

Глава 170 – Интервью Николаса.

По пыльной асфальтовой дороге ехал грузовик.

Он проезжал мимо высохших деревьев, кустарника, а также присыпанного песком мусора. Тут и там на глаза попадались проржавевшие насквозь остовы машин и руины того, что некогда было жилыми домами.

Покосившийся знак СТОП как бы служил намеком водителю грузовика, о том что дальше лучше не ехать.

Неподалеку, какая то жуткая тварь подняла свою голову, посмотрев из-за куста на промчавшуюся мимо машину, и тут же легла обратно, на секунду высунув длинный змеиный язык.

Изображение сместилось в кабину грузовика, где сидел водитель в поношенной куртке, а на лице у него была необычная серая маска, напоминающая лицо. Справа от руля был закреплен плоский экран, а рядом джойстик управления, для одной руки. На зеркале висел некий талисман, а на стенках кабины приклеены картинки с Эйфелевой башней, статуей свободы и пара других достопримечательностей.

Внезапно, игравшая музыка сменилась на тревожную, а сзади показались три машины.

Они уступали размерами грузовику, но были более быстрыми и маневренными. У каждой на крыше было установлено по пулемету. Они начали стрелять.

Пули выбивали куски брони и прошивали незащищенные места кузова.

Водитель грузовика взялся за джойстик похожий на рычаг и тогда пулемет на крыше стал двигаться.

Оружие выпустило длинную очередь, прошив одного из нападавших. У того лопнуло колесо и задымил двигатель, а следующая очередь привела к взрыву.

Двое дружков продолжали атаковать и теснить грузовик.

Они старались не подставляться под пули.

Водитель сделал выкрутил руль и зацепил таки нападавшего. Тот ускорился, но грузовик снова вильнул и сбил с дороги, отчего легковая машина собранная из какого хлама скатилась в овраг, где врезалась в камень.

Оставшийся враг, невзирая на гибель соратников, обошел грузовик по бездорожью, и резко выскочил из-за густых зарослей.

Однако, водитель навел на него прицел в мониторе и нажал кнопку, тогда второе оружие, установленное на крыше кабины сделало выстрел картечью.

Бамс!

И этот враг потерпел поражение, а между тем неподалеку виднелись стены какого-то города.

Грузовик проехал через открывшиеся ворота, а затем действие перешло на некий склад где из грузовика доставали ящики с товаром. Пузатый мужчина, в похожей маске передал водителю

пачку зеленых банкнот. Пару секунд спустя, в баре, где все люди тоже носили разнообразные маски, некий человек показал на карту, после чего, водитель кивнул и пожал ему руку. А в следующем кадре, в мастерской заделывали пробоины и снимали пулемет, после чего устанавливали вместо него другой с четырьмя стволами. И вновь открылись ворота города, а грузовик выехал в не самое радужное место по пыльной асфальтовой дороге.

Изображение сместило выше, и тогда в небе появилась надпись – «Ex Machina».

Публика, большей частью которой были студенты – зааплодировала, вместе с этим раздавались восторженные возгласы.

На экране осталась картинка с грузовиком и названием игры, а в зале зажегся свет, который на время демонстрации трейлера был приглушен.

Дело проходило в лекционной аудитории Хостоса. В первых рядах сидели журналисты. Камер ведущих трансляцию тут всего несколько штук. Больше не требуется, все равно запись с них получают все журналисты.

Они приехали чтобы увидеть трейлер, который выложат в сеть чуть позже, а также чтобы задать вопросы геймдизайнеру создавшему игру – Николасу Мору.

Что касается студентов, сюда позволили прийти ученикам с самой высокой успеваемостью. Мест на всех не хватало, но те кто был вынужден стоят не жаловались. В аудитории не только хорошая система вентиляции, но и несколько кондиционеров, так что тут достаточно комфортно, несмотря на количество людей.

Ник сидел в такой же форме как и прочие студенты. Накануне Сацуки помогла выстирать и погладить форму так, чтобы та выглядела идеально.

Почему Ник тут один?

Кто-то в верхах города решил, что одного трейлера игры слишком мало, и тут требуется предоставить общественности нечто большее. Сошли на интервью с возможностью задавать создателям игры вопросы. Ну а поскольку главным геймдизайнером Ex Machina был Ник, то ему и карты в руки.

Он сказал, мол он тут не один, ему помогали, но учитель Скарлет парировала все его слова тем, что ему нужно больше взаимодействовать с людьми и поменьше прятаться за спинами товарищей. Это интервью пойдет ему на пользу, тем более учитель предоставит всю энергию собранную с игроков этой игрой, в его пользование, а значит ему и отвечать...

Так он оказался здесь.

Люди впервые увидели трейлер.

Студенты радовались, а вот журналистов раздирали сомнения. Они знали Николаса Мора как создателя Тургора и Гримм Фанданго, но вот увиденное в трейлере совершенно не походило на предыдущие проекты молодого геймдизайнера.

Неподалеку от Николаса, в удобном стуле сидел человек из администрации Хостоса, игравший роль ведущего. Он часто занимался чем-то подобным поскольку отвечал за связь с общественностью. Человеком он был приятным, а потому с ним легко шли на контакт.

- «Пожалуйста, прошу тишины. Все кто хочет задать вопрос – поднимайте руку. Вам передадут микрофон. Прошу не перебивать других. Мистер Мор...» - ведущий

Нику почувствовал себя странно, когда его называли мистером.

- «Здравствуйте. Очень приятно видеть столько заинтересованных моей игрой лиц. Не думал, что без участия моих напарниц сюда хоть кто-нибудь придет» - Ник

В аудитории раздался смех.

- «Не стесняйтесь, задавайте вопросу, отвечу на все какие смогу» - Ник

Первой была журналистка из ведущего новостного издания, чьи передачи показывают на центральном телевидении и спонсируют из городского бюджета.

- «Скажите Николас, какова причина выбора столь необычного формата для игры и о чем она будет? Спасибо» - журналист

Большой вопрос, но конечно же предсказуемый.

- «Подобные решения складываются из множества причин, зачастую мелких, кажущихся незначительными. Ключевыми факторами могу назвать следующие. Прежде всего, я хотел создать игру про машины и оружие. Я принимал участие в рейдах, там значение транспорта и оружия на нём трудно переоценить. Зачастую, вся тактика строиться вокруг них. Спастись из наводненного чудищами Эдмонта мы смогли как раз благодаря транспорту и мастерству водителей, которые нередко оказываются обделены вниманием общественности. Люди привыкли считать героями магов-охотников, забывая о важности лиц отвечающих за настоящие средства спасения. Эта игра должна дать всем магам возможность ощутить себя на месте этих замечательных людей, предоставить возможность прочувствовать важность машин и ощутить особую связь с ними. Также, это своего рода благодарность за работу водителей, механиков, стрелков и многих других личностей, которые каждый день трудятся, а их труд зачастую остается для нас незаметным. Что касается сюжета...» - Ник

Он выждал короткую паузу, собираясь с мыслями.

- «Раскрывать его я не буду, вы сами всё увидите. Могу приоткрыть предысторию продемонстрированного в игре мира, всё равно это будет показано в открывающем ролике. Это наш мир, но вместе появления магической энергии, появился корабль пришельцев, который был сбит. Когда его открыли, началась катастрофа из-за которой большая часть живых организмов погибла, а многие мутировали. Как вы заметили, все люди носят маски, это не прихоть, а самая настоящая необходимость. Именно эти маски позволяют людям дышать отравленным воздухом. Прежний мир погиб, из него родился новый, дикий и очень суровый. Подобно нам, люди там живут в городах и разных населенных пунктах, а наружу выбираются только внутри защищенного транспорта. Дело не только в монстрах, сама планета стала опасной. Чистой воды мало, еды тем более, кругом большие открытые пространства. Оказаться там без машины – верная гибель. Но главной опасностью будут люди. А как же иначе? Пока одни создают, другие грабят. Такой вот простой принцип. Ну, я немного слукавил. Будут в игре и мутировавшие люди, они тоже пользуются транспортом. Но всё же, большая часть это вполне обычные, такие же как игрок люди живущие в очень непростом, опасном мире, где каждый выживает как может» - Ник

- «Так, пожалуйста следующий...» - ведущий

- «Добрый день. Я знаю немало людей, которые благосклонно отзывались о Тургоре, как о необычной игре с глубокой проработкой. Больше всего они отмечали развитие своих магических способностей. Будет ли ваш проект столь же результативным?» - мужчина

- «Здравствуйте. Ни одна игра не гарантирует успеха. Она лишь инструмент, который маг использует самостоятельно. Это как с тренажерами. Мускулы не вырастут сами по себе, тебе приходится усердно заниматься. Не стоит совершать ошибку выжившего. Это когда по телевидению показывают успешного охотника, который в первые же рейды поймал госпожу удачу за хвост, а использование магического ресурса сразу позволило прокачать свои силы. Вам не расскажут про многих таких же людей, расставшихся с жизнью или лишившихся конечностей. Люди превозносят успех и замалчивают провалы. Кому то игра помогла, а кому то нет. Всё зависит от вас самих. Никто не будет делать за вас вашу работу. Когда вы видите спортсмена с медалью на груди, за этим кроются многие часы упорных тренировок. Есть люди которым удалось с помощью Тургора обрести новые способности и даже прорваться сквозь узкое место в следующий ранг. С другими играми тоже самое. В отличии от обычных проектов концентрирующих внимание на узкой специальности, наши игры довольно творческие, а потому разносторонние. Развитие там почти ничем не ограничено» - Ник

- «Идем дальше, вот...» - ведущий

- «Здравствуйте. Помогают ли вам другие участники вашей команды в разработке и как вы помогаете им. Кроме вашей группы и Вашингтона, все остальные геймдизайнеры вынуждены работать каждый над своей игрой» - девушка

- «Здравствуйте. Вы имеете в виду работу в матрице. Этим мы начали заниматься когда стали прикручивать мультиплеер к созданным играм, но а в полной мере приступили при создании известной вам игре про зомби. Всё что шло до этого мы успешно мастерили вместе, без всякой там связи в матрице. Вот как сейчас с вами, садимся и обсуждаем. Показываем кто что сделал и проводим мозговой штурм. Геймдизайнерам незачем работать в одиночку, напротив, я считаю что они должны активно сотрудничать с другим людьми и между собой, вот тогда результат не заставит себя ждать. Стереотипы, нелюдимость или банальная жажда не делиться наградой побуждают делать всё самому. Правильно ли это, решать должен каждый за себя. Лично я считаю, что у каждого человека есть сильные и слабые стороны, если речь про разработку то будет правильно обратиться за помощью к тому кто разбирается в сложном для тебя вопросе» - Ник

- «А какова ваша роль в команде?» - девушка

- «Я умею выдумывать разные идеи. С воображением у меня полный порядок, но вот с тем чтобы правильно собрать из этого нечто удобоваримое, мне помогают друзья. Вот скажем, в двадцатом веке лучшие фильмы получались когда вместе собирались лучше творцы. Режиссер или сценарист очень недоволен когда в его работу вмешиваются, продюсеры или ещё кто-нибудь. Но вот стоит дать такому творцу полную свободу действий, он раскроется настолько, что в итоге выйдет только ему одному понятному фигню. Так что рядом с творцом всегда должен находиться тот, кто присмотрит за тем чтобы тот не дал маху, и придерживался каких никаких норм и правил» - Ник

- «А ваша новая игра, с ней тоже самое?» - девушка

- «Тут несколько иначе. Все мои идеи, не лежат на поверхности. Чтобы до них докопаться, придется как следует постараться. На первом месте тут геймплей, на втором лор. Игроки будут выживать в непростом мире. РПГ составляющая позволит отыгрывать роль. Кем будет игрок?

Торговцем, охотником, бандитом, путешественником – зависит только от него. Выполняй задания, торгуй, делай что хочешь на пути к своей цели. Да, тут есть сюжет, но вокруг выстроен целый мир, который реагирует на действия игрока и при этом живет своей жизнью. Он будет жить даже без нашего участия. Игрок здесь это незваный гость, и как к нему будут относиться зависит только от его действий. Кто не хочет заумных идей, философских рассуждений и погружения в пучины лора, может не беспокоиться. Никто вас не заставляет постигать происходящее как тот же Тургор. Но а те кто как раз таки хочет, получают полную свободу действий. Скажу сразу, им придется как следует постараться. Тут будут совсем уж неочевидные вещи» - Ник

- «Следующий...» - ведущий

- «Хочется узнать про машины и мы не увидели оружия в руках персонажа. Можно ли играть вне машины и что там с прокачкой игрока?» - мужчина

- «Прокачки игрока нет, а выходить из машины можно только в городе. Это не упущение, а фишка игры. Чтобы не распылять силы на всё подряд, я сосредоточился на транспорте и на то есть причины. В нашем мире, мы живем в безопасных, насколько это возможно, городах. Это наш дом. Охотники снаряжаются, готовятся и отправляются в дикие земли. Они покидают свою зону комфорта, где за её пределами сражаются с определенной целью, после чего возвращаются домой. В этой игре, домом игрока будет машина. Здесь есть города где можно отдохнуть, починить машину, заправиться, заниматься торговлей, модификациями транспорта, оружием, брать задания и прочее и прочее... Но, у игрока не будет своего дома как башни в Оверлорде или домика в Фейбл. Его машина это дом, инструмент и средство выживания. Зона комфорта всегда с тобой, и при этом она же как твоя сила, так и слабость. Ты должен трудиться и рисковать, чтобы улучшить свою машину, навесить на неё оружие получше или модуль улучшающий показатели. Ты берешься за опасное задание, чтобы заработать и получить возможность купить машину, превосходящую твою по всем параметрам. Без этого, достичь финальной цели едва ли удастся. Эта игра – про машины. Человек выступает в роли её мозга, он управляет ей, принимает решения, но практически все действия по отношению к миру вокруг, игрок осуществляет именно через свою машину. Я хочу показать эту связь. Прокачка персонажа или геймплей вне транспорта был бы не просто лишним, он бы убил эту атмосферу. Игрок целиком и полностью зависит от своего транспорта, а потому с его разрушением, игра заканчивается. И все остальные встреченные на пути водители, точно такие же» - Ник

- «Хорошо, идем дальше...» - ведущий

- «Азраил принимал участие в разработке?» - пожилой мужчина

- «Прошу прощения, но есть вопросы на которые я не имею права давать ответы, поскольку давал подписку о неразглашении. Это затрагивает интересы города. Что касается деталей разработки, то могу ответить на открытые темы. Прошу понять, это часть работы, алхимии ведь не делятся в открытую секретом варки своих зелий. Эта информация имеет свою цену и утратит её, если станет общедоступной» - Ник

- «Хорошо, тогда есть ли у вас напутствие начинающим геймдизайнерам, чтобы они смогли такими как вы или хотя бы приблизится к вашему успеху?» - пожилой мужчина

- «Меня часто просят о подобном. Люди в своей массе считают, что у меня есть некий секрет благодаря которому у меня все получается и который я никому не рассказываю. Но реальность куда банальнее. Я работаю, и учусь. И то и другое занимает практически всё моё время и

отнимает все силы. До своего магического пробуждения я был очень слабым и болезненным, всю свою жизнь. Наша семья, жила очень небогато, а родителям и сестре приходилось заботиться обо мне, за что я очень благодарен. Когда я пробудился, то стал пахать как проклятый. Каждый день я семь потов сгонял в тренажерном зале, штудировал тонны информации по геймдизайну и всему с ним связанному, так ещё и учиться приходилось так, чтобы не ударить в грязь лицом своими оценками. В Норквесте было непросто, но я начал с малого и смог познакомиться с Сацуки, которой помог создать игру про гуся. Сам же смастерил игрушку Как Достать Соседа, и заметь те - это игры на ПК. Потом работал над тем что могло оказаться провалом, но я пошел на риск и выкатил Гримм Фанданго. После, мы и Сацуки сошлись с Киарой и стали вместе работать над играми. Не буду скрывать, мне повезло с учителем Скарлет, она наш наставник и без её поддержки, я бы мало чего достиг, а сейчас был бы мертв. По сей день, я упорно работаю и обеспечиваю свою семью. Но а когда я говорю, что мой день забит работой настолько, что вообще нет времени на личную жизнь и отдых, мне никто не верит. Все считают, что я жулик скрывающий некую тайну. Так и говорят - «Ага как же. Просто ты не хочешь раскрыть свой секрет. Только о себе и думаешь». На самом деле, это применимо к любым магам. Если сильный охотник, то он таким пробудился, если ремесленник, то ему повезло, и ведь никто не желает замечать, что 90% успеха это результат упорного труда, которому предшествуют провалы и неудачи. Те же кузнецы годами работают с металлом создавая откровенный хлам, после чего бросают его в печь и всё по новой, пока ни станет получаться нечто нормальное. Поэтому, напутствие тут простое - трудитесь, учитесь как надо и готовьтесь к испытаниям, что заготовила для вас жизнь. А ещё, не позволяйте загонять себя в рамки. Я добился успеха, потому что использовал свою творческую суть в работе геймдизайнера» - Ник

- «Дальше...» - ведущий

- «Вы сказали у вас нет личной жизни? Неужели вас не привлекают девушки?» - девушка

- «Пф! Кто вам это сказал? Я здоровый молодой парень. Конечно же меня привлекают девушки. Проблема в том, что в сутках только 24 часа, и каждый из этих часов забит моим расписанием. Чтобы там появилось время на личную жизнь, придется вычеркнуть учебу или работу, а этого я сделать пока не могу. Но вот когда, наша команды выполнит обязательства перед городом, тогда можно будет и задуматься. А сейчас нет. Жителям Эдмонта приходится нелегко, поэтому мы их поддерживаем, за что мы очень благодарны властям Нью-Йорка за оказанную помощь» - Ник

Интервью продолжалось.

Ех Machina выйдет совсем скоро, так что людям не долго ждать. Это кстати сделано в том числе, для того чтобы другие геймдизайнеры, в частности Вашингтон, не успели смастерить на скорую руку нечто подобное.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3470318>