

Глава 12 - Limbo.

Простая в геймплейном плане двумерная игра, в черной белых тонах про мальчика оказавшегося в темном лесу наполненным смертельными опасностями.

Четыре кнопки движения, кнопка прыжка и кнопка захвата применяемая к рычагам и объектам которые можно передвинуть. Вот и все.

В игре нет ни диалогов, ни текста, только гнетущая атмосфера. Однако не стоит недооценить эту игру. У Ника она вызывала исключительно положительные эмоции. Он был уверен что Limbo понравится игрокам.

Кроме того, у игры есть еще одно преимущество для геймдизайнера Азраила, это загадочность.

Поскольку в игре вообще ничего не объясняется, игрокам остается догадываться и строить теории. Они сами напридумывают тысячу правдоподобных и нелепых объяснений, что добавит проекту атмосферу таинственности.

Тот самый случай когда недосказанность становится преимуществом.

Игра позволит Нику выиграть немного времени, которое он потратит на будущий проект и тренировки в матрице, а сарафанное радио подбросит дров в костер загадочности его фигуры.

Юноша немного опасался того что его игры на ПК закономерно свяжут с проектами в матрице. Очень не хочется раскрывать свой метод, но это всего лишь вопрос времени когда его раскроют. Помимо этого, создавая таким образом игры, надо выпускать их одновременно иначе та что выйдет раньше, а это скорее всего для компьютера, станет жирным намеком на игру в матрице.

Вот и тут, люди решат что новая игра будет в стиле Limbo.

Закатав рукава, он приступил к работе...

Никки сразу отметил что энтузиазма заметно прибавилось. Создавать новую игру нравилось больше чем дополнения, но главное в разнице механик. Limbo совершенно отличается и от Героев и от Меча и Магии.

Имеющегося опыта вполне хватало на создание правильных движений мальчика и монстров в лесу. Чужая память предоставила детальную информацию, воплотить которую при помощи матрицы оказалось совсем не трудно.

Казалось бы что работа над дополнениями, Limbo и тренировками, да еще и учеба в школе должны перегрузить мозг молодого человека, однако на деле все было не так уж и плохо. Новая обстановка в приличном районе радовала сердце и душу. Стоило только взглянуть в широкое окно на чистые улицы, сразу становилось легче. А касаясь работы, когда ты не погружен во что-то одно, становится интереснее.

Тем временем, приближалась дата выхода дополнений.

...

В момент когда цифры на таймере достигли нуля, Николас Мор занимался на уроке.

Для себя он отметил что ему стало легче запоминать материал, а сложные формулы даются не

так тяжело как раньше. Сперва он счел это совпадением, дескать настроение лучше чем было вот и энергии прибавилось, но затем осознал что это имеет связь с магическим развитием, которое оказывает благотворное влияние на организм.

Отлично!

Раз учеба будет давать легче, то на работу останется больше времени.

Иногда, не особенно часто его посещала мысль о том чтобы бросить учебу и целиком отдать себе работе над играми. Но кем он будет без диплома? Ошибочно полагать что корочка об окончании это просто кусок пластика и в дальнейшей жизни он не пригодится, а по настоящему талантливые люди ищут достойное применение этому времени. Но на деле выходит по другому. Если люди узнают что ты даже не окончил школу, то закономерно решают для себя что ты идиот. Или что не способен даже на такую ерунду как школа. Не умеешь учиться, ладить с людьми, строишь из себя невесть кого? Встречают по одежке, а диплом это тоже своего рода одежка. Вот закончил человек колледж, пусть даже непопулярную специальность по которой не найти нормально работы, однако люди понимают что этот человек потратил годы своей жизни, учил предметы, сдавал экзамены, искал пути получения зачетов и смог дойти до конца. Это уже говорит о нем в хорошем свете.

Ник представил себе как он в будущем, в роскошном костюме дает интервью журналистам о том как продвигался с самых низов и воплощал свои гениальные идеи, а затем краснее от стыда когда все узнают что он не окончил школу.

Оказавшись дома, он покончил с домашней работой чтобы освободить свой день.

- «Никки, обед готов» - мама

Еда настолько сильно отличалась от его привычного рациона что тут даже стыдно сравнивать. А тот факт что мама была дома, а не трудилась на работе не мог не радовать. Такими темпами, можно будет обзавестись домашним питомцем. Котенком например. Никки слышал что женщины особенно сильно любят пушистых кошек.

Съев все до последней крошки, он отправился в свою комнату.

Надо бы проверить как там дело с дополнениями, но сначала он чуть больше часа поработал над Лимбо, пока в голове свежи идеи придуманные во время учебы.

Затем он вышел из матрицы и включил компьютер. По запросу первым делом высветился стрим Амелии Голди.

Девушка проходила Меч и Магию – Сила и Честь. Немало народу наблюдало за ее прогрессом. Ник сам не заметил как увлекся стримом. Он смотрел на красивую девушку и свою собственную игру со стороны.

Стрим окончился через два часа, после того как Амелия сказала что у нее заканчивается манна.

Ник раскрыл рот и понял, что два часа его времени вылетели в трубу... Ну не совсем... Ему понравился стрим, да и мнение игроков имеет значение.

Войдя в матрицу, он приступил к делу.

В Лимбо осталась одна часть, которую пришлось создавать с нуля, без конкретной информации. Там был секретный уровень, особенность которого в полном отсутствии света. Игрок должен был ориентироваться по звукам чтобы преодолеть его. Жаль, но в чужой памяти об этом почти не было информации. Все же большая ее часть так или иначе связана с визуальным восприятием.

Но Ник не хотел терять часть игры, так что придумывал этот сегмент самостоятельно.

В целом, игра получилась почти один в один. То чего он добавил от себя, было совсем немного, чтобы не перегружать игру.

Когда он закончил, то стал думать надо ли делать ее платной?

Учитывая то какое мнение о его проектах сложилось у игроков, они явно не ожидают Вот Этого под названием Limbo. Так что будет лучше не обманывать их ожидания и сделать ее бесплатной. Тем более так ее опробует гораздо больше людей, что поможет в ее обсуждении.

Игрушка слишком маленькая для полноценного трейлера, но все же удалось сделать простенький, одноминутный трейлер из нарезки геймплея. Ник выпустит его в качестве рекламы, одновременно с игрой.

...

- «Я велела найти его. Хочу лично побеседовать с Азраилом» - Лиза Скарлет

Мужчина лет под сорок, в строгом костюме и роговых очках, заметно вспотел отвечая на вопросы леди Скарлет. Он работал на нее несколько лет и знал что ее лучше не разочаровывать. На его место всегда готовы прийти самые толковые и старательные люди, так что заменить помощника не составит для леди никакого труда.

- «Госпожа Скарлет, я искренне прошу прощения, но нам не удалось установить контакт с геймдизайнером. Он скрывает свою личность, и нет никаких контактных данных. Его личный счет и аккаунт психоматрицы находятся непосредственно в ведении правительства. Только высшие чины имеют доступ к такой информации» - мужчина

- «Ну так выйди на них! Используй мое имя если потребуется!» - Лиза

- «Простите, но наверху заметили игры Азраила, а потому знают цену его навыков. Чины не позволят талантливому геймдизанеру покинуть город. Все-таки он может принести доход всему Эдмонтону и повлиять на способности магов. Вы же сами знаете что лучшие геймдизайнеры имеют стратегическое значение» - мужчина

Лиза была недовольна, однако она не срывалась на своем подчиненном, прекрасно осознавая причину по которой они не нашли Азраила.

Девушка не могла не заметить уникальную игру, да еще и сопровождавшую ее поделку на ПК. Механически проект был спорным, налицо творчество новичка, но вот подход вне всяких сомнений был инновационным. Вместо реализма он заставлял работать воображение.

Ей не показалось бы это интересным, если бы ни рост магических навыков игроков. Даже если они не могли оттачивать конкретные действия как это происходило в других играх, процесс игры был значительно полезнее медитации и очень благотворно сказывался на организме.

Большинство магов, коим давно наскучили и даже опротивили игры, нашли Меч и Магию по настоящему интересным проектом.

Скарлет хотела связаться с Азраилом для личной беседы, но он не шел на контакт, игнорируя все сообщения, даже с выгодными предложениями о сотрудничестве. Подкрепленные весомыми донатами также остались безответными.

Девушка не сомневалась в том что этот человек – новичок. Если он и разрабатывал игры, то под другим псевдонимом и настолько примитивные что они терялись на общем фоне. Он не был именитым геймдизайнером, это видно по топорности некоторых используемых им механик и в целом невысокого понимания матрицы.

Отпустив помощника, девушка принялась просматривать данные.

Игры на ПК ее не интересовали, но поскольку за ними стояла загадочная личность скрытая под псевдонимом Азраил, Лиза решила изучить его работы.

Там она сразу отметила явную схожесть некоторых моделей. Азраил разрабатывал игры одновременно. Возможно он решил использовать материалы для игры в матрицы как способ продать их через ПК. Но все его игры бесплатны. Даже вышедшие недавно дополнения.

Много ли можно собрать через добровольные пожертвования?

Нет.

Только в качестве товара, эта работа будет приносить деньги. Это известно каждому геймдизайнеру. На худой конец, он мог проводить стримы, там гораздо проще выманивать у людей деньги.

Пока Лиза думала, страница Азраила обновилась.

Там появилась новая игра. К сожалению только на компьютеры.

К ней прилагался минутный трейлер, так то Лиза запустила его.

Двумерная игра, довольно темная и в ней игрок управляет мальчиком. Выглядело настолько примитивно, что даже странно. Игра ничего не стоила, раздаваясь бесплатно.

Леди Скарлет обратила внимание на стиль, совершенно не похожий на прошлые игры, так что решила попробовать.

Включилось меню, где кроме начать игру, настройки и выход ничего не было. Ну и еще ссылка в углу экрана на страницу Азраила в матрице.

Девушка нажала играть и почти сразу ей показали темный лес и мальчика лежащего на траве.

Ничего не происходило.

Лиза подумала что с игрой что-то не так, поэтому стала нажимать на клавиши. Тут мальчик поднялся.

Он мог бегать и прыгать. И все... ничего больше.

Под управлением девушки, он побежал направо. Там он перелез через поваленное дерево,

затем булыжник, а еще перепрыгнул через яму. В следующую он упал, но та была неглубокой так что он вылез с нужной стороны и продолжил путь. А вот чуть дальше была еще одна яма, в которой виднелись некие ветки... Лиза нажала кнопку раньше чем нужно и... мальчик упал в яму, где его тело пронзили острые колья.

- «Что за?» - Лиза

Экран сменился. Мальчик оказался чуть раньше, на контрольной точке. В этот раз, девушка нажала кнопку вовремя и мальчик перепрыгнул смертельную ловушку. И хотя внезапная смерть ее расстроила, играть было интересно.

Позже на нее пути появились новые опасности. Чего только стоили капканы мгновенно убивающие главного героя.

Лиза играла полтора часа, но до сих пор не увидела ни одной надписи, ни одной текстовой подсказки и не услышала ни одной фразы. При этом... игра не нуждалась ни в чем из вышеперечисленного.

Девушка не заметила как потратила на игру больше чем планировала.

Тот кто разработал игру, использовал совершенно другой подход. Для леди Скарлет как для именитого геймдизайнера, это имеет большое значение. Большинство магов открывших в себе этот дар, используют его для вполне конкретных целей сосредотачивая внимание на чем-то одном.

Закрыв игру, она еще больше убедилась в том что нельзя позволить этому человеку покинуть Эдмонтон.

...

Ник расписал на листе бумаги названия многочисленных игр из своей памяти и приклеил его на стену. Он повесил штору так чтобы одним движением закрыть стену с приклеенными к ней бумагами, на которых были как названия игр так и примитивные рисунки некоторых вещей из них.

Подобная расстановка помогала ему привести мысли в порядок и настоится на нужный лад.

Он все еще не решил что выпускать после Лимбо.

Навыков геймдизайнера все еще недостаточно для нормальных движений героя. Все чего он смог добиться, это нормальной ходьбы сравнимой с быстрым шагом или медленным бегом, да более-менее адекватных ударов холодным оружием. Есть старые игры для которых этого будет достаточно. Но все же, хочется чтобы это не бросалось в глаза.

С анимациями движений нпс все было намного лучше. Ну хоть это радовало.

Пробегая по списку игр, неизвестных в этом мире, он зацепился за одно название.

Далеко не самая старая игра из чужой памяти, но... ее можно увязать с очень старой игрой, с которой ее часто сравнивали называя духовным наследником.

Обе в жанре фэнтези, а значит и внешняя схожесть будет на руку. Ник сможет опять использовать тот же способ что и в Меч и Магия. Единственное, ему не хотелось снова

выпускать фентези. Лучше разнообразить жанр. Но... разработку других игр в матрице он не потянет. А другой важный момент это то что конкретно эти игры, можно продавать. Во всяком случае ту что в матрице. Недорого, но даже небольшая стоимость принесет ему хорошие деньги. Возможно даже больше чем донаты.

Он обвел две игры из списков на стене и соединил стрелочкой.

Хранитель Подземелий и Оверлорд.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3047923>