Глава 91 – Эксклюзивное интервью.

Настал момент выхода трейлера новой игры геймдизайнеров Норквеста.

Фейбл явил о себе миру.

Учитель Скарлет, а точнее те кто за ней стоят, поспособствовали рекламе. Наиболее важную роль в этом сыграла семья Айсберн, продвигавшая новую игру следом за Форестом.

Несколько дней после выхода трейлера, друзья сохраняли интригу, стараясь всеми силами избегать многочисленных вопросов со стороны других студентов. Требовалось выждать время, чтобы люди успели поразмыслить над увиденным, обсудить это, построить парочку теорий…

Ну а затем, Амелия Голди получила приглашение на эксклюзивное интервью от разработчиков.

На самом деле, инициатором этого был Николас.

Он сам предложил задействовать Амелию.

Мотивировал он это следующим образом – прежде всего новой игре нужна реклама. А молодая особа по фамилии Голди, благодаря раннему доступу к Титан Квест и его дополнениям, очень сильно прибавила себе популярности, а ее армия фанатов значительно выросла и стала международной. Так что если дать интервью Амелии, это поможет в продвижении игры, да и самой девушке тоже, так что это взаимовыгодное сотрудничество.

Еще одним фактором, стала необходимость рассказать об игре, чтобы ту правильно поняли. Особенно про выход по главам, поскольку на выпуск в цельном виде уйдет слишком много времени, а если Сацуки получит приток манны, дело пойдет быстрее.

Немало игровых механик и прочих особенностей, так просто в трейлере не покажешь. Надо хоть как то их объяснить, тем самым дав надежду и заинтриговать. Люди привыкшие к играм как к тренировкам или резне, если речь про Титан Квест, должны получить шанс прикоснуться к настоящей сказке. Английский стиль, необычная рисовка и юмор здорово в этом помогут.

Даже простые вещи могут стать интересными, если их правильно подать.

- «Это преимущество над играми Азраила. Он вообще ничего не рассказывает, так что игрокам приходится додумывать самим и строить теории. А тут, мы сможем подтолкнуть их в нужном направлении» - Ник

- «Так ведь это ты Азраил. Чего же не идешь на контакт с игроками? Мог бы сообщения оставлять, а не одни лишь трейлеры» - Сацуки

- «Нет, это не по мне. Пусть Азраил остается загадочной фигурой, а вот мы трое – совсем другие» - Ник

- «Я согласна с этим решением. Нужно подготовить список вопросов, которые Амелия будет нам задавать и ответов на них» - Киара

- «Чего? Это же постановка. Я думала, мы будем весело общаться…» - Сацуки

- «Речь о важном проекте. Тут нельзя допускать ошибок. Сделаем несколько дублей, а я поработаю над монтажом» - Киара

- «Как по мне – это лишнее. Вряд ли Амелия станет задавать сложные вопросы. Все будет просто – что за игра, что нового, какой сюжет, где все будет, что вот это за яркая фигня была в трейлере и так далее. Надо просто заранее обдумать, что отвечать, а про что упомянуть вскользь» - Ник

…

Амелия согласилась сразу, ее даже не пришлось убеждать. Девушка изъявила острое желание прикоснуться к новому проекту. У нее как раз было свободное время между рейдами, так что встреча прошла в тот же день.

Друзья выбрали для этого кафе неподалеку от колледжа.

Это приличное заведение, в котором даже есть охрана, а столики бронируются заранее.

Все необходимые записи игрового процесса, находились на ноутбуке, а демонстрировать их будет Киара. Сацуки, как непосредственный разработчик должна будет активнее всех вести беседу, ну и Киара по мере необходимости будет добавлять кое-что от себя, особенно во время демонстрации геймплея.

Что касается Ника, он сказал, что не станет слишком лезть в кадр и забирать внимание у остальных. Три красотки в кадре – это уже гарантия успеха и популярности. Незачем там отсвечивать обычному парню.

Сацуки и Киара были с этим не согласны, но Николасу все же удалось убедить их. Он не обладал навыками коммуникабельности. Общительный, жизнерадостный характер Сацуки или строгое образование с ледяным спокойствием Киары, молодому парню большую часть жизни не имевшего друзей - даже сравнивать как то неловко.

Вот только на интервью, Сацуки то и дело обращалась к Нику. Тот давал некоторые пояснения, но старался делать их краткими и по делу. Все остальное было за девушками.

- «Ребенком?» - Амелия

- «Ага. В прологе, игрок будет ребенком. Во втором Оверлодре было нечто похожее, мы же дадим больше времени и наш герой не будет изгоем тут же бросившимся в бой. Придется провести некоторое время в трущобах Глушвиля и кое-что сделать. Там будут продемонстрированы базовые механики и стартует история героя в котором нам придется пройти всю игру. Мы хотим, чтобы игра охватывала всю жизнь этого персонажа, а не одну какую-то отдельную часть. Сюжет будет разделен временными промежутками, так что у многих наших действий как игрока, будут последствия. В прологе тоже придется сделать выбор и потом мы увидим к чему это привело» - Сацуки

- «А что касается сюжета?» - Амелия

- «Это…» - Сацуки

- «Инициирующее событие случиться еще в прологе. Будет заявлен антагонист, а цели игрок получит в ходе сюжета. История будет раскрывать постепенно. Тот кто захочет, может узнать ее практически полностью, но для этого придется постараться. Сюжет игры неразрывно связан с этим миром, именуемым Альбионом» - Киара

- «Игра выглядит так необычно» - Амелия

- «Вдохновением стали старые европейские сказки, в том числе творчество братьев Гримм. Но особого внимания заслуживает Рождественская История. Ее действие проходит в Англии. В нашем случае, все будет более явным и наполнено магией. Все это включая стилистику и юмор, должно создать впечатление сказки. Словно игрок попал в нее по настоящему» - Киара

- «Здорово. Как вы до этого додумались?» - Амелия

- «Это все Ник. Он у нас генератор идей. Все самое интересное придумывает он» - Сацуки

- «Она преувеличивает. У нас проходит мозговой штурм, в котором каждый предлагает идеи, а затем мы все это обсуждаем и решаем, что лучше, а что хуже, и как дальше поступить. Немало задумок - забраковываются» - Ник

Тут Киара показала часть игрового процесса на котором, игрок сражался в шахте с хобами.

- «Что это за существа?» - Амелия

- «Хобы. Они пришли из Английских мифов» - Киара

- «Это так странно, видеть на монстрах цилиндры и трости в руках» - Амелия

- «Это же сказка. Мы хотим воссоздать атмосферу волшебства именно в качестве сказки, а не боевой магии выкашивающей все и вся как в Титан Квест. Тут все будет по другому. Игрок волен использовать как оружие ближнего боя, так и дальнего. А магия тут отдельная тема. Кстати, магию в Альбионе называют волей. Цветные шарики выпавшие с монстров это опыт. Красные прокачивают волю, синие физическую силу и ближний бой, желтые ловкость и дальний, а зеленые это опыт – ими можно заменять любые предыдущие» - Сацуки

Киара включила другое видео, там где герой и его верный пес бегали по открытой местности. Псу удалось обнаружить клад, и герой выкопал его.

- «Он находит сокровища?» - Амелия

- «Ага, с этим будут связаны некоторые миссии, например - есть целая цепочка заданий у археологов. Это кстати поможет раскрыть историю Альбиона» - Сацуки

- «Сейчас будет горгулья» - Ник

- «Горгулья? Как в Героях?» - Амелия

- «В Альбионе горгульи не двигаются. Они находятся в самых разных местах и обзывают героя, а если их всех уничтожить, то можно будет найти их особое сокровище» - Сацуки

На этих словах Киара включила видео, на котором герой плавает в воде, а в какой-то момент ныряет и достает некий предмет.

Интервью продолжалось…

На улицах города было многолюдно. Люди занимались своими делами.

- «С людьми можно взаимодействовать. Мы заготовили особые движения. Если выполнить их правильно – последует реакция, при этом если провалиться - реакция тоже будет, но другая» - Сацуки

На экране ноутбука, герой станцевал вызвав у толпы аплодисменты. Но в следующий раз он не справился и от этого упал, вызвал волну смеха.

Это понравилось Амелии, но еще больше она поразилась, когда увидела работу в кузнице.

- «Что? Вы реализовали разные виды работы?» - Амелия

- «Хихи, не все они такие как в кузнице. Есть, например работа колоть дрова. Но вот если решите стать фермером или владельцем таверны – придется попотеть. Мы очень старались продумывать все это. Еще хотим ввести работу только для злого мировоззрения…» - Сацуки

Тык!

Николас, насколько это возможно сделать незаметно, стукнул ее ногой под столом.

Девушка на секунду очень недобро посмотрела на него.

Тук!

В этот раз дрогнул он.

- «Важной частью игры будет мировоззрение героя или же его карма. Все его деяния будут складываться и это повлияет на его внешний облик» - Киара

Девушка посмотрела на подругу, так все поняла и продолжила…

- «Игроки будут проживать жизнь героя, а потому все их решения, так или иначе отразятся на нем. Если они будут усердно качать ему силу, то он станет качком. Если магию, то он будет светиться от этой энергии. Если же он будет получать ранения, на его теле останутся шрамы. Ничто не останется без последствий и важным будет то герой ли игрок или же злодей. Игра подталкивает к выбору, в котором приходится принимать решение. Оно не всегда будет очевидным, но чаще всего об этом можно узнать, только увидев его последствия» - Сацуки

Интервью продолжалось еще некоторое время. Затем, Киара скинула Амелии видео с ноутбука. Голди сделает из этого нарезку для своего обзора.

- «Кстати, я тут подумала… Сацуки всеми силами работает на Фейбл, а Киара выпускает дополнения к Форесту. А что насчет Ника? Для Гримм Фанданго не было дополнений» - Амелия

- «Так ведь там законченная история, все что было нужно – я показал» - Ник

- «А сейчас ты над чем-то работаешь?» - Амелия

Юноша задумался на пару секунд.

Было бы неправильно делать вид, что он лоботряс, который только слова предлагать умеет. На деле, лучше всего если люди решат, что он долгое время работает над новой игрой. А то выйдет странно, если он скажет что сделал Тургор за совсем малый срок.

- «Есть у меня один проект, но он на такой стадии, что я его никому не показывал. Как будет готово – скажу» - Ник

- «Про что хоть игра?» - Амелия

- «Я пока сам не уверен, про что…» - Ник

- «А я смогу поиграть раньше официального выхода игры?» - Амелия

Юноша посмотрел на своих напарниц.

- «Почему бы и нет?» - Ник

…

- «Сара, ты уже неделю не ходишь в колледж. Я понимаю, тебе тяжело, но это не повод игнорировать учебу. Если запустишь, дальше будет только труднее» - мама

- «Ничего ты не понимаешь! Этот гад сам все испортил и бросил меня! Главное сам – обещал золотые горы и вечную любовь, и где все это? Он вышвырнул меня как вещь!» - Сара

- «После неудачи надо идти дальше. Тебе нужно образование, чтобы найти хорошую работу» - мама

- «Образование – это еще не гарантия хорошей работы. Пробиться на нечто хотя бы мало-мальски стоящее можно только через связи. Да и вообще, я решила взять перерыв в учебе» - Сара

- «Перерыв?» - мама

- «Расставание далось мне слишком тяжело. Это настоящий шок для меня. А в колледже у меня и так было не все гладко с оценками. Я отдохну год и все наверстаю. Сейчас, я просто не смогу учится» - Сара

Не желая продолжать разговор, девушка поступила в своем обычном стиле, стала одеваться, чтобы выйти из дома.

- «Ты куда?» - мама

- «Пойду встречусь с друзьями, хотя бы они меня понимают. Но сначала в магазин. Не хочу показываться им в тряпках, в которых я ходила с тем козлом. Скинь мне денег, не хочу брать микрозайм» - Сара

- «Сара, твой отец зарабатывает не так много. Ты уже купила новые вещи, когда вернулась» - мама

- «Мне нужны другие, и вообще пусть Ник скинет мне денег. Он мне брат или кто?» - Сара

- «Он учится и работает. Ему сейчас очень нелегко, но он справляется с этим. Он и так регулярно высылает нам деньги» - мама

- «Значит, ему будет нетрудно. Мы всю жизнь заботились о нем, даже снимали дрянное жилье, так что пусть отрабатывает» - Сара

- «Тебе следует поговорить с ним» - мама

- «О чем? У нас никогда не было ни одной темы для разговора. Он скучный и нудный, да еще и постоянно кашляет. Хочешь, чтобы я рассказала ему про свой разрыв? Ну уж нет. Позвони ему, пусть скинет мне денег» - Сара

Не став дожидаться ответа, девушка вышла наружу и закрыла дверь.

Ее мать, молча сложила руки на груди. Ей было очень трудно заниматься воспитанием и одновременно работать. Семье едва хватало на жизнь. Много уходило на лекарства для Ника. Во всем приходилось себе отказывать, а сейчас Сара пытается наверстать упущенное. В тот раз, когда она приняла решение жить отдельно, вероятнее всего она стремилась сбежать от своей семьи, ведь ей приходилось очень нелегко.

Выйдя на улицу, Сара достала свой новый телефон последней модели. С таким не стыдно ходить по улице, а ее друзья сгорят от зависти. Надо будет сказать, что у нее появился новый парень. Высокий, красивый, богатый, те то что этот козел!

Первым делом, она пришла в торговый центр и заказала себе коктейль. После него, можно будет пройтись по магазинам.

А пока, сидя за столиком, она сидела в телефоне.

Среди всплывающих видео появилось интервью одной известной девушки стримера, с тремя студентами геймдизайнерами.

Девушка закрыла это видео через секунду. Подобное ей совершенно не интересно. Телефон новый, потому в нем еще нет градации ее предпочтений.

Тем временем, младший брат Сары, вновь прибыл в центр подготовки. Одного сеанса в камере элементов было слишком мало, чтобы все понять. Ну, может кому-то этого достаточно, но уж точно не Николасу.

Он без колебаний тратил собственные деньги на это дело, ведь речь не только о его игре, но и непосредственно о магическом развитии.

Важно и то, что он постепенно увеличивает мощность энергии в камере. Справляться удается все лучше, но и нагрузка тоже растет. Процедура всегда оказывается болезненной вне зависимости от элементов, хотя от некоторых ему еще хуже, чем от остальных.

б

http://tl.rulate.ru/book/92921/3307907