

Дружбу с Рубией Грэм оказалось трудно переоценить.

Девушка и правда сделала так, чтобы никто не докапывался до новеньких. Даже преподаватели не пытались их завалить по предметам, поскольку Рубия дочь ректора и к тому же на очень хорошем счету у преподавательского состава. А раз она поручалась за новеньких, то они этого стоят.

Также, Рубия озаботилась отставанием своих новых друзей от учебной программы Хостоса. У Киары с этим не было никаких проблем, но вот Нику и Сацуки нужно было многое наверстать, и Рубия знала что нужно делать. Она подбирала на каждый предмет в качестве репетитора одного из студентов которым доверяла и это принесло свои плоды. Геймдизайнеры действительно стали быстро сокращать отставание по предметам.

Не менее важным было и то, что она помогала на практических занятиях. Что ни говори, но Рубия отлично разбирается в использовании магии, превосходя даже контроль Киары.

К слову о Киаре, уже через пару дней после знакомства Киары и Рубии, их семьи стали общаться друг с другом, а затем ещё и вести дела. Это было очень кстати для всей четы Айсбернов, желавших вернуть свой статус.

И Киара и Сацуки быстро сдружились с Рубией. Девушкам явно не хватало здорового общения с другом своего пола, дабы секретничать о чем угодно. Ник в свою очередь тоже обзавелся другом, коим стал Лео. Единственное, что самую малость напрягало, Лео затащил Ника в тренировочный зал, чтобы тот получше подкачался и научился нормально драться. В остальном, Лео был сама непосредственность. Его не интересовала политика и какие то сложные моменты, он даже не сильно задумывался о том, кем станет после выпуска. Николасу было спокойно с ним.

Параллельно учебе, шла своим ходом разработка Left 4 Dead, но и это было не всё.

Друзья проводили собственные тренировки внутри информационного поля, обычно под присмотром учителя Скарлет, которая занималась там своими исследованиями.

Со временем, постепенно, удалось достичь некоторых результатов.

Например, Сацуки научилась создавать защитный пузырь, так что ей больше не требовалось озадачивать этим Ника. Да и в целом, друзья лучше познавали этот мир и его законы.

Но главной, точнее одной из главных целей этих исследования они так и не достигли.

Речь про то, чтобы мультиплеерный проект приносил им энергию игроков, но к сожалению они так и не придумали метод способный заменить собой замкнутый цикл энергии. Даже эксперименты со сгустками энергии прикрепленными к барьеру не помогли.

Сотрудничая с Зейном и Гулбрехтом, Лиза искала любую мелочь, способную принести хоть мало-мальски приемлемый результат.

Одним из таковых стала возможность совмещения двух мультиплеерных сессий в одну. Ранее это было невозможно, по причине трудности слияния энергии, ведь для каждой сессии создается основа, на манне первого игрока. Но а теперь, учитель нашла способ как совладать с этим делом используя внешнее вмешательство со стороны геймдизайнера. По сути, речь о

внедрении последовательности магических алгоритмов во время разработки. И нет ничего сложного, чтобы внедрить их в уже существующие проекты. Не то чтобы это было очень важно, но как говорится главное начать, а из малых шагов состоит длинный путь.

И вот, в очередной раз внутри информационного поля, дрейфуя внутри пузыря, Ник спокойно глядел в бескрайнюю даль. Подобно тому как некоторые философы часами пялились в одну точку, пытаясь найти таким образом суть таинства бытия, так и он смотрел с целью или без, размышляя о своем.

В мыслях всплывали образы из другого мира. Там где не было матрицы, а все игры шли на ПК и консолях. Здесь же, возможности куда шире и глубже. По сути, можно творить всё что вздумается, но вместе с этим это накладывает определенные ограничения. Вот скажем - адаптация компьютерной игры к матрице или скажем необходимость создать мультиплеер.

Нику было немного обидно.

Он очень хотел, чтобы игроки по всему миру ознакомились со всеми его проектами, погрузились в них, изучили лор и все прочее... Но сейчас, большинству подавай мультиплеер, а вот одиночную кампанию они проходят только из-за достижений, чтобы использовать полученную валюту для скинов. Для многих магов, нет разницы между мультиплеером и одиночной игрой, главное чтобы тело прокачивалось.

А тут выходит, что с появлением новой игры, старые проекты становятся неинтересны для широкой публики.

Ник готов со дня на день, выпустить мультиплеер к Героям и Хранителю, но хорошо понимает, что играть в них будут очень немногие. Оно и не мудрено, изначально эти игры вышли на ПК, а уже потом Ник запихнул их в матрицу.

В мыслях был образ того как человек играет в Героев сидя за компьютером, а затем то как он делает это в матрице.

Вдруг... Ник замер...

Ему в голову пришла одна идея, настолько эфемерная, что он пытался сделать всё чтобы она не улетучилась.

Немного погодя он связался с Лизой.

- «Учитель!» - Ник

- «Что такое?» - Лиза

- «Тот способ по взаимодействую с игрой, ну чтобы совместить две сессии. Я тут подумал, мы ведь используем там алгоритм, то есть всю работу делает система, надо лишь её активировать. Если подумать, то не важно кто именно активирует её, да хоть мы сами, хоть автоматика» - Ник

- «Ближе к делу мистер загадочник» - Лиза

- «Ну вот чисто теоретически, можем ли мы сделать такой алгоритм, чтобы на игру в матрице мог повлиять кто-то вне её? Вот например, создадим функцию, чтобы в зависимости от суммы доната, неподалеку от стримера, спавнился особый зараженный, от охотника до танка, ну или выпадала аптечка или типо того. В общем, сделать такую систему, чтобы можно было

воздействовать на игру в матрице из вне?» - Ник

Учитель задумалась. Киара и Сацуки тоже слышали этот разговор.

- «Замкнутая магическая система в принципе способна удерживать в себе подобный алгоритм. Изображение и звук транслируются в прямом эфире на электронные носители. С учетом нашей системы, можно попробовать создать обратную связь, но это несет в себе ряд ограничений, в первую очередь система завязана на возможностях и механиках самой игры. Еще нужно создать правильную связь между цифровым устройством и игровой сессией, завязав это на обруче или капсуле, которые использует игрок. Но в целом – да, мы могли бы сделать нечто подобное» - Лиза

- «Ты хочешь сделать донаты с возможностью влиять на игру?» - Сацуки

- «Нет, я привел их в качестве примера, но в целом можно будет попробовать. Я хотел предложить кое-что другое. Что если соединить через мультиплеер игры на ПК и в матрице? Ну вот Герои или Хранитель, их играют на ПК, в том числе друг с другом. А если мы дадим возможность играть с магами в матрице? Обычные люди получают шанс навалить в играх магам, а те в свою очередь будут противостоять не магам» - Ник

- «Собираешься использовать эту схему в Эпохе Мифов?» - Лиза

Эпоха Мифов вышла на ПК, а затем Ник выпустил её в матрице почти как дополнение к Титан Квест. Её можно играть как стратегию, но большинство предпочитает отыгрывать роль героя. Но у обычных игроков нет такого выбора, за то им гораздо проще за всем следить и управлять войсками, то есть как командиры они будут сильнее.

- «Не то чтобы это было великим событием, но определенное внимание к нашим играм, это точно привлечет» - Ник

- «Ник. Ты что собрался переносить игры на пк?» - Лиза

- «... ну, возможно» - Ник

...

Для того чтобы реализовать задуманное, понадобилось всего то шесть дней.

Систему проверили при помощи обычного компьютера.

Сперва, друзья запустили Героев. Киара использовала ПК, а Ник матрицу. Матч проходил вполне обычно. Примерно с тем же успехом можно играть против ИИ оппонента, а не игрока.

Затем, они запустили Хранителя Подземелий.

Тут все сложнее, вместо пошагового режима, все проходит в реальном времени. Несмотря на то что один человек управлял через матрицу, а другой посредством компьютера, и тот и другой используют одни и те же игровые механики.

Тест прошел вполне успешно, так что Лиза Скарлет подготовила трейлер на эту тему.

Ну а Ник, решил позволить обычным людям приобщиться к миру Меча и Магии, производя портирование данной игры на компьютеры.

Он делал это по многом в качестве проверки, сработает или нет?

Учитывая простоту геймплея и даже некоторую примитивность, каких то серьезных трудностей возникнуть не должно. В принципе, так оно и оказалось. Нужно было только привязать те или иные движения и способности к клавишам и мышке.

Юноша ощутил настоящий порыв на тему того, что неплохо бы улучшить игру, внести парочку изменений, подтянуть графику но... переборов себя, Ник отказался от этой идеи. Во всяком случае сейчас.

У людей может сложиться неправильное мнение об игре. В первую очередь у магов. Вот скажем, некий маг узнав про эту игру, сперва решает по дешевке купить её на ПК, опробовать и если она его заинтересует, то он купит её для матрицы. А вот как ему реагировать, если на ПК она выглядит и играется лучше? Это же фактически обман. Так что если улучшать, то сразу и то и другое, а на это у Ника нет времени. Он и так порядком его потратил.

В Хостосе, Ник Сацуки и Киара держали язык за зубами на эту тему, все-таки это игры Азраила. Рубия знает только про то, что эта троица работает над новой игрой, а про все остальное не в курсе, да и девушка не пытается быть навязчивой. Он не лезет в работу геймдизайнеров.

Ник считал, что мультиплеер между ПК и матрицей поможет в продажах этих игр и удержанию в них игроков, но... общественность восприняла это по своему.

Достаточно было зайти на любой форум по теме, чтобы узнать мысли людей.

Народ мало того, что воспринял это очень серьезно, так ещё и обильно приписывал откровенные небылицы.

Началось с предположений на тему объединения игр на ПК и матрице, так чтобы можно было играть с кем угодно. Затем, усмотрев в портировании Меча и Магии нечто большее, люди посчитали это первым звонком и что скоро, все игры в матрице, будут переносить на другие платформы, в особенности на компьютеры, после чего уж точно все смогут играть со всеми.

Предположения быстро перешли к теориям заговора и полнейшему вымыслу, а смутные догадки подавались как доказанные факты.

Лиза велела своим подопечным молчать, да и сама ни слова не говорила.

Этот информационный шум привлечет внимание к их играм, ну а любой комментарий, люди могут истолковать по своему, так что пусть выдумывают небылицы в свое удовольствие.

И хотя сам игровой процесс не претерпел никаких изменений, людям было интересно опробовать игру с другой платформой. Особенно, это заинтересовало стримеров, которые и до этого устраивали зарубы с подписчиками, а теперь могли играть с теми кто не обладал магической силой.

От того забавнее, что большинству стримеров пришлось познать горечь поражения, поскольку в Героях и Хранителе с ними сходились раз на раз очень умелые игроки. Списывать все на сложности геймплея – это все равно что рыть могилу самому себе. Но все равно было весело.

Амелия нашла время, чтобы провести несколько стримов играя в Хранителя Подземелий со своими подписчиками. Она была рада вернуться к своей второй профессии, пусть даже

ненадолго. Бросать это ремесло она не собирается, просто сейчас не так много игр где она сможет собрать внушительную аудиторию. Все играют в мультиплеер. Остается только надеяться на своих друзей геймдизайнеров.

Жаль, но вспыхнувший интерес аудитории, очень быстро угас.

Понадобилось не больше недели, чтобы люди все узнали и поняли на тему совместной игры. А поскольку особой разницы не было, то и тратить на это еще больше времени – смысла не было. Забавно, отчасти даже инновационно, но не более.

А вот обычные люди смогли играть в Меч и Магия, лелея надежды на перенос остальных игр матрицы на компьютеры.

Между тем, настало подходящее время сделать анонс Left 4 Dead.

Ник, припомнив трейлер игры из другого мира, воссоздал его. Там было все необходимое – персонажи, особые зараженные и вполне себе адекватная демонстрация геймплея. Лиза одобрила трейлер, как только увидела.

- «На вас посыплется множество вопросов. Отвечайте уклончиво. Вы лишь часть команды, самым важным занимаются другие люди, ясно?» - Лиза

...

Вашингтон.

Очередное собрание.

- «То есть вы можете это повторить?» - советник Спенсер

- «Теоретически, такое возможно. Нужно выстроить алгоритмы взаимодействия, однако наши оппоненты в Нью-Йорке, судя по всему связали это с замкнутой системой циркуляции энергии. Нам нужно время, если будем работать в этом направлении то наверняка достигнем успеха» - ученый

- «Наверняка?» - Спенсер

- «Вероятность довольно высока. Подобные исследования проводились и прежде, но они были безрезультатны, потому что для этого необходимо использовать мультиплеер, а он до недавнего времени был открыт только нам» - ученый

- «Полная хрень. Кому вообще это нужно? Это тупо. Главное то, что игры надо переносить на компьютеры и только потом, можно обеспечить совместный игровой процесс. Для чего? Маги и без того играют друг с другом, нахрена им игры на компьютерах?» - Габлер

- «Я с ним соглашусь. Все это выглядит как то мелко. Больше похоже на то, что это некий придаток от основных исследований. Его использовали в маркетинговых целях. Думаю, это добрый знак. Нью-Йорк теряет позиции и пытается удержаться любыми способами» - Спенсер

- «Точно! Они поняли с нами им не тягаться, вот хватаются за соломинку!» - Габлер

- «У вас есть предположение, частью каких исследований является эта система?» - Спенсер

Ученый покачал головой.

- «К сожалению, ответа на этот вопрос у меня нет. Могут только предположить, что они хотят обойтись без замкнутого цикла энергии, вот и проводят исследования. Вероятность успеха, по моему мнению довольно низкая. Не исключаю, что им удастся решить эту проблему, но не в ближайшее время» - ученый

Тут девушка секретарь заметила что-то на экране...

- «Есть новое сообщение. Нью-Йорк выпустил трейлер новой мультиплеерной игры» - секретарь

- «Вот как? Давайте посмотрим, что они придумали на этот раз» - Спенсер

Советник опасался увидеть нечто в духе Проекта Свобода, с его безграничными пространствами и толпами игроков. Будет очень неприятно, если Нью-Йорк добился в этом успеха. Чего уж, это настоящее поражение для всего Вашингтона.

С другой стороны, его опасения вполне могут быть преувеличены.

Тем не менее, это будет первая самостоятельная игра созданная для мультиплеера, а не как предыдущие, куда его прикрутили уже после того как игры были созданы.

Трейлер запустили на большом экране...

Там, мимо вывести мотеля шли четверо человек. Судя по одежде – они гражданские. У одно в руках монтировка.

Бамс!

Крепкий, чернокожий мужчина лет сорока выбил окно и открыл дверь.

Он же читал записанный на бумаге текст, в котором говорилось сообщать о любом странном поведении людей, необходимости забаррикадироваться в домах, а также избегать любых контактов с зараженными.

Пока он читал, на экране показывало трех других человек.

Один из них, белый мужчина в костюме открыл кассовый аппарат нажав на него пистолетом и с грустью посмотревший туда. Молодой парень в бейсболке открыл оружейный шкаф и широко улыбнулся осматривая его содержимое. Темнокожая женщина расстелила на столе бумажную карту.

Со словами «Ждите официальных инструкций» крепкий мужчина рассмеялся и скомкав бумажку бросил её в сторону, добавив от себя «Ага, дождетесь», после чего откусил кусок шоколадки, которую держал в руке.

«Убить всех этих тварей. Вот моя официальная инструкция» - сказал молодой парень обвешанный оружием, с заметной красной аптечкой на спине.

Бамс!

Люди выбили дверь на улицу и выскочили отстреливая толпы зомби.

Последовала нарезка сцен из разных мест и времени дня и ночи. Четверо человек отстреливали мертвяков, убивали их холодным оружием и продвигались вперед. И все это подавалось под музыку.

Хрясь!

Женщина разрубила топором голову зомбаку, а крепкий мужчина добил лежащего на земле мертвяка ударом приклада дробовика, с криком «Это был приличный район!».

Изображенный в трейлере город не походил на Нью-Йорк, Вашингтон или Эдмонтон. Он вообще не был одним из современных городов. Судя по всему, тут изображены события начала магической катастрофы.

Тем временем, помимо обычных зомби, стали появляться мутанты. Один из них напрыгнул на спину молодого парня, а у другой твари изо рта лилась ядовитая дрянь.

С трудом, выжившие добрались до крыши высокого дома, но ожидаемого вертолета там не оказалось.

- «Мне казалось они должны были спасать нас» - сказал крепкий мужчина глядя на вертолет вдалеке.

- «Кажется, у них изменились планы» - мужчина в костюме

Последовала новая нарезка походов этой четверки.

Самолеты наносили авиаудар по городу, а затем взрывали мост кишасший зараженными, как раз в тот момент когда по нему проходили выжившие.

Бамс!

Огромный мертвяк со здоровенной рукой бросился на людей и схватил одного из них.

Через огонь шли люди в защитных костюмах, а когда показали лицо одного из них, стало ясно что он зомби.

Парень не успел забежать в комнату с железной дверью, как его опутало щупальцем и потащило к толпе зомбарей, но друзья успели схватить его и тогда, крепкий мужчина распилил руки мертвяков и длинный язык бензопилой.

Спасенный парень, откашливаясь снял с себя остатки языка и выдал - «Вот дерьмо».

И не без причины, лифт в котором они находились спускался прямо к огромной толпе зомбарей.

И вновь последовала нарезка сцен включающая оборону дома со стационарным пулеметом и особо крупного мертвяка с огромными, мускулистыми ручищами.

На экране возникла кровавая надпись на фоне руки зомби с четырьмя пальцами.

Left 4 Dead.

Повисло молчание...

- «Узнайте всё что сможете. Подключите всех наших людей в Нью-Йорке. Мне нужны данные об этой игре. А вы - изучите трейлер, мне нужен полный анализ» - Спенсер

На экране не было того, чего боялся увидеть там Спенсер. Ни тебе массовых баталий между

игроками, ни огромных пространств, однако – увиденное все же сумело вызвать серьезные опасения советника.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3436412>