

Глава 252 – Игра и фильм.

Лиза не стала сходу требовать идеи для создания двух потенциальных игр, вместо этого она предоставила время своим подопечным, чтобы всё обдумать.

Пару дней, они спокойно занимались своими делами. Учеба, дружеские отношения и так далее, а во время работы, вместо создания игр, они продумывали идеи. В матрице это делать очень удобно, ведь ты всегда можешь творить всё что тебе вздумается... если хватит сил и воображения.

Такой подход должен был дать свои плоды, ведь всегда лучше подготовиться, нежели начинать сходу и тут же рваться вперед. Да и в комбинации с отдыхом и хорошим настроением, годные идеи охотнее идут навстречу. Муза улыбается счастливым.

Однако, при таком подходе нельзя забывать простую, но такую важную вещь, как внешняя среда.

Мир не стоит на месте, он меняется, нравится тебе это или нет, так что пока ты думаешь, вне тебя все равно происходят события и этого не избежать.

Для команды геймдизайнеров таким событием стал интересный анонс в виде двух трейлеров.

Необычное в нём то, что оба они были практически одним произведением, но в разных изложениях. В общем, первый трейлер показывал выход будущего фильма, а второй – игры по этому самому фильму.

Конечно же их выпускал Вашингтон, при сотрудничестве с парочкой известных киностудий.

Название достаточно необычное – Лазурное Сердце.

Оно было и у игры и у фильма.

Трейлер фильма показал нескольких персонажей, а затем достаточно динамичные события обещающие зрителям захватывающие приключения и не где то, а в мире магии. Вид замков, мечей и обмундирования говорил сам за себя, а уж красоту природы изображение передавало практически идеально.

Над трейлером как следует поработали, он совершенно точно вызовет интерес у аудитории. Но что важнее, трейлер игры был не хуже. Если бы в него не включали геймплей в том числе с демонстрацией инвентаря и таблицы характеристик, то его можно было бы принять за тот же фильм. Во многом, это достигалось детальностью прорисовки и тем, что в обоих случаях были одни и те же герои. Даже замок показанный в трейлере фильма, находился в игре.

Реклама обещала стереть грань между фильмом и игрой, придавая последней доселе невиданный реализм.

Для этого, и в трейлере фильма, и в трейлере игры в какой то момент демонстрировалось одно и тоже заклинание огненной молнии. Выходит, сперва зрители увидят это в кино, а те из них кто является магом, сможет опробовать его в матрице. Возможно, так же как это делали герои фильма, или вовсе – именно руками того самого человека, который скастовал эту магию в трейлере.

Выход трейлеров привел к бурным обсуждениям в Хостосе.

Вашингтон не баловал игроков ничем кроме Проекта Свободы, так что Лазурное Сердце обещает новый опыт и вероятно эффективное развитие. Если фильм окажется захватывающим, то вместе с игрой поспособствует состоянию вдохновения, что очень хорошо для магов.

В общем, народ радовался, хотя среди студентов было немало поклонников, и даже фанатов команды Лизы Скарлет. Они болели за своих кумиров, ради чего готовы были поливать словесным дерьмом любое проявление искусства в руках конкурентов. Но даже им следует признать, то что трейлеры выглядят многообещающими.

После занятий, друзья собрались дома.

Сначала нужно было сделать выданную на занятиях работу, с чем быстрее всех справилась Киара, а вот Ник и Сацуки ещё доделывали. У Сириус сегодня занятие со старшекурсниками ремесленной направленности. Как ни как, девушка работает в колледже, а потому у неё есть обязанности проводить занятия, пусть и не так часто. Как только она вернется, друзья свяжутся с Лизой через матрицу.

Рубия и Карин заняты своими делами, да и особой нужды им тут находиться нету.

Сацуки с облегчением отложила законченную работу.

- «Для чего нам все эти примеры? Куча расчетов, чертежей, таблиц и с каждым разом всё сложнее. Лучше бы заменили их занятиями практической магии, было бы гораздо больше толку» - Сацуки

- «Эти расчеты нужны для создания заклинаний. Чем лучше у тебя работает голова, тем проще удерживать сложные магические структуры и быстро реагировать» - Киара

Тынь!

Включенный смартфон Сацуки оповестил об смс.

- «Сестра пишет... а вот как? Ник улыбнись» - Сацуки

Девушка обняла Ника и поцеловала в щеку, сделав совместное фото.

Тынь!

Она тут же отправила его сестре, довольно улыбаясь.

- «Сестра не верит в твои отношения с Ником, раз просит доказательств?» - Киара

- «Нет, она просто спросила чем я занимаюсь» - Сацуки

Ник прекратил выводить формулу в тетради и задумался.

- «Минутку» - Ник

Он встал со стула и поднял подушку с дивана, после чего подошел к Сацуки и обнял её, придерживая подушку рукой за их головами, а затем другой рукой сделал снимок.

Тынь!

- «Отправил» - Ник

- «Кому?» - Сацуки

- «Твоей сестре» - Ник

Он показал экран где на сделанном снимке кажется, что Ник и Сацуки лежат в одной кровати, а поскольку то что ниже шеи в кадр не попало, вполне может сложиться мнение о том, что они оба голые и понятно чем занимаются.

Бац!

- «Ай!» - Ник

- «Какого черта!?» - Сацуки

- «Да ладно тебе. Пусть завидует. Или ты предлагаешь отправить снимок того как мы делаем домашнюю работу?» - Ник

Сацуки даже не знала что сказать.

Немного погодя, Ник закончил свою работу, а минутой позже подошла Сириус.

- «Надо подключаться» - Киара

Каждый лег в свою капсулу и они оказались в пространстве матрицы.

Вокруг находился пейзаж осеннего леса, команда собралась на просторной поляне, на вершине высокого холма, откуда открывался потрясающий вид на природную красоту.

Лиза не стала тянуть кота за известно что, поэтому сразу запустила два трейлера друг за другом, а когда они подошли к концу...

- «Ваше мнение?» - Лиза

- «Вашингтон привлек киностудию, а с ней и геймдизайнеров которые занимаются созданием элементов для фильмов. Это видно сразу, но сделать игру на основе этого совсем другая задача. Судя по всему, они отталкиваются именно от игры, делая на её фундаменте фильм. Интересная идея, они совместили фильм и игру» - Киара

- «Выглядит неплохо, спору нет. Но нам почти не показали геймплей, а ведь это самое важное» - Сацуки

- «Но эффект несомненно будет. Если фильм понравится зрителям, то они с энтузиазмом погрузятся в игру, а это скорее всего приведет к вдохновению и более качественному росту способностей. Игры больше не воспринимают как тренировочные симуляторы, а потому желание использовать отношение к героям фильмов вполне оправдано» - Сириус

- «Вы обратили внимание на дату?» - Лиза

- «Фильм и игра выйдут одновременно, через две недели после релиза Принц Персии – Два Трона» - Киара

- «Ха! Они боятся выпускать свои проекты в один день с нами. Это хорошая новость» - Сацуки

- «Возможно, они не до конца уверены в успехе, всё же – подобное совмещение это риск. Да и

они наверняка учли опыт Лондона и то, что конкурировать с нами себе дороже» - Ник

Киара о чем то задумалась.

- «Мне кажется, они хотят использовать нашу игру в своих интересах» - Киара

- «Это как так, использовать?» - Сацуки

- «Судя по описанию, это приключенческий фильм в стилистике фэнтези. Игра вероятно, тоже, но в ней имеется система прокачки, а также инвентарь, а значит и рпг элементы, для более продолжительной игры. Двух недель, вполне достаточно чтобы большинство игроков ознакомились с третьей частью Принца Персии. Но они будут желать продолжения или замены. Вот тогда то и выйдет Лазурное Сердце. Те кому понравился Принц Персии сами уйдут в новый проект, за подобными эмоциями или за контентом которого Принц лишен» - Киара

- «Прокачка и открытый мир?» - Ник

Киара кивнула.

- «Может, стоит передвинуть релиз?» - Сириус

- «Нет. Мы не должны зависеть от других. Пусть все это знают» - Лиза

Сацуки проиграла трейлер, вглядываясь в движения персонажей.

- «Я не вижу тут ловких движений подобно Принцу, да и ни одной загадки тут тоже не показали. Не думаю, что игры так уж похожи» - Сацуки

- «Для нас ничего не поменялось, но мы должны принять тот факт, что наш конкурент стал сильнее. Думаю не нужно объяснять почему именно» - Лиза

- «С их системой, они могут привлекать к работе столько геймдизайнеров, сколько сумеют найти. Неудивительно, что им удалось проработать детали настолько хорошо. Даже если игра выйдет неважной, в неё вольется множество игроков. У фильмов база фанатов побольше, чем у игр. Да сотрудничество с Новым Голливудом, явно пошло им на пользу» - Ник

- «Не только Новый Голливуд приложил к этому руку, но и киностудия Нью-Йорка» - Лиза

- «Чего?! Это как вообще вышло, что они на стороне конкурентов?» - Сацуки

- «Это бизнес. Почуяли запах денег, а остальное неважно. А что мы могли им предложить? Без открытия барьера в инфополе и создания маяка, совместная работа в матрице невозможна. А сидеть без дела когда появляется такое предложение – само по себе глупо. Вашингтон специально обратился к студии нашего города, чтобы заранее лишить нас их поддержки» - Лиза

- «А что нам с этим делать? Нужно ли принять меры?» - Сириус

- «Эпизод 1 выйдет после Лазурного Сердца. Между ними может возникнуть конкуренция, но это два совершенно непохожих друг на друга проекта. А вот с твоей игрой будет иначе, но к моменту её выхода, люди успеют наиграться в Лазурное Сердце. Если конечно к нему не будут выходить дополнения» - Лиза

Сириус не удержалась от недовольной моськи, уж она то знала, как Вашингтон пичкает

дополнениями Проект Свобода. Лазурное Сердце точно будет получать новый контент, пусть и не такими большими порциями, но обязательно будет.

Конкурировать с целой командой... да чего уж... целой организацией, это практически гиблое дело. Сириус может попросить помощи у друзей, но ей хочется сделать свою первую игру самостоятельно.

- «Учитель, а деятельность Вашингтона отразится на двух наших проектах?» - Ник

Юноша перевел тему к тому, для чего они здесь собрались.

- «Пока рано говорить. Но одно скажу точно, требования к нашим играм никто менять не будет, так что работаем по плану» - Лиза

- «У них фэнтези и магия, да и в том что они запилят мультиплеер можно не сомневаться, ведь это их самая сильная сторона. Но это пересекается с тем, что собираемся делать мы» - Ник

- «Именно поэтому мы должны как следует всё продумать. Итак, самое время поговорить о нашей игре» - Лиза

Началось обсуждение.

За пару дней, друзья успели прикинуть несколько интересных вариантов, которые с удовольствием излагали остальным, заодно подкрепляя их созданными образами для демонстрации того, как они это видят в игре.

При этом, говорили в основном девушки. они сходу взяли первое слово, хотя обычно это делает Ник, сразу предоставляя готовую идею для игры.

Но сейчас он только оценивал идеи друзей, указывая на те или иные моменты. Лиза действовала похожим образом.

Магия, мультиплеер, гоблины, по возможности разные биомы. Эти принципы легли в основу игры. А что касается дисциплины, сильных врагов со способностями как у игрока и осторожных действий в бою, то это оставили на второй проект, к обсуждению которого даже не приступали.

В качестве примера, девушки использовали уже вышедшие игры, сравнивая геймплей мультиплеера Халф-Лайф 2 и Left 4 Dead, а вместе с ними и Границу Междумирья.

Хорошие идеи для того и нужны, чтобы их использовать, а потому из всех доступных игр надо взять лучшее. Именно так считали геймдизайнеры.

Друзья уже позабыли о выходе конкурирующего проекта и увлеченно делились соображениями на тему игры.

Сириус очень понравилась эта беседа.

В отличие от варки зелий или создания артефактов, игры несут в себе гораздо больше творчества, а потому в них можно дать волю своей фантазии.

Обсуждение длилось продолжительное время и вместе с этим, стали вырисовываться первые черты нового проекта. Лиза выводила их в отдельный список.

Только Ник ещё не предложил свою идею. Ему даже нравилось то, что отличную игру можно создать и без его участия. Он бы с радостью в это поиграл. Но... в какой то момент он обратил внимание на список и стал задумчиво тереть подбородок. Он настолько погрузился в раздумья, что не обратил внимание на то, когда его позвали.

- «Ник» - Лиза

- «А? Что?» - Ник

- «Ты слушаешь?» - Лиза

Он бы мог сказать - «Да, конечно», но это было бы ложью.

- «Простите, задумался. Может... мы идем не в том направлении?» - Ник

- «Ты о чём?» - Лиза

- «Просто, мы ищем идеальный вариант. Это приводит нас к своего рода формуле идеальной игры, но если подумать, это своего рода шаблон к которому все стремятся. Вот как по вашему мыслят наши коллеги из Вашингтона и Лондона? Они тоже ищут лучшие варианты. Не думаю, что их список так уж отличается от нашего. Если выпустим подобную игру, то их будут сравнивать, а когда механики идентичные, сделать это не так трудно. Только вот численный перевес не на нашей стороне» - Ник

- «Ближе к делу. Что ты предлагаешь?» - Лиза

- «Мы ведь новаторы, а значит должны предлагать смелые идеи, пусть даже не все из них будут хорошими. За то, будет чем гордиться. Нашей игре придется столкнуться с Лазурным Сердцем, да и Брендан к тому моменту тоже что-нибудь выпустит, я не думаю что он продолжит тему с научной фантастикой. Нам нужен по настоящему оригинальный проект, который будет выделяться на общем фоне» - Ник

Юноша почесал голову.

- «Есть у меня одна идея. Давайте я всё покажу, а вы скажете подойдет она или нет. Решение будет за вами, я с радостью приму любую игру и охотно помогу с её воплощением» - Ник

- «Что там у тебя?» - Лиза

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3674150>