

Глава 69 – Команда.

- «Рада с вами познакомиться мистер Лэнгли» - Киара

- «Ох, не стоит. Называйте меня просто Эдди. Вы ведь друзья моей дочери» - Эдди

Мужчина был командиром охотников, пусть и не обладал высоким рангом, но нехватку силы компенсировала дисциплина, находчивость и умение руководить. Кроме того, он знал в каких случаях необходимо идти на словесные уступки, например - общаясь с детьми высокопоставленных особ.

Эдди опасался встретить зазнавшуюся, богатенькую леди, но к счастью его опасения оказались беспочвенными.

Все-таки дочурка не лукавила, когда рассказывала о друзьях.

- «Мы бы хотели узнать ваше мнение о нашем проекте, а также получить ваши советы касаясь некоторых деталей» - Киара

- «Хорошо, что от меня требуется?» - Эдди

- «Игра не доделана, но она вполне рабочая. Опробуйте ее. Мы дадим вам время, а потом узнаем ваше мнение и покажем на некоторые моменты, требующие вашего внимания» - Киара

Девушка указала на капсулу погружения, коих тут было три штуки. Это само по себе говорило, насколько серьезно администрация колледжа подходит к особому классу геймдизайнеров.

Мужчина погрузился в матрицу. Киара открыла доступ его профилю к игре.

- «Мы будем из матрицы следить за вашим прогрессом, если вы не против?» - Киара

- «Не волнуйтесь, я не против» - Эдди

- «Если возникнут вопросы – задавайте, мы же не станем начинать разговор, чтобы не мешать вам» - Киара

Девушки погрузились в капсулы, а Ник использовал обруч.

Происходящее вполне можно сравнить со стримом. Один человек играет, другие смотрят.

Когда мужчина начал игру, ему предложили выбрать сложность.

- «Я могу переключать для вас режим сложности в любой момент, когда захотите. Это будет нужно, чтобы показать важную разницу между ними» - Киара

Затем, нужно было выбрать персонажа.

Эдди выбрал первого на очереди и тут же начался ролик.

Мужчина со своим сыном летели в самолете. Внизу экрана появилась дата 1988 год.

Сын листал книгу по выживанию подаренную ему отцом, и вдруг, началась турбулентность. Самолет трясло, и вскоре он разбился.

Мужчина приоткрыл глаза и увидел - как некая фигура уносит его сына с собой. Отец снова потерял сознание.

И вот, началась игра.

Первое на что Эдди обратил внимание, это конечно графика. Она выглядела весьма недурственно. Почти как у лучших геймдизайнеров Эдмонта. Это контрастировало с работами Азраила, которые хоть и совершенствовались от игры к игре, но все же уступали в детализации этому проекту.

Следом за этим, мужчина опробовал несколько упражнений, дабы понять насколько хорошо тело двигается в этом образе. Для игр это очень важно, и тут все тоже было неплохо.

Он собрался выйти из разбившегося самолета, а там на самом виду лежал топорик, всем своим видом говорящий - «Возьми меня». Чуть дальше обнаружилась знакомая книга, ее персонаж подобрал сам и открыл на пару секунд.

Эдди выбрался наружу и осмотрелся по сторонам.

Трое геймдизайнеров молча смотрели на то как бывалый охотник, пробует себя в их игре.

Никаких всплывающих подсказок там не было, как целей, которые необходимо выполнить. В углу зрения находились индикаторы здоровья, жажды и голода, что само по себе указывало на необходимость работы с ними.

Тут же Эдди ознакомился с тем как работает инвентарь, после чего вернулся в самолет, чтобы посмотреть есть ли там, что-то полезное.

Целый час он проходил игру - не задав ни единого вопроса, справляясь со всем самостоятельно.

Эдди выживал как мог. Возводил простые укрытия, разжигал огонь, охотился на мелкую дичь, а вскоре встретился с мутантами. После этого, он сменил расположения своего лагеря и озаботился системой ловушек, расставленной вокруг них. Свое оружие он тоже старался улучшать. Более-менее разобравшись с механиками игры, он стал выживать более успешно, да только вот нападения на лагерь, особенно ночью становились все суровее. Особенно тяжело пришлось, когда он спустился в пещеры.

После часа игры, с ним заговорила Киара.

Она была владельцем игры, а потому закрыла доступ к звуковому чату между Эдди и двумя другими геймдизайнерами. Это на случай если Сацуки не удержится и начнет подсказывать отцу, что делать дальше. Ну а сейчас, когда мужчина опробовал игру самостоятельно, все могли общаться друг с другом.

Следующие полчаса, мужчина опробовал те или иные действия, на которые ему указывали.

О большинстве он даже не подозревал и не факт, что обнаружил их за долгие часы игры.

И вот, когда все выбрались из матрицы, можно было поговорить лицом к лицу.

- «Ну как тебе игра?» - Сацуки

Мужчина почесал голову, очевидно раздумывая над ответом.

- «А когда выйдет ваша игра?» - Эдди

- «Через две недели мы должны выпустить трейлер, а еще через неделю выйдет сама игра. Сроки установлены не нами, так что приходится подстраиваться под них. Все что не успеем доделать, будем вносить со временем. Поэтому нам нужно стороннее мнение для полировки наиболее важных вещей, а также исправления самых значимых недочетов» - Киара

- «Просто скажите, как вам наша игра? Что чувствуете - опробовав ее?» - Ник

- «Так сразу и не скажешь. Мне понравилось. Там столько необычных механик. Подобного строительства и создания предметов я нигде не видел. Выживать приходится обычным человеком, что само по себе необычно. Тут и личная трагедия цепляет за струны души, и масса возможностей делать все, что придет в голову. Жажда и голод правда очень быстро растут» - Эдди

- «На данной сложности - все в игре происходит быстрее. Не все игроки способны тратить много часов на игру, а опробовать надо все что в ней имеется. Да и однообразные действия надоедают, особенно если они занимают массу времени» - Ник

- «Согласен. Мне еще показалась странной система инвентаря. Напомнило Меч и Магия, но там можно было собирать все что угодно и складывать как пожелаешь, а тут под каждый предмет свое место» - Эдди

- «Ага, это в качестве прогрессии вместо прокачки навыков и прочего. Игрок должен сам становиться умелым, а инвентарь предоставляет инструменты для этого» - Сацуки

У мужчины покалывало кончики пальцев. Такое случалось, когда его магическое развитие получало толчок вперед.

Он уверен, если еще поиграть пару часов, то он может неслабо продвинуться и прокачать некоторые из своих навыков.

- «Это поразительно. Я не думал, что студентам колледжа удастся создать столь удивительную игру. Она не только не уступает проектам Азраила, она превосходит их! Я ничего подобного прежде не видел. Как вам это удалось? Столько разных возможностей и все прекрасно работают друг с другом как единое целое. Скажите - как?» - Эдди

Сацуки гордо приподняла голову, а на лице была ехидная ухмылка.

Мужчина обратился с этим к Киаре, все-таки это ее руками создается игра.

- «Все основные и большинство второстепенных идей принадлежат Николасу. Фактически, это он придумал игру, а мы занимаемся ее воплощением» - Киара

- «Вот как?» - Эдди

Мужчина повернулся к молодому человеку.

- «О, так игра задумана тобой? Не зря Сацуки тебя так хвалила. Ник, мы будем рады, если ты снова придешь к нам на ужин» - Эдди

- «Снова?» - Киара

- «Вчера Ник ужинал у нас дома. Я сразу понял, что он хороший человек, и всем домочадцам

понравился. Киара, вам тоже следует сходить к нам в гости. Мы всегда рады друзьям Сацуки» - Эдди

- «Папа хватит! И вообще, ты здесь чтобы помочь нам с игрой» - Сацуки

- «Хорошо, и что именно от меня требуется?» - Эдди

- «Есть несколько вопросов» - Киара

Следующий час мужчина спокойно вел беседу с геймдизайнерами отвечая на разного рода вопросы от глобальных, до тонких деталей в малозаметных моментах. Эдди опасался ляпнуть что-то не то и в итоге испортить игру, но а Киаре требовался материал с которым нужно работать, а опытный охотник тут в самый раз.

И вот...

- «А что вы будете делать после этой игры?» - Эдди

- «Ты о чем?» - Сацуки

- «Как я понял, вас объединили в команду для создания этой игры. А когда она завершится, что вы будете делать дальше? Просто, геймдизайнеры получают манну через свои игры, а эту делает Киара. Получается, следующая игра выйдет от одного из вас. Вы уже решили, кто это будет?» - Эдди

Ник и Сацуки переглянулись. Да и Киара тоже задумалась.

Так далеко они не заглядывали.

- «Тут все зависит от того насколько успешной выйдет игра. Если выстрелит как надо, то нашу группу оставят, но как быть с играми для каждого из нас, пока не знаю. Даже если новую игру поручат Киаре, мы и сами сможем создать что-то для себя. Работа в команде многому нас научила» - Ник

Мужчина с сомнением посмотрел на дочь.

Уж он то знал, какое у нее воображение и что без помощи мозговитого друга, она вряд ли выпустить что-то годное.

- «Работа в команде – это самое важное. Все одиночки заканчивают плохо. Запомните это и не позволяете разделить вас. Если кто-то будет вбивать между вами клинья помните – это враг, он желает вам зла. У меня достаточно опыта в определении слаженности магов, и глядя на вас я могу сказать – вы отличная команда» - Эдди

- «Хехе» - Ник

- «Что смешного?» - Сацуки

- «Просто... самые лучшие команды магов это когда есть люди с разными специальностями, чтобы компенсировать слабости членов команды. Воин ближнего боя, стрелок, маг поддержки и так далее. А у геймдизайнеров получается хорошая команда, с другими геймдизайнерами» - Ник

- «Возможно, вы станете самым сплоченным классом магов из всех» - Эдди

...

После ухода мистера Лэнгли, друзья принялись работать над игрой с новыми силами.

Значительная часть сомнительных моментов, а также некоторые нерешенные дела должны были устраниться в ближайшее время, благодаря дельным советам и мозговому штурму.

Хотелось многое внести, но в разработке очень важно расставлять приоритеты.

Ник широко зевнул.

- «Время позднее, мы слишком засиделись. Не знаю как вы, но мне точно не мешает отдых» - Ник

- «Мне осталось десять минут. Я почти закончила» - Киара

- «Я тоже немного поработаю. Ник, иди отдыхай, а то уснешь прямо тут» - Сацуки

- «Ага, тогда до завтра» - Ник

Девушки остались наедине.

- «Ты познакомила его со своей семьей?» - Киара

- «Это вышло само собой. Я думала, с ним поговорит только отец на тему игры, а мои родные устроили ужин и пол вечера донимали Ника вопросами» - Сацуки

- «Но все прошло удачно, так ведь? Не похоже, чтобы Ник не нравился твоему отцу» - Киара

- «Кто знает? Отец подолгу изучает людей. Одного рейда мало, чтобы как следует узнать человека, а вот за несколько совместных вылазок, отец неплохо считывает людей» - Сацуки

- «Мои родные не такие. Заслужить их расположение отнюдь не легкая задача. Тебе все время ставят трудные условия и не делают послаблений, а когда ты решаешь задачу, тебе сразу ставят новую, еще более тяжелую. И так всегда» - Киара

- «Наверняка, таким образом они стремятся сделать тебя успешной, натренировать как надо» - Сацуки

- «Да, но они никогда не дают выбора» - Киара

Сацуки чувствовала, что с Киарой что-то не так. Эта аура ощущалась еще до прихода Эдди.

- «Вчера что-то произошло?» - Сацуки

- «Ничего особенного. Мне еще раз напомнили о том, что я должна сделать и о недопустимости провала» - Киара

- «Это связано с игрой? Тогда не переживай! Я всегда тебя выручу! Не сомневайся, наша игра станет такой крутой, что все рты пораскрывают от удивления» - Сацуки

...

В общежитии Николас рухнул на кровать и позволил себе полчаса лежать, почти не двигаясь.

При этом он старался не вырубиться, хотя из-за мыслей это все равно будет непросто.

Игра про выживание выглядела очень даже неплохо. Она станет серьезным конкурентом для его Титан Квеста. Но тут нельзя забывать про основные концепции двух игр. Они в корне отличаются друг от друга.

Выживание в открытом мире в роли обычного человека и эпическое приключение героя. Это две совершенно разные категории.

Ник не мог пока еще добиться столь отменной графики, какую выдавала Киара, так что надо напирать на стиль.

Титан Квест это не только прокачка и шмотки, это прежде всего приключение. Ты исследуешь разные места, посещаешь различные регионы, встречаешь на своем пути исторических и мифических персонажей, некоторых из которых тебе предстоит убить.

Здесь есть место как для залитых Солнцем полей, так и мрачных подземелий. Иссушенная жарой пустыня и холодные горные переходы, храмы древней Греции и города Египетских Фараонов. Все это станет частью захватывающего приключения и тут будет недостаточно сделать рабочую локацию и поместить ее в вакуум. В случае с островом все просто – его окружает вода. Но как быть с остальным?

Выход один – делать правильный фон.

Опыт в создании декораций у Ника выработался еще при работе с Макс Пэйном, а тут придется выложиться на все сто.

Выживалка напирала на реализм, а Титан Квест на зрелищность, красочность и эпичность.

Недостаточно дать прокачку и кучу лута, надо поставить все это на правильные рельсы и задать атмосферу.

В Титан Квест, игрок будет прорываться сквозь толпы чудовищ. Ему не надо их избегать, напротив. Каждая тварь это источник опыта, лута и денег. Избегая их, ты упускаешь добычу. Герей всегда будет в центре внимания, в этом его суть.

Ник подумал, что игры очень разные, а потому если игрок устанет от одной, то сможет отвести душу в другой.

В этот вечер юноша ничего не делал в матрице, он размышлял над тем, что еще ему предстоит.

Помимо Титан Квеста, было еще дополнение к Эпохе Мифов, но с ним не возникнет трудностей. А вот Титан требовал все больше и с этим надо что-то делать.