Глава 220- Идея Спенсера.

Несмотря на свою простоту, Рафт оказался весьма неплохой игрой и смог собрать немало игроков, особенно в кооперативе. Выживать на плоту посреди океана, куда веселее в компании, нежели в одиночку.

Данный проект отлично заходил всякому, кто желал отдохнуть от хардкорного прохождения игр созданных выходцами из Эдмонтона или других проектов нацеленных на прокачку способностей. Тут не нужно никуда спешить, соревноваться или спасать мир. Ты просто выживаешь, обустраиваешь плот, собираешь и перерабатываешь ресурсы, а также познаешь новое об этом мире.

Спокойная, медитативная игра… которая в компании могла оказаться задорным генератором веселья.

Отто убедился в этом лично.

Так уж сложилось, что в день выхода игры, он в числе отряда охотников участвовал в рейде.

Не стоит забывать о том, что рост силы чудовищ приводил к нехватке кадров на заданиях. Нередко приходилось организовывать внезапные рейды. Этот относился как раз к таковым, а всё из-за появления стаи железношкурых кошек. Быстрые, ловкие хищники, которые передвигаются стаей, возглавляемой альфой – особенно опасной тварью. Благодаря своей ловкости и скрытности, стая сумела пробраться к самой границе незамеченной, так что надо было уничтожить этих гадов.

Отряд был собран в спешке и так уж сложилось, что в его состав вошли два непохожих друг на друга человека.

Первым был Дирк, которого Отто ненавидел за отвратительный характер и мерзкое поведение. А вот второй фигурой оказалась Амелия Голди, охотница и стример, чьи трансляции собирают уйму зрителей.

Как ни странно, именно эти двое оказали самую значимую помощь в уничтожении стаи хищников.

Оказалось, что у стаи две альфы. Это нонсенс и просто невозможно, однако – альфами оказались близнецы. Сей факт позволил им уживаться вместе и руководить одной стаей. Обе кошки находились в высоком ранге, а потому убить их было очень непросто.

Дирк взял на себя командование частью отряда и чрезмерно смелой тактикой смог подавить огнем стаю и прижать одну альфу к земле, после чего использовал самую сильную доступную ему магию, и прикончил эту тварь.

Между тем, Амелия организовала остальную часть отряда, и не без содействия Отто смогла оттеснить часть стаи, и даже самостоятельно ранила вторую альфу. Раненного зверя удалось сдержать последовательной цепью малых заклинаний, после чего отряд охотников окружил тварь и окончательно уничтожил.

Несколько человек получили ранения. Одному бедолаге, зверь откусил руку. Но, целители смогут вырастить новую, в растворе из лечебной жидкости и крови магзверей. Это для них не впервой.

Дирк как всегда приписывал все заслуги себе и поливал говном всех остальных. Несколько таких же отбитых охотников поддерживали его, а вот остальная группа, вместе с Отто встали на сторону Амелии, заявляя что охотники должны брать пример с неё, а не с этого придурка.

Начавшийся было спор, оказался потушен силами Амелии, нашедшей оригинальный выход из данного положения.

Девушка предложила охотникам принять участие в её стриме новой игры, её друзей. Речь конечно же о Рафт.

На следующий день, который стал заслуженным выходным, все они, кроме Дирка и его друзей придурков, подключились к игре.

Тут то и началось выживание в океане.

Атмосфера игры или тот факт, что происходящее очень уж отличалось от рейдов в реальности, отлично помогало расслабиться. Даже с учетом злобной акулы, не дающей нормально поплавать.

Общительный и жизнерадостный характер Амелии стал своего рода клеем, скрепляющим узы дружбы и товарищества. Она умеет объединять.

Стрим охотников привлек к себе внимание, ну и не стоит забывать того, что у Амелии довольно внушительная аудитория.

Поразительно то как игра влияла на развитие способностей.

Из-за нахлынувшего вдохновения, несколько охотников неслабо продвинулись в своем развитии и даже прокачали несколько способностей не связанных с игрой. Например один из охотников отлично управлял потоками огня, заставляя их окружать противников со всех сторон и лишать их кислорода. По какой то причине, после стрима с Амелией, это умение стало сильнее. Это странно… в Рафте кругом вода, а источников огня совсем мало, но именно навык огненной магии стал сильнее.

Отто не хотел надоедать Амелии вопросами, тем более остальные итак постоянно начинали разговор именно с того, что спрашивали её о чём-либо.

Вместо этого, Отто нашел неплохую тему для беседы, коей стали игры её друзей. И Отто и Амелия любили эти проекты, так что быстро нашли общий язык. Надо заметить, их мнение не совпадало на 100%. Были различия, что приводило к спорам, где каждый отстаивал своё мнение, только не как Дирк оскорбляющий своих оппонентов, а достаточно аргументировано, приводя доказательства.

Амелии было приятно беседовать с человеком, которому нравится творчество команды. Было забавно слышать сравнение их игр, особенно когда Отто сравнивал игры Азраила с проектами Ника. Ну вот откуда ему знать, что это один и тот же человек?

Радовало и то, что Отто не пытался выяснить детали о новых играх или членах команды. Он охотно рассказывал о своих эмоциях во время прохождения или строил теории, о том что будет дальше. В общем, он оказался интересным собеседником, а благодаря такому содействию с его стороны, стрим стал интереснее. Да и Амелии стало легче, поскольку при участии Отто, ей не пришлось вести беседу в одностороннем порядке, где ей постоянно задают вопросы, а она отвечает.

После тяжелого, опасного рейда, стрим Рафта зашел как надо.

Но, произошло ещё кое-что не слишком заметное. Отто и Амелия обменялись контактами.

…

В Вашингтоне, важные персоны во главе с советником Спенсером тоже играли в Рафт.

Они приступили к этому, почти сразу с выходом игры, решив не ждать отзывов со стороны игроков, и отчета от группы ученых. Вместо этого, люди взялись поглядеть на игру самостоятельно. Да и чего скрывать, им хотелось отдохнуть от изматывающей рутины с её бесконечной нервотрепкой.

На следующий день, настроение участников оказалось заметно лучше, чем в последние дни. Да чего уж… чем за долгое время.

Они даже решили выделить время для ещё одной совместной игры, поскольку далеко не все детали Рафта удалось раскрыть за один присест, а ведь контент там открывается по ходу прокачки. Взять хотя бы новые острова, к которым можно выйти через радар. А уж какие перспективы открывает двигатель, благодаря которому можно плыть независимо от направления ветра…

В общем, миновало ещё два дня, в ходе которых было решено использовать Рафт для офисных работников, охотников и прочих граждан занятых на тяжелой работе. И речь не только о магах, ведь Рафт вышел и на ПК тоже.

Ну а сегодня, было собрано важное совещание, на котором в том числе присутствовал глава группы ученых.

Габлер, который обычно выглядел довольно злым, сейчас был расслаблен, а время от времени на его лице возникала улыбка.

- «Тут даже сравнивать не нужно. Мафия на четыре головы выше, куда уж этому Рафту? Я не спорю, игра неплохая и займет игроков на некоторое время, но не слишком продолжительное. Признаюсь, ожидал от Нью-Йоркцев гораздо большего. Да и не я один» - Габлер

- «Это проект Киары Айсберн. Остальные геймдизайнеры не принимали в этом участия или же их влияние на данную игру было минимальным. Главная опасность исходит от Азраила. Именно его проекты имеют самый сильный вес. Если Айсберн создала игру про океан, то это будет использоваться в новой, большой игре, а может и последующих проектах. А если и нет, то скажите, почему наши конкуренты при столь сильном отставании в плане ресурсов и возможностей, выпускают экспериментальные проекты, а мы нет?» - Спенсер

Он сурово прошелся взглядом по всем присутствующим.

Только лысеющий ученый с румяными щеками, ответил на этот вопрос.

- «Каждый подобный эксперимент требует не только ресурсов но и человеко-часов на свою разработку и нет твердой уверенности в его успехе. Наши люди завалены работой, всё доступное им время четко распределено уже по имеющимся проектам» - ученый

- «Благодаря Стюарту, мы получили людей и ресурсы, так в чём дело?» - Спенсер

- «Им нужно время на адаптацию. Сходу использовать их в важных проектах не приведет к положительным результатам» - ученый

- «Умники из Нью-Йорка, вложили в Мафию всё что у них было, это всем понятно. Рафт – ничто иное как прощупывание почвы» - Габлер

- «Так почему мы не прощупываем почву? Почему, стоит выйти новой игре Нью-Йорка как из Проекта Свобода начинается отток игроков, которые возвращаются обратно только когда вволю наиграются? Почему нам не удается удерживать их в нашей игре, при том что она регулярно пополняется дополнениями?» - Спенсер

- «Вероятно, причина в восприятии нашего проекта. Люди привыкли к его возможностям и не знают куда себя деть при обилии контента, а наши конкуренты умело направляют людей в нужные им стороны. Игрокам Left 4 Dead, Рафт не слишком интересен. Многие провели в нём всего несколько часов и вернулись к отстрелу зомби. Также и с нашим проектом. Люди пробуют новое, чтобы узнать будут ли их способности там развиваться или нет. Проект Свобода дает стабильность, а другие игры как возможность получить рост, так и риск остаться ни с чем» - секретарь

- «Качели мать их!» - Габлер

- «Исходя из увиденного, можно с уверенностью заверить, что группа геймдизайнеров Нью-Йорка использует уникальную модель планирования, а игра ещё до выхода проходит ряд беттатестов. Вероятно, их игры создаются существенно раньше, чем выходят. Их создатели тратят время на полировку, чтобы выпустить максимально проработанный продукт» - ученый

- «У Нью-Йорка достаточно возможностей для этого, но наши источники ни слова не проронили, а ведь подобное трудно скрыть» - секретарь

- «Мы дали вам новых людей, а продолжаете жаловаться. Думаете, Стюарт сидит без дела? Не обманывайте себя, он собаку съел на таких сделках и никогда не стал бы вкладываться в проигрышное дело. Пока мы тут сопли жуем, его люди и Брендан Вуд готовятся стать новой силой на поприще матрицы. Если мы вынуждены глотать пыль за одной несчастной группой, то что по вашему будет когда в дело вступит Лондон?» - Спенсер

Повисла тишина…

- «Большая часть ресурсов уходит на поддержание Проекта Свобода и новые разработки в области матрицы» - ученый

- «Быть может в этом и есть наша ошибка? Мы все кладем все яйца в одну корзину. Игрокам сводит дух от такой свободы и они теряются. Нужен другой подход и другие проекты. Почему маги высшего ранга песочат меня, напирая на то, что они получают больше выгоды от игр Нью-Йорка, чем от наших? Вот как мне ответить на это? Простите, но мы позволили кучке детишек утереть нам нос? Нет уж, довольно. Придумайте стратегию, которая выведет Вашингтон вперед!» - Спенсер

- «Ха! Легко сказать, а чем мы тут занимается каждый чертов день?» - Габлер

- «Рафт нацелен на не самую широкую аудиторию, но при этом он стал успешным. В него не вливали гребанную кучу сил и времени, чего создатели даже не скрывают. Напротив, они изначально дали понять, что проект будет небольшим, что кстати подтверждает его скромная цена. Мир меняется, звери, охотники, игры тоже меняются, только мы топчемся на месте.

Мультиплеер стал рывком вперед, а дальше мы застыли как вкопанные. Насколько Мафия и Проект Свобода отличаются друг от друга? У нашей игры гораздо больше ресурсов, так почему игроки предпочитают веселиться в Лост-Хевене?» - Спенсер

- «Наглецы использовали другой подход, дали игрокам то, чего не успели дать мы. Я вижу следующее решение – воплотить в матрице полноценную имитацию Вашингтона. Дома, улицы, дороги, даже людей. Это станет чем-то невообразимым. Конкурентам никогда такого не повторить» - Габлер

- «Да? Хорошо. Вот – у нас есть готовая имитация города. Что дальше? Что игрокам делать в этой имитации? Они и так живут в этом городе» - Спенсер

- «Не все. В наши проекты играют по всему миру» - Габлер

- «А жителям родного города мы должны плюнуть в лицо, так получается?» - Спенсер

- «Нет, я не это имел…» - Габлер

- «С Проектом Свобода вышло тоже самое. Мы предоставили площадку для игр, а люди сами должны искать развлечения. С городом выйдет тоже самое» - Спенсер

- «Здесь я не согласен. Стоит заглянуть на форумы и сразу становится ясно, чего желают игроки, и чего именно по их мнению не хватает Мафии. Мы можем это использовать. Создадим город, используя превосходство в ресурсах и дадим то, чего Нью-Йорк дать не может. Результат не заставит себя ждать» - Габлер

- «Думаешь это так просто? И кстати, игроки любят буйствовать в городе матрицы. Правозащитники уже на пену исходят, их сдерживает тот факт, что город вымышленный и из другой эпохи. Что по твоему случится, если мы предоставим настоящий город на растерзание игрокам? Убогие в плане мозгов маги, вполне могут тренироваться в плане разрушения правительственных зданий и создании хаоса на улицах, а затем воплотят это в реальности. Об этом ты не подумал?» - Спенсер

Снова повисла тишина.

- «Мафия стала успешной не только благодаря своему городу, но сюжету. Он простой, в духе старых фильмов. Ничего сложного в нём нет. Надо тоже сделать игру с хорошим сюжетом. Воодушевленные геймдизайнеры готовы предложить свои услуги, а если этого мало, мы вполне можем обратиться с данным вопросом к киноделам» - секретарь

- «Фильмы?» - Спенсер

- «Выход Мафии спровоцировал Новый Голливуд к созданию подобных картин. Один такой фильм уже вышел и пользуется некоторой популярностью как раз благодаря схожему с игрой сеттингу. Учитывая наши возможности, мы вполне способны скооперироваться с Новым Голливудом и провести совместную работу. Мы выпустим игру, а они фильм» - секретарь

- «Звучит интересно… хотя тут есть свои риски. Если фильм выйдет посредственным, это непременно скажется на игре. Не хочу, чтобы наш проект зависел от посторонних. Кстати…» - Спенсер

Он снова оглядел окружающих.

- «А наши конкуренты, делают нечто подобное или нет?» - Спенсер

Все молчали, а секретарь быстро проверила данные на планшете.

- «Нет никаких видимых связей между интересующей нас группой геймдизайнеров и киностудией Нью-Йорка» - секретарь

- «Нельзя позволить им возникнуть. Надо переманить студию и её людей на нашу сторону, а также заключить пока не подключились конкуренты» - Спенсер

- «Полагаешь, параллельный выпуск даст результаты? Наша главная цель – продвигать способности магов и получать с этого прибыль» - Габлер

- «Сейчас, геймдизайнеры работающие над фильмами, создают материал, а уже его монтируют программисты. Как думаете, насколько эффективной окажется совместная работа геймдизайнеров? Это даст совершенно другой эффект, но этого мало. Надо сделать фильмы интерактивными, позволить зрителям выбирать. Вот скажем, как бы продвинулся сюжет Мафии, убей Томми Френка и ту шлюху?» - Спенсер

И пока остальные думали, он обратился к ученому.

- «Мне нужно узнать ваше мнение, способны ли наши технологии с матрицей, улучшить качество фильмов, особенно визуальное? Я имею в виду экраны, а не матрицу» - Спенсер

- «Это зависит от качества используемого оборудования, но… в целом, тут есть простор» - ученый

- «А для фильма и игр, можно использовать одни и те же материалы, так?» - Спенсер

- «Конечно. Вся информация хранится на сервере, а геймдизайнеры могут пользоваться трудами друг друга» - ученый

Советник улыбнулся.

- «В таком случае у нас есть шанс» - Спенсер

- «Не хочу расстраивать, но откуда мы возьмем на это средства? Ты отлично знаешь, какая обстановка за городом. Расходы на оборону и охотников продолжают расти» - Габлер

- «За это можешь поблагодарить наших конкурентов» - Спенсер

- «…?» - Габлер

- «Я ведь сказал про наших магов высшего ранга, ну так несколько из них продвинулись в развитии благодаря играм Нью-Йорка. Чем выше их сила, тем больше возможностей у нашего замечательного города, так что не волнуйся, средства найдутся» - Спенсер

- «Столь могучие спонсоры, куда охотнее вкладываются в алхимиков, кузнецов и прочих ремесленников. Геймдизайнеров они всегда обходили стороной» - Габлер

- «То было раньше. Теперь же, игры способны оказывать воздействие даже на высший ранг. И это не говоря о том, что сила ремесленников очень неплохо растет благодаря играм, так что это взаимовыгодное решение» - Спенсер

- «Хех, мы не утирали нос алхимикам с самого выхода Проекта Свобода» - Габлер

- «Уж поверь, если постараемся как следует, они нам ещё спасибо скажут и будут в ноги кланяться» - Спенсер

Он предчувствовал, что геймдизайнеры вместе с ремесленниками смогут добиться поразительных результатов.

А тем временем, их конкуренты создавали трейлер к сиквелу Принца Персии, чтобы выложить его в скором времени.

http://tl.rulate.ru/book/92921/3591619