, что скажу ему все правильно. Это же вы работаете над деталями, а не я» - Сацуки

- «Верное замечание. Ник, если вы пойдете вместе, ты сможешь заранее узнать об аспектах выживания. Охотник также даст название подходящих книг по этой теме, ты просмотришь их, а на следующий день сможешь задавать только те вопросы, на которые не смог найти ответа» - Киара

- «Логично, ладно я не против» - Ник

Все же у опытного охотника есть чему поинтересоваться. Юноша даже мог узнать нечто для своей собственной игры.

Несколько часов спустя.

- «...» - Ник

- «Эмм...» - Сацуки

Прежде чем прийти, Николас одел свой костюм, тот самый который носил в первый день в Норквесте. После химчистки он выглядел как новенький. Сацуки тоже оделась в повседневное, благо что шкаф в ее комнате в общежитии забит под завязку.

Юноша ожидал, встречи с бывалым охотником и возможность узнать про его непростую работу. Девушка тоже представляла это походящим образом.

Вот только на деле, Николас не мог и слова подобрать нормально. Он и Сацуки сидели за столом, а еще там были ее родители, а также младшие брат и сестра.

Эдди сейчас был не охотником, а отцом чья дочь привела домой парня.

Мама Сацуки приготовила отличный ужин, как раз для этого знакомства.

- «Сацуки много про вас рассказывала, и только хорошее хаха...» - Ник

Это первое предложение которое он смог произнести после того как представился.

Разговор предстоял неловкий.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3244638>