

Глава 188 – Трейлер Мафии.

Люди конечно же желали узнать какой будет следующая игра Азраила.

С самого выхода Left 4 Dead от него не было известий. Трое геймдизайнеров из его команды выпустили по своему собственному проекту, но этот загадочный человек всё ещё хранил молчание. А потому, выход трейлера новой игры стал совершенно неожиданным.

Многие тут же прильнули к экранам, чтобы посмотреть.

В Хостосе, подходил к концу дополнительный урок, во второй половине дня. Преподаватель, а в прошлом умелый охотник, демонстрировал на экране в пол стены, записи и кадры сделанные охотниками. Там показывались разного рода монстры. Собственно говоря, на этом занятии изучали чудовищ, а потому сюда охотно шли студенты.

Когда оставалось буквально несколько минут до конца, кто-то из студентов глянул в смартфон и не сдержавшись выкрикнул – «Азраил выпустил трейлер!».

Молодой человек с выпученными глазами встретился взглядом с нахмурившимся преподавателем и тут же осознал свою ошибку. Однако, пожилой мужчина вместо того чтобы устроить справедливый нагоняй, что-то нажал на своем компьютере. Там он увидел, то что студент сказал правду.

- «Игры для матрицы имеют важное значение для всех магов. Это удобная, а главное результативная возможность обучиться и стать сильнее, так что смотрите внимательно» - преподаватель

Он запустил трейлер на большом экране.

Всё равно, сейчас никто не сможет думать ни о чем другом, а занятие вот-вот окончится.

Заиграла музыка, а вместе с ней слышались звуки дождя...

Кадр показал ночную улицу освещаемую светом фонарей и фарами проезжающих машин. Во многих окнах горел свет, а кое-где виднелись включенные вывески. Кадр показал машину припаркованную у входа в некое заведение. С первого же взгляда становится ясно, что дело происходит в начале двадцатого века.

Прямо над входом горела вывеска - «Бар Сальери».

Следом, действие перешло в помещение где за столом сидело несколько человек, а во главе находился пожилой, крупный мужчина с сигарой зажатой между пальцев. Остальные люди смотрели на него с почтением.

- «Все эти люди, находятся здесь благодаря одному качеству, которое я ценю больше всего. Это качество, должен ценить каждый из нас. Понимаешь, о чем я?» - Сальери

Он обратился к единственному молодому мужчине, чей наряд выделялся дешевизной на фоне остальных мужчин, одетых в дорогие костюмы.

- «Преданность...» - Томас Анджело

Он сказал это не очень уверенно, с нотками страха в голосе.

Крупный мужчина выпустил струю дыма.

- «Верно» - Сальери

Камера покинула помещение и вновь оказалась на улицах Lost Heaven. Даже ночью, под дождем там былолюдно.

Раздался голос того же крупного мужчины.

- «Как тебя зовут сынок?» - Сальери

- «Томас Анджело» - Томми

Резкий переход к зеленой траве, залитой солнечным светом, проносящейся мимо. Камера поднялся и показала голубя, который летел над сельской местностью, а затем через бухту мимо маяка.

Как только птица пронеслась рядом, открылся вид на город, и это под нарастающую музыку.

Там было множество зданий, улиц, дорог, а главное людей и машин.

Камера совершала облет, словно показывая Lost Heaven глазами птицы.

Архитектура начала двадцатого века. Снующие по своим делам люди. Обилие машин. И с каждой секундой в кадр попадали всё новые и новые объекты.

Вот огромная церковь, а рядом недостроенное здание. Высокие, дорогие дома, а следом грязные узкие улочки. Рабочие в порту, одетые в грязные комбинезоны, разгружают ящики с корабля. Мужчина в костюме с портфелем в руках, спешной походкой переходит через дорогу и одновременно смотрит на свои часы, очевидно он опаздывает. Трамвай полный народа останавливается на остановке и люди выходят наружу, отправляясь по своим делам. Прилично одетая леди, цокая каблуками проходит мимо неопрятного бродяги сидящего на земле и просящего милостыню. Через стеклянное окно мясной лавки, видно как продавец протягивает сверток покупателю, а через приоткрытую дверь другой мужчина разделывает ножом свиную тушу. Дворняга обнюхивает угол мусорного бака, а секундой позже его открывает парень в рабочем фартуке и вываливает туда отходы.

На одном кадре был дорогой особняк, а на следующем нищие халупы с обшарпанными стенами. Высокое здание, а затем брошенный, полуразвалившийся загородный домишко. Интерьер банка, со статуями и великолепной отделкой, церковь с алтарем и десятками скамеек, холл отеля ничем не уступающий настоящему дворцу. И точно также демонстрируются беднейшие трущобы и заваленные мусором улочки.

Камера показала газету в руках мужчины, в шляпе с сигаретой в зубах. Заголовок про сухой закон, был отлично виден.

А затем, камера показала небольшое кафе.

Знакомый молодой человек, подсаживался к столику к мужчине которому хорошо за сорок.

- «Детектив Нортон? Простите, что опоздал» - Томми

- «Честно говоря, я не привык вот так общаться с людьми вроде вас» - Нортон

Кадры разговора двух мужчин, сменялись с кадрами других событий.

- «Вчера ты был никому ненужным, нищим иммигрантом к которому относились как к куче дерьма. Ты пахал как вол зарабатывая несчастные крохи...» - Нортон

На этих словах, Томми стоящий возле машины испугано поднял руки, когда двое мужчин наставили на него пистолет...

- «... А сегодня у тебя полные карманы грязных денег Сальери» - Нортон

Знакомая комната...

- «Добро пожаловать в Семью...» - Сальери

Музыка сменилась.

Теперь, Томми избивал кого то бейсбольной битой. В следующем кадре угрожал пистолетом. Затем гнал на полной скорости по дороге, удирая от полицейской погони, минуя другие машины и умело лавируя по улицам.

Щелк!

Вот он же передернул затвор автомата и взглянув на своего товарища с таким же оружием, кивнув выбил ногой дверь и вошел в некое заведение, где они оба сразу стали поливать пулями оказавшихся там людей. Нескольким удалось спрятаться и они тут же достали пистолеты и начали отстреливаться.

- «Я работал на Сальери, но сейчас... всё изменилось» - Томми

Кадры показывали перестрелку возле какого то сарая, а после был гоночный трек с тысячами болельщиков взирающих на болиды проносящиеся по трассе, на огромной скорости.

- «Меня хотят убить. Я хочу спасти свою семью, и только вы можете мне помочь» - Томми

В кадр попали парни со стаканами выпивки, вместе с ними пил и Томми, а затем он уже был с некой девушкой.

Бамс!

Кадры перестрелки на улице, внутри дорогого дома, погоня в которой из окна машины высунулся стрелок с автоматом, а затем Томми уже гнал через Китайский Квартал на мотоцикле.

- «Будь со мной честен, и я помогу тебе» - Нортон

Грозного вида мужчина в белом костюме достал баллонный ключ и подойдя к другому мужчине замахнулся для удара. В следующую секунду Томми бежал через порт, а позади него взорвалось здание.

И вновь комната внутри бара.

- «Если предашь меня...» - Сальери

- «Я вас не подведу Дон Сальери» - Томми

А когда экран погас...

- «Я расскажу вам всё» - Томми

Тут же появилось название игры.

Mafia - The city of Lost Heaven.

Аудитория взорвалась восторженными возгласами.

- «Это целый город!? Вы видели!?» - студент

- «Там была погоня! Он ехал прямо по оживленному городу!» - другой студент

- «Город показали ночью, а в одной сцене был закат. Там будет меняться время суток?» - студентка

- «А куда шла такая толпа народу как ни на работу утром? Конечно будет» - студент

Преподаватель много повидал на своем веку, и в диких землях и в играх. Но он никогда прежде не видел целого города со множеством людей. Даже представить такое трудно, а тут не просто город, а взятый из другого времени, двести лет назад.

Но... нельзя не отметить, то насколько стильно он выглядел.

Мужчина уже давно не занимался охотничьим ремеслом, да и его способности уперлись в потолок много лет назад. Но сейчас, ему хотелось запустить эту игру и побродить по улицам города со странным названием Lost Heaven, а ещё лучше проехаться по ним за рулем.

...

Немногим позже, Вашингтон.

Пока троица геймдизайнеров постигает такие прелести жизни как спиртное и сигареты, и в целом весело проводит время, собравшиеся на совещании важные шишки, выглядели один мрачнее другого.

В данный момент, во всем мире есть лишь две организации способные использовать совместный труд геймдизайнеров, а также мультиплеерные игры. Это конечно же Вашингтон и Нью-Йорк. И если названия городов звучат практически равными, то вот силы их геймдизайнеров отличаются кардинально. Тут даже сравнивать смешно. У Вашингтона просто чудовищное преимущества как в плане техники и специалистов, так и степени контроля матрицы, чего только стоит возможность сбора манна с мультиплеерных проектов. Про вливаемые в это предприятие средства и говорить не стоит.

Но...

Каким то непостижимым образом, кучка геймдизайнеров родом из почившего Эдмонта, раз за разом обходит их, оставляя глотать пыль.

Вот и сейчас, вместо обычного завершения рабочего дня, с запланированным отдыхом в виде встречи в ресторане, роскошных блюд, вкусного алкоголя и конечно же приятной компании, с которой следует провести горячую ночь... всем пришлось собраться под самый вечер, прекрасно понимая, что сегодня они не уснут.

Азраил сволочь! Не мог выпустить трейлер утром? Обязательно надо поднасрать вечером, когда все уставшие?

Бодро выглядел только глава исследовательской группы. Лысоватый, пузатенький мужичок с румянцем на щеках. Он успел в кратчайшие сроки, провести анализ трейлера и приготовить всё необходимое к моменту, когда начнется совещание.

Советник Спенсер жестом показал тому начинать.

Тот кивнул в ответ и вывел на экран несколько изображений и приблизительную схему города.

- «Кхм! Мы провели беглый анализ, сравнив изображения показанные в трейлере и тем самым смогли составить схему города. Она пока ещё приблизительная, и не стоит считать её на 100% верной. Но, одно можно сказать точно – это настоящий, функционирующий город, а не декорация» - ученый

Он указал на изображения.

- «Вот здесь вы видите примечательные ориентиры – церковь, высотные здания, мосты, площадь, маяк, порт. Их можно заметить и в других моментах трейлера. Вот здесь, погоня проходит мимо церкви, а на фоне, вот видите? Те самые высотные здания. Мы сравнили архитектуру и можем заверить, это цельный город, с функционирующей транспортной системой. В отличие от Макс Пэйн, где игра проходила на заданных локациях, а вокруг были декорации, здесь весь город это одна проработанная локация. Кроме мясной лавки, мы заметили ещё несколько зданий с готовой внутренней структурой. Это без учета созданных локаций для сюжета, продемонстрированных отдельно. Бар, церковь, банк, отель, кафе. А вот тут в кадр попало работающее метро. Обилие деталей поражает. Вот здесь, на фоне, человек перебегает на мигающий красный и ему сигналил водитель. Тут, мужчина выбросил окуроч, видите? Туда сразу направился бездомный, он начал нагибаться чтобы поднять, но дальнейшее уже не попало в кадр» - ученый

Мужчина оживленно говорил, указывая на те или иные детали. Одни были заметными, на них специально делался акцент, а другие неочевидными, так сразу и не обратишь внимание.

Чем дольше Спенсер слушал ученого, тем паршивее было у него на душе, а уж про Габлера и говорить не стоит, тот едва не трясся от злости.

Ранее, советник распределил людей и бюджет. Он даже нанял новых людей из числа приезжих геймдизайнеров. Часть будет работать над Проектом Свобода, пополняя его контентом, другие займутся новыми проектами.

Выход каждой из трех игр отзывался болезненными ударами, но всё же терпимыми. Зов Ктулху так и вовсе выглядел игрой для узкого круга лиц, а потому кое-кто из Вашингтона успел расслабиться.

И тут нате, удар под дых. Встречайте игру в открытом мире, с настоящим мать его живым городом.

Никто прежде не делал ничего подобного, из-за чрезмерной сложности данного процесса. Одному геймдизайнеру в жизни такого не потянуть. Остаются лишь команды с технологией для совместной разработки. В Проект Свобода, было множество людей и НПС. Были зоны и определенные локации, которые сошли бы за маленький мирок. Но все НПС служат там для своего рода направления игроков в нужное русло. Задания, торговля, тренировки. Нет такого,

чтобы они жили своей жизнью без игроков. Есть конечно команды охотников и им подобные, но это совершенно не то.

- «Долбаные уроды! Какого хера они вытворяют?! Теперь, все наши игроки будут требовать создать им такой же город, только больше и лучше» - Габлер

- «Это вымышленный город, в 1930 годах двадцатого века. В трейлере нет магии или монстров. Это должно дать нам преимущество. Игроки используют матрицу для тренировок. Здесь же, упор делает на совсем другое. Это ближе к развлечениям» - секретарь

- «Я полагаю, они рассчитывают на эмоциональный эффект и общее развитие тела магов, плюсом идет акцент на огнестрельное оружие, а также транспорт. Архитектура города не случайна, там нужно будет использовать транспортную систему для перемещения» - ученый

- «Меня интересует, вы сможете сделать нечто подобное? Если у вас будут необходимые ресурсы?» - Спенсер

Ученый почесал лысеющую голову.

- «Зависит от требований. Будет ли это настоящий город или его имитация? Поведение НПС. Будет ли это одиночной игрой, где все вертится вокруг игрока или мультиплеером? Проработка внутренних локаций. Даже в упрощенном виде, все это требует огромного объема работа» - ученый

- «Создайте отдельную группу, которая будет заниматься созданием такого мира, а также инструментария для него. Начинайте прямо сейчас» - Спенсер

- «Постой! У нас нет свободных людей! Весь бюджет давно расписан. Кто по твоему будет работать?» - Габлер

- «Будем выделять кого сможем, но вот начать надо уже сейчас, иначе отстанем от Азраила на световые годы. Тебя не насторожили прошлые игры? По твоему Зов Ктулху случайно протекает в ту же эпоху, что и Мафия? ExMachina с её машинами и поведением как отдельных нпс, так и фракций? Черт! А Принц Персии? Что, никто не заметил сходства между дворцом Индийского Магараджи с роскошью банка и отеля?» - Спенсер

Бум!

Он ударил кулаком по столу.

- «Эти ушлепки сказали, что присоединились к работе над игрой Азраила, после того как закончили свои! Чушь! Готов поспорить на свое место, они работали над Мафией с самого начала, ещё до того как стали делать каждый свою игру!» - Спенсер

Даже ученый, который собаку съел на разработке игр, не заметил столь очевидной детали.

- «Вот скажите мне, почему именно этот временной период? Что в нем такого? Почему не наше время или древняя Греция как было в Титан Квест? Что такого в начале двадцатого века? У них ведь есть Макс Пэйн и Left 4 Dead, так чего же не сделать игру про то время?» - Спенсер

Он взглянул на ученого.

- «Возможно, это для того чтобы ряд моментов остался шероховатым. Группа не может выдать

100% реализм, поэтому они выбрали столь далекую эпоху и вымышленный город. В таком случае, допускаемые ими ошибки, останутся без внимания. Кроме того, выбор данного времени, несомненно вызовет интерес публики, как чего то нового» - ученый

- «Рад, что вы заметили, но это лежит на поверхности, а я хочу чтобы вы копнули глубже! Если предыдущие игры служили для того, чтобы создать эту, то что насчет ЭТОЙ игры?» - Спенсер

- «Дерьмо... она тоже может быть подготовкой для чего-то другого» - Габлер

- «Мы всё время плетемся в хвосте, пора это исправлять. Нам нужны новые идеи, новый взгляд на существующие, нам нужен способ превзойти их, пока они не набрали ещё больше силы» - Спенсер

Придумать, что-либо на ходу они не могли, однако слова советника должны были заставить собравшихся задуматься о будущем. Они уже не могут называть себя лучшими, а проигрывать тем кто слабее тебя – это позор.

- «Даже если мы найдем ресурсы и деньги, у нас нет людей. Перебрасывать спецов из других проектов, означает отстать там, а успех в новом деле вообще не гарантирован. Если тебе нужен результат, то нам надо сменить подход» - Габлер

- «Например?» - Спенсер

Его коллега облизнул губы.

- «Как насчет того, чтобы заручится помощью со стороны? Например, Эдвиг Стюарт?» - Габлер

Советник задумался.

С момента выхода мультиплеера, к ним поступало множество предложений о сотрудничестве. Все они так или иначе касались этой темы, а раскрывать секреты Вашингтонцы не хотели. Это их золотая гусыня, которая очень дорого им обошлась.

Эдвиг Стюарт, сделал интересное предложение на том приеме, точнее в приватной беседе в отдельной комнате.

Он предложил направить пару-тройку геймдизайнеров в Лондон, для открытия отдельного сервера. Там, они смогут собирать манну с доброй половины туманного Альбиона. Эдвиг предлагает этим людям, собрать там свою команду и заняться отдельной разработкой, реализуя свой потенциал. Конечно же, это означает раскрытие части секретов Вашингтона, но взамен, Эдвиг пришлет внушительную команду с кучей спецов и геймдизайнеров, да ещё и приправит это ценными ресурсами.

Возможно, это предложение скорее было актом вежливости, но Эдвиг говорил на полном серьезе. Особенно если учесть, что одно имя он назвал вполне конкретно. Он хотел чтобы в числе присланных людей был Брендан Вуд.

Этот одаренный юноша, оказался очень ценным приобретением. Именно с его помощью удалось ускорить создание системы мультиплеера и сделать пару интересных открытий. Забавно, а ведь он родом из Эдмонта, причем именно из того класса в котором учились трое теперь уже Нью-Йоркских геймдизайнеров.

- «Мне не нравится эта идея. Даже если мы вышлем тех кто не знает ключевых частей

системы, англичане наверняка раскроют наши секреты. Тогда, мы будем конкурировать не только с Нью-Йорком, а я напомню, что там используется неэффективная система, без сбора магической энергии для хранилищ» - Спенсер

- «Ты сам сказал, что нам нужен новый подход» - Габлер

Советник посмотрел на экран со схемой города и кадрами из трейлера.

- «Проклятье... этот вопрос касается всего Вашингтона, без подписи главы города, мы ничего не сделаем. Даю вам три дня, на то чтобы придумать другое решение. Даже не план, а решение, пусть и не полностью проработанное. Если ничего годного не придет в ваши головы, придется пойти на сделку со Стюартом» - Спенсер

- «Прошу прощения, но если речь зашла об этом, почему бы мы обращаемся именно к нему? Есть и другие страны готовые хорошо заплатить, они предложат лучшие условия» - секретарь

- «Так было прежде, а сейчас, после трейлера они воспримут это как слабость, чем непременно воспользуются. А Стюарт легко идет на контакт, не забывает старых обещаний, и я не сомневаюсь, что он позаботится о том, чтобы о нашей сделке не было утечки» - Спенсер

Репутация Эдвиг Стюарта была всем известна. Не случайно же он столько времени проводил за границей?

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3512588>