

Глава 4 – Первая игра.

Семья Мор живет не богато. Совсем не богато. Настолько небогато что приходится экономить на всем. Одежда носится и штопается пока не испортится вконец. Продукты находятся на грани доступной цены между дешевыми и настолько дешевыми что есть их небезопасно для организма.

И это при всем при том что оба родителя трудятся в поте лица ради своих детей.

Николас очень любил свою семью и считал что ему сильно повезло родиться в этой семье. Пускай у него астма и слабое здоровье, а живет он не богато, но за то родители у него самые лучшие. И это не пустые слова, он на примере одноклассников знает какими порой бывают родственнички. Тут тебе и алкоголики, садисты, тупорылые ни на что ни способные идиоты, ну и отсутствие родителей как таковых. Все это он видел или слышал, так что никогда не сетовал на свою жизнь.

Увидев ценник высветившийся перед луком и стрелами, Ник слегка опешил.

Он точно помнил что игра бесплатная. Так откуда тут ценник?

ДЛС.

Это контент покупаемый за деньги.

Неподалеку находился экран со списком всего оружия и противников с которыми можно драться на арене. Ник проследовал к нему и коснулся рукой.

Примерно 94% оружия и врагов было заблокировано, а напротив виднелась цена в долларах.

Доллары – это валюта используемая городами Северной Америки, в том числе Эмонтоном. Ранее у каждого города была своя валюта, но когда удалось восстановить логистику и экономику между городами, то и валюта понадобилась единая. Вашингтон взял эту обязанность в свои руки. Столица – самое сильное объединение людей на всем континенте, так что это они управляют экономикой.

Ник не мог поверить своим глазам.

Однако, совсем скоро он понял что к чему.

Геймдизайнеры не ходят в рейды. У них нет боевых способностей, а развиваться надо. Остается покупать ресурсы, а откуда брать деньги? Только с игр. Разработчик создает игру и зарабатывает с нее. Тут всегда два варианта, создание игр и развитие имеющихся.

Большинство как ни странно, упирает на количество, стараясь создавать новые игры. Люди приобретают продукт, пользуются им, он начинает им надоедать или же тренировки приедаются и теряют эффективность, а потому приходится искать что-то новое. По этой причине, матрица завалена прорвой однотипных поделок. За то есть из чего выбирать.

А вот ДЛС это совсем другой способ.

Создатель, подкидывает контент и просит за это деньги. Так например в этой игре, зашедший игрок сам выбирает себе оружие по вкусу, да и противников тоже. Вряд ли ему захочется платить за кучу вооружение к которому он даже не прикоснется. Вот поэтому игра бесплатная,

но с платными ДЛС.

Причина популярности тоже понятна. Большинство других игр и близко не подойдет к проекту, который развивается несколько лет. Для его разработчика, это курочка несущая золотые яйца, надо только заботиться о ней и будет тебе счастье. Отток старых игроков компенсируется приходом новых.

На деле, игры создаются под определенных лиц. Маг который сражается на уровне новичка не вывезет требования игры заточенные под мастера, в то время как бывалому рубака нет смысла копошиться в основах.

Вот поэтому игры делятся на ранги.

Одна из главных причин в том что более сложные игры, требуют не только больше манны на свое создание, но и на то чтобы играть в нее. Начинаящий маг если и сможет играть в игру не по рангу, то очень-очень недолго, поскольку его манна быстро истощится.

Ник снова взял меч и выбрал противником зомби.

Он вышел на арену.

Все выглядело таким реалистичным...

Когда показался мертвец, у юноши задрожали колени.

Он никогда по настоящему не дрался. А тут...

Ну конечно, все это не реально. Да только вот сознание видит все как самую настоящую реальность.

Наполовину сгнивший мертвяк, перебирая ногами двигался к человеку.

Ник кое как взял меч по нормальному, прекрасно понимая что этот аватар на уровне обычного молодого мужчины, а значит намного сильнее старшеклассника больного астмой.

Мертвец был совсем рядом когда Ник попытался его ударить.

Он сделал взмах и... промахнулся.

Зубы клацнули почти у самого уха, но юноша успел уйти в сторону. Он взял меч поудобнее и снова взмахнул им.

Бамс!

Лезвие задело голову по краю содрав кусок подгнившей кожи. Зомби не понес никакого урона, продолжая идти на человека.

Никки заметно нервничая снова попытался ударить, на этот раз постаравшись попасть точно в голову.

Пумс!

Меч опустился на голову мертвяка и отскочил.

- «Да почему!?» - Ник

Еще пятнадцать минут, юноша носился вокруг то и дело нанося невзрачные удары. Он пытался тыкать зомби, тот даже пару раз упал, но затем поднимался и продолжал наступать. Рубящие удары сделали зомби только уродливее, но так и не убили его.

Пару раз удалось попасть лезвием в шею и даже перерезать мышцы. Но вот позвоночник не поддавался, что удивило юношу. Тот считал что у зомби от одного движения должна голова слетать. Это же один из слабейших противников, так в чем дело?

Так и не убив своего противника, Ник вышел из игры.

Позже пришли родители.

Отец встретил мать и проводил ее до дома. Когда была возможность он всегда сопровождал ее, но бывало и такое что приходилось задерживаться, тогда она шла по темным улицам одна.

Ник показал эмблему и сказал что ему выдали обруч.

Родители были счастливы и поздравляли его, всячески нахваливая и подбадривая.

Ник отвечал что еще ничего не сделал, но это бесполезно, радость его родителей было не остановить... да он и не пытался. За свои семнадцать лет он вдоволь заставил их понервничать. Теперь надо возвращать долги.

Он твердо решил добиться успеха.

Невзирая на трудности, на неудачи и невзгоды, он станет первоклассным геймдизайнером и вытащит семью из бедности.

...

Одной силы воли мало. Реализовать такую мечту - дело непростое. Зачастую это очень трудный и долгий процесс на который уходят годы а то и десятилетия.

На следующий день, после школы, Никки уселся на стул перед компьютером и думал. Он прокручивал в голове все что знает и никак не мог придумать выход.

У него даже возникло странное осознание того что у него нет суперспособностей.

Странная донельзя мысль возникла в голове и никак не хотела ее покидать. Она настаивала на том что Ник должен был вместе с чужой памятью получить волшебную, фантастическую систему или некий чит, чтобы это ни значило. Ник воспринимал такие мысли как какую-то чушь. Сам факт того что память человека из другого мира поселилась в его голове - являло собой ни что иное как чудо. А тут тебе еще и супер-пупер систему подавай? Да кто ты такой? Чем ты это заслужил? Ты что спас вселенную? Можно подумать тебе кто-то обязан.

Пытаясь отвлечься от тупой идеи, рука юноша нащупала что-то в кармане.

То была визитка государственного департамента по надзору за играми.

Недолго думая, Ник решил съездить туда. Все равно больше идей нет.

Через полтора часа, он был на месте.

Высокое здание, со стеклянными, панорамными окнами. Широкий вход. Всюду чисто, красиво. Не то что каменная коробка из которой он приехал.

На входе была охрана.

Его пропустили когда он показал эмблему. Эта же эмблема служила ключом. Внутри заложена магнитная метка, как то по хитрому связанная магией. Приложив ее к замку, Ник открыл дверь.

Там ему указали куда нужно идти.

В отдельном, просторном помещении со множеством терминалов, кто угодно мог усесться в кресло и просмотреть нужную информацию. Там же были подсоединены обручи для входа в матрицу.

Ник коснулся терминала.

Внутри находилась целая тонна полезной информации и в отличие от того что он нашел в сети, тут все данные были упорядочены, подобраны как надо, систематизированы и подавались простым языком.

Над ними явно трудились настоящие специалисты.

Юноша с интересом принялся изучать все это.

Тут нельзя ничего копировать. Запоминай сколько угодно, но вот выносить цифровые данные нельзя.

Читая самые краткие и основные принципы, Николас довольно быстро дошел до части которую не в силах понять на данном этапе. Не удивительно что этому надо учиться в колледже, слишком много нюансов, сложностей и препятствий.

Пути решения самых главных из них, вели к определенным специальностям, учебным заведениям и даже конкретным преподавателям. Это своего рода реклама. Хочешь разбираться в теме – тебе вот сюда. А там, плати и учись. Или, что конечно же более частое явление, заключай долговременный контракт. Тебя будут учить, но львиная часть доходов с твоих трудов будет уходить ну оплату учебы. И конечно же права на игру тебе не светят.

Теперь ясно почему вход бесплатный...

Ник продолжал читать, пока не нашел интересную тему.

Там говорилось что в период вдохновения, геймдизайнер способен входить в особое состояние в котором эффективность его работы значительно усиливается. Если работать над тем что тебе искренне нравится то и результат будет лучше. Станным образом, пробелы заполняются в ходе работы. Кто-то считает, что наше подсознание в такие моменты, включается в работу и помогает нашему сознанию. Другие говорят, мол это наша собственная душа помогает телу.

Достичь подобного непросто, да зачастую это состояние кратковременное и ситуативное. Оно возникает внезапно и быстро сходит на нет.

Способов гарантирующих его появление у нынешних геймдизайнеров нет.

Немного погодя, когда голова начала пухнуть от новой информации, Ник зашел в другую часть,

там где речь шла про менеджмент. Как продавать игры, как делать ДЛС, уплата налогов, заключение контрактов и тд.

Оказывается, никто не запрещает использовать псевдоним.

Для Николаса это важно. Что если он начнет хорошо зарабатывать, а об этом узнают другие? Да к нему в дом могут вломиться и ограбить. А если подкараулят родителей и возьмут в заложники? Утащат в трущобы и попробуй только обратиться в полицию, тут же прикончат.

Слава никогда не интересовала Никки. Он всю жизнь старался оставаться незаметным. Его это устраивало. Да и если честно, с людьми он не особо умеет общаться. Так что идея с псевдонимом ему понравилась.

Правительство выделившее ему обруч, обязало его делать игры. Он будет их делать, под псевдонимом... когда научится.

Придя домой, он плюхнулся на кровать.

От недомогания не осталось и следа. Чужое сознание более не пыталось захватить его разум. Оно исчезло, оставив только память.

- «Не буду сидеть без дела! Надо трудиться!» - Ник

Он вошел в психоматрицу.

Там, в режиме творца он не торопился создавать нечто сложное. Прошлый раз научил его что начинать надо с малого.

Примерно за пол часа, он создал ложку, травинку и камешек. Они были довольно таки детальными. Неплохо для начинающего геймдизайнера.

Юноша покинул матрицу и уселся на стул.

Ему не хотелось размышлять в матрице поскольку там тратилась манна.

Ответ крылся в его голове, в чужих воспоминаниях.

Какие игры делать? С чего начинать? Как правильно подать их? Самое главное – как адаптировать их под психоматрицу?

Ник знал про них все, ну или почти все. Прокручивая все это раз за разом, он сделал для себя выводы.

Из того что он знает – многое неприменимо. Во всяком случае в том виде в котором это ему известно.

Игры в психоматрице это своего рода симуляторы от первого лица. Это сравнимо с ВИАР шлемами дополненной реальности из воспоминаний того человека. По это дело можно скопировать известные игры от перового лица. Некоторые игры от третьего лица, в принципе можно адаптировать. Но как быть с остальными?

Прежде всего стратегии.

Как быть с ними?

А как же все изометрические игры?

С видом сбоку, сверху?

Практически все индеец игры.

Тактика.

Экономические.

И многое другое.

В матрицу входят чтобы улучшить личные навыки и узнать что-то новое. Зачем там игра в которой ты управляешь громадными армиями? Или техникой которая не существует, например космическими кораблями? Управляя человечком в изометрической игре, по щелчку мышки совершающим удары, ты научишься правильно бить мечом?

Целый пласт идей становится бесполезным.

Подсознание Никки яростно сопротивлялось этой мысли, оно хотело найти решение. Юноша ощущал что если он изменит известные ему игры в худшую сторону, то это окажет на него серьезное, негативное влияние. Что если от этого он утратит контроль над чужой памятью? А если его снова начнет лихорадить?

Он ощущал беспомощность сродни тому в каких условиях живет его семья и то что с этим ничего нельзя поделать.

Но так было раньше. Сейчас у него есть сила исправить это. А значит и с играми не стоит торопиться и хоронить, не успев толком начать.

- «Начать с малого...» - Ник

Он вошел в матрицу, вспомнив одного известного в другом мире персонажа.

Потратив буквально пару минут, он создал двумерного человечка в шапке с козырьком и заметными усами.

Марио.

Еще немного позже, Ник создал первый уровень с зелеными трубами, ходячими грибами и черепахами. Немного больше времени ушло на создание механики движения и прыжков. Монетки появились самыми последними.

Игрок управлял Марио со стороны. Ник создал кнопки на которые нужно нажимать.

Как ни странно, все работало. Он со второго раза добежал до флага, где и завершился уровень.

Еще немного времени и ему удалось воспроизвести музыку. Примитивная... как впрочем и графика.

После этого, он вышел из матрицы и запустил видео на компьютере. Это была запись его игры. Выглядело один в один из воспоминаний.

Ник машинально положил руку на клавиатуру и нажал кнопку.

В этот момент его сознание отреагировало волной тепла и света. Ему очень захотелось сыграть в эту игру здесь, за компьютером, а не погружая свое сознание в психоматрицу.

И тут... возникла идея...

Что если перенести эту игру на компьютер?

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3047857>