Глава 74 – Секреты у каждого.

Следующим днем Киара пыталась выбрать момент, чтобы поговорить с Николасом, да только возможности все никак не было, поскольку они никогда не оставались наедине.

Был вариант беседы в матрице, но во время урока это проблематично, да и отвлекать будет, а приватный разговор лучше проводить лицом к лицу. Девушка беспокоилась, что Ник заговорит о теме касающейся переваривания зелья, но тот и словом не обмолвился.

Наконец, когда троица геймдизайнеров собралась в клубе, Киара попросила Сацуки купить попить и сладкую булочку. Девушка с конским хвостом ответила согласием и сообщила, что возьмет перекусить всем троим.

Ник потянулся давая отдых затекшим плечам. Сидеть в одном положении бывает нелегко, так что приятно после этого сделать вот так.

- «Ник, есть важный разговор. Это касается темы которую мы обсуждали вчера» - Киара

- «Какую тему? А, ты про логова. Я кое что придумал на эту тему, но этого еще мало. Дай мне немного времени и я сделаю подходящий образ» - Ник

- «Я не про игру. Речь о способе переваривания зелья» - Киара

- «А что с ним?» - Ник

- «Он и правда оказался эффективным. Ник, у меня есть просьба – никому об этом не говори. Моя семья собирается провести исследования на эту тему, после их завершения, если все пройдет удачно, а я считаю - это будет именно так, ты получишь компенсацию» - Киара

Ник даже не думал, что его вчерашний звонок будет сулить неожиданную прибыль.

- «Помни, это открытие надо держать в секрете. Никто не должен этого знать» - Киара

- «Даже Сацуки?» - Ник

Девушка на секунду опешила. Тут замешаны верхи семьи Айсберн, но Сацуки ее подруга и держать в секрете способ позволяющий стать сильнее как маг, означает поступить вовсе не по дружески.

- «Сацуки – очень общительный человек, она может невольно сболтнуть лишнего» - Киара

- «Нет, я против подобного. Ладно бы личный секрет, это понятно, но тут тема с развитием, а ты знаешь насколько это важно. Уверен Сацуки сможет сохранить это в тайне» - Ник

В этот момент дверь открылась и вошла Сацуки.

- «Яблочного не было, я взяла… вы чего?» - Сацуки

Ее взгляд тут же сменился на подозрительный при виде, сидящих рядом друг с другом напарников по команде.

- «Кхм! Ты вовремя, проходи, садись. Есть важный разговор» - Ник

Он встал, взял девушку за руку и посадил на стул рядом с Киарой, а потом перешел на шепот.

- «Это настоящий секрет, никто не должен об этом знать, так что тссссс. Киара поделилась секретным способом своей семьи по перевариванию зелий. Помнишь чувство вдохновения, когда манна бурлит в теле? Ну так вот, если перед этим принять зелье, оно будет всасываться заметно лучше и эффект будет сильнее» - Ник

- «Правда?» - Сацуки

- «Да! Только тихо. Никто не должен знать, что мы в курсе, иначе Киаре не поздоровиться» - Ник

- «Это правда?» - Сацуки

- «Значимость сохранения тайны и правда много значит для меня. Прошу, ни с кем не делится этой информацией» - Киара

- «Можешь на меня положиться! Я умею хранить секреты!» - Сацуки

В этот момент Николас и Киара посмотрели на нее с очень сильным сомнением во взгляде.

- «Эй!» - Сацуки

Юноша отошел в сторону и взял в руки свою тетрадь. Неплохо бы сменить тему и не поднимать больше вопрос о зельях.

Ник отлично знал, насколько важно магам уметь поглощать энергию из ресурсов. А раз он с Киарой и Сацуки в одной команде, то чем сильнее каждый из участников, тем сильнее вся группа. Да и было бы неуважительно, получать выгоду двоим, а третьего лишать ее.

- «Ник, ты вчера сказал, что работаешь над игрой. Можешь рассказать про нее?» - Киара

Видимо, девушка из семьи Айсберн тоже искала способ сменить тему.

- «Что? Когда это он говорил такое?» - Сацуки

- «Вечером, по телефону» - Киара

- «Ты звонил ей вечером? И сказал про свою новую игру?» - Сацуки

Девушка сверлила парня подозрительным взглядом.

- «Это еще не игра. Я прорабатываю концепты, пытаясь найти подходящий. Пока еще не выбрал, вот думаю какой взять. Да и вообще, придется провести подготовительную работу, прежде чем начинать основную разработку» - Ник

- «Если у тебя будут готовы объекты и разные элементы, то с началом работы над игрой, их можно интегрировать в нее, так что это тоже часть разработки» - Киара

Пух!

Сацуки навалилась на стол. Она бы ударилась лбом, если бы ни внушительные женские достоинства, выступившие в качестве подушки.

- «Эх, а я все не могу придумать себе игру. Даже не знаю с чего начать. Порой мне кажется, что я делаю все подряд, кучу разных деталей и ничего не удается из них собрать» - Сацуки

Она повернулась к парню.

- «Ник, может поможешь мне?» - Сацуки

Он не мог сказать, что прямо сейчас допиливает Титан Квест, да еще и создает почву для порта Эпохи Мифов.

- «Я со своей то игрой не разобрался. Как насчет такого – скоро выйдет дополнение к Эпохе, а еще чуть позже Титан Квест. Нам будет, чем заняться и откуда почерпнуть идей. Тем более, если Азраил выпустит интересную игру, вряд ли кто-то станет активно играть в наши, если геймплей будет похожим» - Ник

- «Ник совершенно прав. Форест стал успешным, во многом из-за своей новизны. Тоже самое следует провернуть и с вашими играми. Я вам помогу. Без вас, я бы не смогла сделать эту игру, так что это меньшее, чем я способна отплатить вам» - Киара

- «Отплатить? Мы команда. Тут никто никому не платит, мы помогаем друг другу, действуем заодно. Не надо сводить все к услуге за услугу» - Сацуки

- «А не ты ли заставила помогать тебе в качестве платы за тот случай?» - Ник

- «Это другое! И вообще, это было так давно, что я уже все забыла» - Сацуки

Киара открыла дневник.

- «У нас не так много времени, до выхода игры Азраила. Будет лучше, если мы сначала позаботимся об учебе. Так у нас освободится больше времени» - Киара

В ее словах был резон. Это верное решение, им понадобится много времени, а с учебой это не так уж просто.

Юноша глянул в окно.

На улице неспешно опускались снежинки. Холода подступают все ближе. Скоро, охотникам придется нелегко. С техникой еще куда ни шло, но вот пешим группам придется носить дополнительное снаряжение, чтобы не замерзнуть, а также для обнаружения скрывающихся под снегом тварей.

…

Дополнение к Эпохе Мифов вышло по расписанию, и было положительно встречено аудиторией.

Ник внес туда ряд нововведений, в первую очередь технического характера. Но и в остальном игра была хороша. Новая игровая раса, продолжение сюжета и огромные титаны. Ник сделал их размеры заметно больше, чем в игре из другого мира. Теперь, это по настоящему грозные чудища, способны давить солдат в кашу и разрывать их на куски.

Чтобы смотрелось еще эффектнее, юноша добавил анимации смерти для различных юнитов. Так например схватив гидру, титан оторвет ей головы одну за другой, а колосса разломает на части.

Здесь же, Николас поработал с внесением большего количества мелких деталей наполняющих мир. Растения, камни, глиняная посуда, остатки брошенного снаряжения и ржавого оружия,

обрывки ткани, мелкие звери, выбеленные на солнце кости и так далее. С этим игра все больше напоминала Титан Квест, который пока еще не вышел.

В будущем, это пригодится для портирования Эпохи Мифов в матрицу.

Как ни странно, особого шума выход дополнения не наделал, все-таки игра на ПК. Да и внимание игроков все еще приковано к Форесту, который регулярно пополняется новым контентом. Ну как приковано… игроки Эдмонтона пробуют все это, а вот магам из других городов приходится довольствоваться ванильной версией. И чем больше выходит дополнений, чем качественнее полируется продукт, тем сильнее желание других игроков опробовать его.

На этом строятся товарно-денежные отношения.

Важно то, что руководство Эдмонтона не торопится заключать контракт. Они хотят выждать время, чтобы дождаться лучшей цены. А еще… в этом сыграет свою роль новая игра Азраила. Она тоже станет событием, так что скорее всего, сделку насчет Фореста заключат непосредственно перед выходом Титан Квеста.

В этом случае, пока зарубежные игроки будут проходить выживалку со всеми дополнениями, в Эдмонтоне народ зарубится в игру про античный мир.

Не стоит недооценивать подобный план.

Форест сработал как надо. Многие прокачали свои навыки и улучшили магическое развитие. А те кто в виду проживания в других городах не смог прикоснуться к новинкам, нашли способ решить это проблему, довольно простым методом, а именно – переездом.

Нет, конечно же мало кто собирался переезжать в Эдмонтон насовсем, но вот погостить там некоторое время для тренировок в матрице, это вполне нормальное явление. Маги нередко приезжают в другие города для тренировок, в том числе ради эксклюзивных для города игр. Эдмонтон не мог похвастать подобным, до недавнего времени, а теперь встречает гостей.

Бывалые охотники, прокачав способности, естественно захотят опробовать их на деле, а потому город предоставит им подходящую для этого работу. Так что гости из других городов помогают в рейдах, зачистках и прочих вылазках в дикие земли. Эти же люди не только рабочая сила, но и выгодные клиенты. У магов всегда должны водиться деньги, для нового снаряжения, оружия, ресурсов для прокачки, ну и собственно говоря - тренировок.

Чем сильнее способности, тем проще зарабатывать и тем выше расходы на снарягу и все остальное.

Лиза Скарлет знала про все нюансы, а также – она единственный человек, который был в курсе новой игры Азраила.

С этим знанием, она убедила вышестоящее руководство в успехе новой игры и предстоящем наплыве гостей. Это неизбежно, успех гарантирован, а следовательно – сделка насчет игр пройдет в нужном для Эдмонтона ключе.

Она говорила убедительно, а потому ответственность за провал ляжет на ее плечи. Но Лиза была уверена. Сравнивая это с азартной игрой, она пошла ва-банк поставив все на Азраила, а точнее на Николаса.

…

Чем ближе релиз игры, тем больше взволнованы игроки.

Стримеры готовятся к контенту способному, принести им хорошие деньги. Игроки освобождают время, дабы не испытывать его нехватку, когда проект наконец таки выйдет в свет. Геймдизайнеры сдвигают свои собственные проекты, чтобы им не затеряться на фоне значимой игры, да и самим надо в нее поиграть, вдруг удастся почерпнуть хороших идей.

А вот Ник совсем не волновался. Он был уверен в своей игре.

Все шло как обычно, пока он не услышал одну единственную фразу…

- «Надеюсь, Амелия соберет хорошие просмотры, а то на новую игру Азраила нацелились все стримеры Эдмонтона, а кто-то даже приехал сюда из другого города ради этого» - Сацуки

В разуме тут же всплыл термин «Нечестная конкуренция», или как-то так. Но суть одна – Амелии, как и многим другим придется биться за просмотры и донаты, и еще неизвестно кому повезет больше. А ведь помимо стримеров, игру сходу запустят многие игроки. Попробуй тут, завоевать их внимание.

И на этой самой ноте, как нельзя кстати Николас вспомнил про эксклюзивные права. Если уж маги готовы ехать в другой город ради игры, то… почему бы не помочь любимому стримеру?

Ничто не мешает открыть для Амелии игру немного раньше, чем для других. Скажем, на пять часов.

Как это объяснить?

Амелия стримит игры Азраила с самой первой. Относится к ним более, чем положительно. Подогревает интерес аудитории, да и в целом, старт популярности отчасти сработал благодаря этой девушке. А раз так, то нет ничего подозрительного в том, что загадочный геймдизайнер дал ей эксклюзивную возможность сыграть в новый проект немного раньше, чем остальным.

Ник надеялся, что никто не свяжет историю с участием Амелии в его освобождении, хотя бы потому что мало кто в курсе этого. Есть еще интервью и факт хороших отношений со студентами геймдизайнерами Норквеста, но это скорее плюс, нежели минус. Общительная девушка нашедшая интересные проекты и их создателей, вполне могла попасть в поле зрение того самого геймдизайнера.

Это своего рода показатель его отношения к стримеру. Если уж до того дошло, то это могут воспринять как подарок красивой, молодой девушке. Тот факт, что Азраил скорее всего мужского пола, никто не сомневался.

Довольный своей идеей, Ник выставил таймер.

Он не делал никаких записей, не оставлял сообщений, только поставил для Амелии индивидуальное время для открытия игры.

Амелия увидела это случайно, она проводила стрим по Форесту, где пыталась разобраться с жутким логовом. Она специально завела несколько файлов сохранения, в каждом из которых была своя вариация сюжета. С выходом дополнения это здорово помогло ей. Так она могла в полной мере оценить контент игры.

Какого же было ее удивление, когда завершив игру, но не выключив стрим, она заглянула на

страницу Азраила, где заметила изменение в дате выхода Титан Квест. День был тот же, но вместо вечера, на который девушка настроилась, часы указывали на дневное время.

Решив, что Азраила сдвинул время для всех, она порадовалась, но вскоре, чат сообщил ей, что никакого изменения не было. Игра должна выйти вечером указанного дня.

Девушка проверила систему и не обнаружила никаких ошибок. Только тогда до нее дошло, что это дело рук Азраила.

Чат взорвался эмоциями, а парой часов позже, эту новость подхватили стримеры. Они разумеется - были вне себя от гнева или разочарования. Это же, как такое возможно, чтобы геймдизайнер выбирал себе любимчика? И ведь они как-то позабыли о том, что у стримеров бывают спонсоры, в том числе из геймдизайнеров. Один создает игру и платит другому, чтобы тот рекламировал ее через свои каналы и продвигал аудитории. Это обычное дело.

Что касается Амелии, ее не интересовали чужие пересуды. Она сможет поиграть в новинку раньше, и это не могло не радовать.

http://tl.rulate.ru/book/92921/3271533