

Глава 172 - Конкуренция приносит плоды.

- «Спасибо Николас. Это было очень интересно, даже я смог узнать нечто новое. А вы все, запомните и переварите услышанное. Я внесу это в итоговую контрольную, так что не расслабляйтесь» - учитель

Ник проследовал к своему месту под взорами одноклассников.

Дело было на уроке касаясь матрицы, где в большинстве своем изучали игры, а также магическое развитие с их помощью.

Учебная программа на эту тему, периодически менялась, в особенности в последний год из-за игр созданных геймдизайнерами Эдмонта. Креативный подход породил небывалый успех, что заставило пересмотреть установленные догматы, а также искать новый подход к обучению.

Поскольку на сегодняшнем уроке рассматривалась тема, которую троица геймдизайнеров не просто знала, а превзошла, то учитель счел подходящим использовать для ведения урока Николаса. Юноша отлично справился со своей задачей. Он не раскрыл каких-то секретов, а поделился дельными советами, которые при должном подходе помогут геймдизайнерам раскрыться. Ну а для всех прочих магов, это вполне способно весьма положительно отразиться на тренировках в матрице. Всё ещё оставались люди считающие, что игры обязаны имитировать нашу реальность и служить исключительно тренировкам. Мол, творческая муть только путает магов и мешает им сосредотачиваться.

Однако, выход Ex Machina показал, что успех того же Тургора был не случайным. Николас Мор и правда разбирался в создании игр, да ещё и находил к ним необычный подход.

Уметь создать по формуле, доведя результат до совершенства - это признак настоящего мастерства. Но вот создать нечто новое, то чего ещё никогда не было - значит гораздо больше.

Урок окончился.

Ник выходил из лекционной аудитории с тем же чувством, что и после интервью. Было даже забавно. Он, зеленый, молодой человек сегодня наставлял таких же как он студентов, будто бы взяв на себя роль учителя. Хотя... даже учитель сделал для себя несколько выводов.

- «Знаешь Ник, я уверен в том, что учитель вызвал тебя буквально на десять минут, а ты продержал аудиторию до самого конца урока» - Лео

- «Моя вина...» - Ник

- «Не извиняйся! Ты говоришь интереснее, чем этот старикан, а главное - за это время он никому не задавал вопросов» - Лео

Ник скорчил кислую мину. Его друг фактически радовался возможности побездельничать.

Тут на пути возникли две студентки из параллельной группы. Лекционные занятия у них проходили вместе с классом Ника.

Обе девушки были очень симпатичными.

- «Ник... это было очень интересно, то как ты говорил» - девушка

- «О, спасибо. Рад слышать» - Ник

Студентки на мгновение переглянулись друг с другом.

- «Как насчет перекусить вместе с нами? Нам было бы очень приятно» - девушка

- «Я...» - Ник

Только он раскрыл рот, одновременно с этим посмотрев на Лео, как вдруг, его с обеих сторон обхватили чьи то руки.

Киара взялась за его левую руку, а Сацуки за правую.

- «Он занят!» - Сацуки

- «Да, у нас много геймдизайнерских дел» - Киара

Не дав ему что-либо сказать, они утащили Ника за собой, оставив Лео наедине с двумя девушками.

- «Эх, простите, но видимо не судьба» - Лео

Одному парню их предложение будет неинтересно, так что он отправился по своим делам.

Известность Николаса Мора росла вместе с популярностью его игры.

На старте, её считали пригодной только для небольшого процента игроков, тех кто разбирается в машинах. Но, как оказалось Ex Machina весьма дружелюбна к новичкам, и дело вовсе не в том что она легкая. Там достаточно параметров для упрощения жизни, включая уровни сложности и режим аркады.

Тем кто не хочет погружаться в сложности управления, достаточно просто переключить режим и наслаждаться игрой.

Мир хоть и разделен на локации, но они достаточно большие, а благодаря своему наполнению - создают иллюзию живого мира. Важное преимущество данного проекта, как раз заключается в этой системе, частью которой является сам игрок. Ему предоставлена полная свобода действий, единственное ограничение это основной сюжет, который надо выполнять для возможности перемещения в другие регионы. В остальном - твори что хочешь.

Чем больше игроки проводят тут времени, и чем больше совершают каких-либо действий, тем больше им присуждается внутриигровых званий. Количество уничтоженных машин, убитых монстров, выполненных заданий, сумма дохода от торговых операций и многое другое - наделяет игрока званиями. Те в свою очередь дают определенный бонус в зависимости от репутации.

Так, никто не доверит ценный груз или важное задание водителю, не имеющего за собой необходимых званий, говорящих о его опыте и том, что ему можно доверять в таких вопросах. Уничтожение бандитов или особо лютой сволочи никто не поручит в руки человеку, зарабатывающего на жизнь грузоперевозками. А вот настоящему зверю, у которого машина по лобовые окна в крови - вот ему да, можно поручить. И тут даже не важна его репутация, хотя нет... гнусный ублюдок убивающий всех подряд, отлично подойдет на роль киллера. Ему не привыкать.

Очень опасного парня, если уж его впускают в город, будут обслуживать несколько иначе. Ему

совершенно точно интересны пушки помощнее, а вот касаясь товаров совсем наоборот. Зачем что-то покупать, если это можно получить через грабеж? Да и покупка товара у таких вот сомнительных личностей, облагается дополнительным налогом, чтобы тому не было лишнего резона грабить торговцев.

Собственно говоря, встреченные в дикой местности торговцы будут обходить таких сволочей стороной и сделают предупреждение, чтобы тот не подъезжал к ним близко, иначе они воспримут это как нападение и тут же атакуют. А вот водителей с хорошей репутацией, они приветствуют. Это кстати, чуть ли ни единственная возможность вести торговлю вне города. У обеих машин есть свой инвентарь и там можно совершать обмен. Это удобно, если у тебя все забито под завязку, а для торговцев это шанс приобрести товар прямо в пути. Если сам игрок занимается торговлей, то вполне может искать клиентов вне города, чтобы предложить им товар и неплохо заработать. Также, ему может повезти и он найдет нечто ценное, которое сумеет продать в городе значительно дороже.

Торговля, задания, репутация, взаимодействие с фракциями – всё это конечно важно, но прежде всего эта игра про машины. Они колесят по миру переживающему апокалипсис, и сражаются в процессе.

В таких условиях машина не просто транспорт, а ещё и оружие, и дом на колесах.

Большинство игр так или иначе связаны с убийствами. В подавляющем большинстве случаев речь о монстрах. Немного реже о людях. Но вот чтобы большинство врагов были вооруженными транспортными средствами, такого раньше не было. Эта новизна не могла не привлечь к себе внимания.

Да и результат, не заставил себя ждать.

Первым делом, это отразилось вовсе не на способностях магов, а на их желании владеть машиной и управлять ей в диких землях. Люди искали возможность повторить всё то, что они ощутили в игре, пусть даже частично. Интересно то как реагировала их магия в эти моменты. Люди испытывали рост способностей во время поездок, а некоторые даже переходили в новый ранг, но это конечно же касается тех кто стоял в шаге от перехода.

Игра только вышла, а потому эффект развития только-только проявлялся.

Требуется время, чтобы всё стало очевидным.

Но а кто был несказанно рад выходу Ex Machina так это производители и продавцы машин. Приток клиентов начал расти уже сейчас, а скоро он возрастет ещё сильнее, как и цены на личные транспортные средства. А что ещё обретет популярность, так это автоматизированные системы защиты и турели. Если люди хотят пушку на электронном управлении, то тут всё сводится к деньгам. Ничего сложного в этом нет.

Насколько далеко всё это зайдет, пока никто не знает.

Друзья Ника, высоко оценили потенциал его игры. Лео был очень рад. Изначально, он представлял себе совершенно другую игру, но эта ему понравилась.

Он не слишком увлекался сюжетом и зачастую напрочь забывал про него, пока не возникало желание отправиться в новый регион. А вот кастомизацией машины он занялся по полной. Да чего уж, ему нравилось просто ездить на собственном вооруженном транспорте, даже если по пути не встречается никаких врагов. Размеренный геймплей успокаивал его, а когда появлялся

враг, Лео менялся и подобно хищнику расправлялся со своими недругами.

Что насчет его способностей?

Лео развивался благодаря игре, но без каких-то значительных рывков. Возможно, тут требуется время. Это вполне нормально, когда человек получает постепенный но при этом продолжительный рост способностей.

А вот чья прокачка удивит Ника, так это Карин.

Девушка использовала крупнокалиберную винтовку, что не очень вяжется с механикой машин с установленными на них пушками. Однако, всё было несколько иначе.

Прежде всего, тот факт, что большую часть времени игрок проводит наедине с собой, далеко от других людей, позволяло девушке расслабиться. В матрице, ей можно почти не беспокоиться о выбросах энергии. Почему именно - «почти»?

Технически, выброс вполне может произойти даже в моменты погружения, но вероятность этого кратно снижается, особенно если использовать капсулу. Медицинская система зафиксировала нарастающую в теле энергию и примет меры.

Забавно, но даже маски помогли Карин.

В жизни, она несмотря на кажущуюся холодность, довольно эмоциональный человек. Ей приходится нелегко, в том числе из-за необходимости сохранять лицо, которое выглядит словно маска. А в игре, все их носят и это нормально. Во всяком случае, Карин пришлось по душе такое решение.

Навыки огнестрельного оружия, развивались несмотря на то, что в игре это самое оружие ты не держишь в руках, а используешь джойстик управления или того хлеще - аркадный режим. Карин играла на высокой сложности без режима аркады, а потому её организм понемногу реагировал на эти тренировки.

Девушка старалась выбирать мощное и точное оружие, которое в большинстве случаев использовало один выстрел за раз, после которого шла перезарядка. Чаще всего это была пушка использующая снаряды или плазменный агрегат. Очень убойная штука, но ей надо очень умело целиться. Тут почти нет врагов которые будут во время боя стоять на месте. А чтобы попасть, надо учитывать поведение противника, то как он движется и как отреагирует на выстрел. Нужно заманить его именно туда, откуда он не сможет уклониться от смертоносного заряда. Подвести к этому...

В отличии от пулеметов, из которых игроки поливают врагов ливнем пуль, оружие используемое Карин требует совершенно другой тактики, требующей терпения и выдержки. Вместо того, чтобы обстреливать врага не снижая темп, тут надо выбрать подходящий момент и сделать решающий выстрел.

Управление транспортом простое и отзывчивое. С оружейной системой тоже самое. Благодаря всему этому, девушка чувствовала единение с машиной, точно также как со своей винтовкой.

Одолев злобного монстра и уничтожив его логово, Карин испытала прилив энергии.

Манна бурлила в теле девушки и двигалась по магическим каналам. Вспоминая Тургор, Карин мысленно пыталась управлять потоком энергии, снижая его напор в одних местах и

увеличивая в других. Шаг за шагом, ей удалось стабилизировать этот процесс. И хотя она стояла в шаге от всплеска энергии, его всё же удалось избежать. А как только бурление энергии стало снижаться, Карин снова сосредоточилась на игре, не позволяя этому чувству покинуть её.

Пребывая в сложных чувствах и пытаясь не упустить нахлынувшее вдохновение, Карин мысленно цеплялась за всё что можно. В какой то момент она активировала аркадный режим и увидела свой транспорт со стороны.

Оружие двигалось согласно её желанию, да и машина тоже. Девушка не просто была водителем, в этот момент она ощущала себя этой самой машиной. Подобное чувство иногда происходило при использовании винтовки, но тогда она воспринималась как часть тела. Но и тут тоже самое... водитель и его транспорт были единым целым...

Немного позже, девушка выбралась из капсулы.

Пройдя чуть дальше, она ввела пароль и чуть-чуть своей манной, тогда оружейный шкаф открылся. Там находилась её винтовка в разобранном виде. Патронов тут не было. Их выдают только под роспись.

Карин собрала своё оружие и взяла в руки.

Энергия, что успела скопиться в теле и грозила выплеснуться наружу, сейчас перетекла в винтовку...

...

- «Проходите, присаживайтесь» - Рубия

Ник сразу обратил внимание на отсутствие учебников и прочих учебных материалов, значит речь пойдет не о подготовке к экзаменам.

- «Я думала, ты позвала нас учиться?» - Сацуки

- «В какой то мере, так и есть. Возможно, вам действительно удастся научиться чему то полезному. Я очень на это надеюсь. Взгляните сюда. Другие ученики помогли собрать этот материал, а я выбрала самое важное» - Рубия

Троица открыла по ноутбуку, где уже была выведена необходимая информация.

- «Игры?» - Ник

- «Если точнее, игры ваших конкурентов» - Рубия

- «Мичиган, Париж, Новое Рио... тут нет Вашингтона» - Сацуки

- «Мы конкурируем не только с Вашингтоном, хотя они бесспорно наши главные соперники» - Киара

Рубия слегка наклонилась вперед.

- «Эти игры не выглядят значимыми, возможно вы о них даже не слышали, но вот их создатели совершенно точно знают про вас, точнее про ваши игры. Именно на основе проектов вашей команды основаны эти игры. Геймдизайнеры создавшие их, вдохновляются вашими трудами» -

Рубия

Каждый файл сопровождался текстовой аннотацией. Та была очень понятной и легко читалась. Ник подозревал, что её написала Рубия. Также, туда были приложены видео-файлы об игре.

Быстрого взгляда хватило, чтобы понять суть каждого из этих проектов.

- «Сюжетная кампания? Захватывающее приключение? Настоящая история?» - Ник

- «Вы стали примером успеха, неудивительно что у вас появились подражатели. На самом деле их гораздо больше, но я выбрала самые значимые проекты в каждом из ключевых аспектов используемых вами» - Рубия

- «Здесь есть и очевидные эксперименты. Средневековый город охваченный проклятием превращающем живых в нежить. Вам предстоит выбраться из этого кошмара. Используйте оружие, магию и соратников, чтобы спастись. Похоже на Left 4 Dead, но лишь частично» - Киара

- «Это называется - творческий подход. Чем больше вы создаете оригинальных и успешных проектов, тем больше их пытаются создать другие. Я полагаю, для вас будет не лишним ознакомиться в этих проектах. Так вы не только узнаете возможности конкурентов и то насколько близко они к вам подобрались, но и возможно сумеете почерпнуть нечто новое для самих себя» - Рубия

Ник включил нарезку прохождения одной из игр.

В ней, в роли охотника предстояло дослужится до статуса командующего гарнизоном и спасти крепость от разорения чудищами. Успех складывается от каждодневных решений, так что если ошибаться, то можно испортить всё прохождение.

- «Выглядит интересно, нужно будет поиграть самому» - Ник

Не так часто выпадает возможность ознакомиться с чужим проектом, который был бы не только интересным но и творческим. О конкуренции Ник сейчас даже не думал, ему даже было приятно при мысли, что благодаря ему другие люди создают интересные игры.

- «Кстати, люди из Вашингтона не сидят на месте. Официально это ещё не анонсировано, но источники моей семьи, сообщают о наборе ряда специалистов как в города, в которых работают геймдизайнеры Вашингтона, собирающие там энергию игроков» - Рубия

- «Какого рода специалисты?» - Киара

- «Лица разбирающиеся в спортивных состязаниях, в том числе дисциплинах канувших в Лету с началом магической катастрофы. А в Вашингтоне, несколько профессоров истории двадцатого века, по разным причинам покинули свои рабочие места или взяли отпуск» - Рубия

- «Видимо, Проект Свобода обзаведется спортивными состязаниями, хотя не факт, что их используют для него. Если хорошенько подумать, это открывает широкие возможности» - Сацуки

- «Спорт выглядит приемлемо в качестве развлечений в виде отдельных игр, или дополнения к Проекту Свобода. На соревнованиях можно делать ставки и собирать хорошие деньги. Учитывая детальное воссоздание настоящих тел, это позволит проводить настоящие

соревнования» - Киара

- «Интересно, а гонки там будут?» - Ник

- «Не сомневайся, Вашингтон уже разрабатывает дополнение или даже игру, чтобы украсть игроков Ex Machina. Ты показал невиданные прежде возможности, конечно же их будут копировать» - Рубия

- «Мы изучим эти игры, но что касается разработки, у нас уже все распланировано» - Киара

- «Знаю, просто надеюсь, что это поможет вам» - Рубия

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3474693>