

Глава 27 - Демоверсия.

Дни сменяли друг друга.

Для многих людей, сегодня почти не отличалось от вчера, и не будет отличаться от завтра, которое еще не наступило, но не надо быть Дельфийским Оракулом чтобы знать что тебя ожидает.

Привычная рутина и запертые в ней люди. К сожалению или к счастью - так живет большинство людей. Вся их жизнь размеренна и лишена сюрпризов.

Охотникам в этом плане, если так можно выразиться - везет.

Любой рейд, всякая вылазка - что угодно может пойти не так. Сюрпризы за городскими стенами редко бывают приятными, а зачастую становятся смертельными. Поэтому, одно из самых распространенных желаний среди охотников это то чтобы все прошло в точности также как задумал охотник. Все по плану, один в один. Никаких отступлений, даже на полшага.

А когда они возвращаются понимая что все прошло, максимально близко к запланированному, то испытывают облегчение.

Но вот же ирония, в стенах города их ожидает точно такая же нудная рутина как и всех других людей.

Ее можно разбавить вечеринками, пьянкой или походом в дом увеселений, что собственно многие и делают, сливая на это часть, а то и всю полученную за рейд награду.

Желая провести вылазку спокойно и по плану, люди приходят к тому чтобы вырваться из размеренного спокойствия. Это порождает замкнутый круг.

Долгое время, для магов игры созданные геймдизайнерами были частью этого круга. Это не развлечение, а способ реалистичных тренировок. В играх учатся, а не развлекаются.

Вернее...

Так было до недавнего времени.

Один неизвестный геймдизайнер плюнул на сложившиеся устои и сломал выстроенную систему, создав уникальные по своей природе игры. Словно насмехаясь над фундаментальными принципами создания игр, он творил нечто настолько необычное, что это поражало всех от сопливых юнцов до седобородых стариков.

Охотники запертые в своем цикле рутины из опасной работы и периода спокойствия, открыли для себя увлекательные игры. Не те реалистичные, наполненные платным контентом симуляторы, а настоящие, в самом истинном смысле этого слова - игры. В них играют, получая при этом удовольствие.

Кто бы мог подумать, что неказистые на вид, с довольно топорными механиками проекты способны так увлекать. Их создатель делал акцент на сюжете, персонажах, атмосфере... уделяя реализму матрицы не так много времени как остальные геймдизайнеры.

Поразительно то что даже далекие от реального мира проекты, способны оказывать столь существенное влияние на магов.

Эмоциональное состояние в ходе игры приводило к движению манну в телах магов. Даже их навыки росли. Но почему так? Тот же Меч и Магия снабжен примитивной боевкой, так почему охотники после игры в нем лучше сражаются мечом и стреляют из лука? Откуда берется эта эффективность?

Профессор Гулбрехт, один из первых геймдизайнеров Эдмонта выдвинул теорию о том что маги берут нужную информацию из собственной памяти. Сознание и подсознание, под влиянием бурных эмоций во время игры и использования для нее манны, прокручивают и совмещают известные события, в том числе тренировки вместе с игровым процессом в который погружены. Поэтому навыки улучшаются, пусть и неосознанно.

Профессор желал провести собственные исследования, желая повторить нечто подобное в лабораторных условиях.

Использование медикаментозных средств и гипноза - не принесло успеха в этом вопросе. Требуется естественная интеграция не одурманенного сознания в матрицу, при активной циркуляции манны.

А пока светлые умы выдвигали все новые теории, на странице Азраила, даже без трейлера вышла новая игра.

Горький 17 - вышел на ПК, причем бесплатно.

Никки решил, что незачем запрашивать за такую игру деньги. Не важно сколько сил он в нее вложил. Это не матрица, да и пошаговая тактика может понравиться не всем. При этом, юноша очень хотел чтобы ее опробовало как можно больше людей.

Вот бы все смогли оценить необычный визуальный стиль его бодихоррора, а также хардкорную сложность, к которой он подошел со всем своим энтузиазмом.

Пусть люди знают что нечто подобное может появиться в его будущих проектах.

Но вот оценить реакцию людей в день выхода он не смог.

Не потому что не хотел, просто дел навалилось мягко говоря многовато. Он бы с удовольствием глянул стрим Амелии Голди, ставшей одной из самых ярких... ну или известных поклонниц творчества Азраила.

Но... с самого утра пришлось пахать в полную силу. Один только репетитор все мозги вынес. Он словно готовил Ника поступать в самую элитную академию или сразу в физики-ядерщики, не иначе. А может все куда проще и чем лучше будут оценки его подопечного, тем толще окажется конверт с премией.

Вероятно, нечто подобное было и у инструктора в тренажерном зале, который тоже старался не обделять вниманием юного клиента.

- «Давай! Еще немного! Ну же!» - тренер

Шурх...

Ник сполз по канату.

- «Я добрался до середины!» - Ник

- «Ты дополз только до середины! А остальной путь? Ты всегда сдаешься на половине?» - тренер

- «У меня руки вспотели. Может посыпать их тальком или чем там альпинисты пользуются?» - Ник

- «А ты что всегда с собой тальк носишь? Мускулы! Вот что всегда будет с тобой! Тех что у тебя есть хватило только на половину каната, так что дуй на тренажеры! Пора растряссти твой киселек в бицепсах. Будешь заниматься усердно, с полной отдачей и твое мягкое как влажное тесто тело станет крепким как дерево. Марш на тренажеры!» - тренер

Крепкий мужчина не давал спуску юноше.

К концу занятий тело ныло от боли, а ходить удавалось с трудом.

Только душ, а еще лучше ванная – самое то чтобы расслабиться после тренировки.

Как следует поев, Ник побрел в комнату.

После переезда, он едва ни приобрел привычку брать в комнату вкусняшки, напитки и употреблять все это перед компьютером. Это ведь так приятно поглощать что-то вкусненькое и смотреть при этом нечто интересное.

Вот только мать Ника не разделяла его убеждений и всячески препятствовала этой вредной привычке, мотивируя это тем что кушать надо на кухне. Дошло до того что она пригрозили ежедневной уборкой в его комнате если это продолжится.

Какому подростку понравится, что его мать роется... прибирается у него в комнате? Вот Ник и перестал жевать перед экраном. Это кстати избавило его от крошек в клавиатуре и липких пятен на столе. Да и как ни странно, он стал более внимателен к тому что смотрит. Когда жуешь, то усваиваешь не всю информацию. К развлекательным видео это не относится, но ведь Ник большую часть времени перед экраном компьютера собирает необходимую в его работе информацию, даже если это просто художественный фильм.

Другой момент состоит в том, что если жрать всякую дрянь, эффекты от занятий спортом практически нивелируются. Ты делаешь пробежку чтобы сжечь треклятый жир на ляжках, а после идешь в рюгаловку и жрешь бургеры от пуза.

Тренер подобного не одобрит.

Ник условился с родителями, что его спальня это еще и рабочий кабинет и мастерская, так что он сам за это отвечает. Уборка тоже на нем. Такая вот получилась зона ответственности у молодого юноша. Немало молодых людей в его возрасте, обладают собственным жильем, пусть и съемным. Речь конечно о пробудившихся.

Ну а у Ника, вся ответственность заключена в одной комнате. Тем не менее, не стоит недооценить его труды. Они изматывающие и в тоже самое время – результативные.

Щелк!

Он включил компьютер.

Это скорее машинально. Он все равно сейчас погрузиться в матрицу.

Работы над игрой предстояло еще очень много и это не очень хорошая новость.

Подсчитывая затраченное время на все что он успел создать в игре и сколько еще потребуется, то пришел к неутешительному выводу. Нужно больше времени.

Игроки готовы ждать, но затягивать выход игры очень не хочется. Еще сильнее не охота выпускать некачественный, недоработанный продукт. В чужой памяти хватает примеров игр вышедших настолько полусырыми, что в них практически невозможно играть. Это самым серьезным образом подрывает репутацию их разработчиков.

Но тут дело по большей части из-за требований издателя. У них свои причины на выход продукта в определенную дату. Нередко случается и такое когда разрабы физически не успевают довести игру до нужного состояния, несмотря на все кранчи и переработки.

У Ника такой проблемы не было. Он разработчик и издатель в одном лице. Но это также значит что и вся ответственность лежит на нем. Мысль о том что он отвечает за одну комнату конечно же неверна. Юноша зарабатывает деньги позволяющие проживать в этом районе, в хорошей квартире. Если источник дохода исчезнет, то придется вернуться в каменную коробку, чего очень не хочется.

Юноша обещал не лениться и выпускать контент в срок. Да только вот как тут успеешь? Он сам себе работы создал, еще разгрести и разгрести.

Многие миссии не доделаны. Техника управляется не то чтобы хорошо, а местами рывками. Стелс задания сделаны едва на половину. Шпионские где надо выдавать себя за немца и козырять документами, выглядят честно говоря слабо. Ник придумал как разнообразить это диалогами и мелкими ситуациями, но все это еще требуется разложить по полочкам и внести в игру.

Он работал над интеллектом врагов и союзников, чтобы сделать их более реалистичными. Их поведение, то как они реагируют на ту или иную ситуацию. А главное, как изменится игровой процесс при изменении уровня сложности. До Горького 17 в этом плане как до небес, но кое что конечно же допустимо.

Так например появление новых врагов и целых подразделений. Новые дополнительные миссии связанные с этим или некоторые ситуации. Если на обычной сложности сапер взрывает дверь, то на высокой этот сапер поймал головой пулю снайпера и теперь надо поднять с его тела взрывчатку, под огнем того самого снайпера. Вы находите грузовик, садитесь в него и начинается бодрая погоня? Отлично, но вот на высокой сложности этот грузовик еще надо починить, так что извольте оборонять позицию от наступающих вражин.

Нехватку искусственного интеллекта нпс, Ник компенсировал обилием скриптов. Все это требовало кодирования и траты манны в матрице.

Юноша получал ее от игроков. Часть тратил на свое развитие, а все остальное вкладывал в создание новых игр.

Шутер про вторую мировую требовал очень много, да и тренировки в матрице тоже, так что юноша столкнулся с угрозой нехватки манны. Игры с ПК не приносят манну. Другого способа ее получить у него тоже нет.

- «Что же делать?» - Ник

Допилить сколько получится и выпустить? А затем вносить дополнения, подогревая интерес игроков?

Звучит неплохо, да только вот Николас хочет чтобы игра стала взрывом мозга. Постепенное наращивание контента не поможет этому. Нужен резкий рывок, чтобы челюсти попадали.

В плане выпуска игры похожи на фильмы. Первые две-три недели становятся решающими и приносят больше всего денег. Надо об этом помнить.

Ник не менеджер и не маркетолог, его понимание всех этих юридических и финансовых тонкостей оставляет желать лучшего. Но даже он понимает насколько важно выпустить готовую игру чтобы завоевать умы и сердца.

Тут в его голове родилась интересная мысль - «Что если выпустить демоверсию?».

Она бесплатная. Игроки смогут пройти пару уровней и понять суть игрового процесса. Добавить кинематографичный трейлер и дело сделано. Это подогреет интерес публики, а те кому игра не зайдет, просто не станут ее покупать, зная что там к чему.

Что именно войдет в демоверсию?

Юноша погрузился в матрицу, чтобы приступить к делу.

Два первых уровня будут то что нужно.

Первая миссия самая короткая в игре, и по сути является обучением. Под Москвой, новобранец Василий Козлов проходит краткое обучение под наставлением комиссара. Стреляет по чучелам и тарелкам из винтовки и пистолета. Учится бить ножом. Затем, тренировка с гранатами, коими сперва выступают обычные картофелины в виду нехватки оружия.

Сцену с избиением фашиста, Ник вырезал заменив прибытием разведчика. Хотелось создать игру так, чтобы товарищи вызывали симпатию у игрока. Спорные моменты и человечность противников он раскроет в течении игры, но в первую его половину игроки должны стараться на полную катушку выкашивая врагов, и даже не задумываться о сложных материях.

Вторая миссия по сути состоит из двух в оригинальной игре, которые заканчиваются подрывом дома с засевшими внутри нацистами. По сюжету это происходит в Сталинграде, но юноша подумал и решил перенести все это в Москву, дескать вот только прошло обучение и сразу в бой. А Сталинград получит свою кампанию.

Двух миссий мало.

Нужна еще хотя бы одна.

На самом деле одна была полностью готова. Та самая про высадку на пляже Омаха. Ник взял лучшее из обеих игр и фильма. После того как игрок доберется до бункеров и зачистит их, ему предстоит преодолеть окопы, добраться до жилых домов, и уже за ними выйти к орудиям которые необходимо уничтожить термитными зарядами.

Никки постарался как следует, чтобы сделать задание по настоящему масштабным. Он реально воссоздал этот пляж и прилегающую территорию. Там будут тысячи людей. Чудовищная бойня.

Просматривая документальные хроники, он даже внес два немецких штурмовика которые в определенный момент пронесутся над пляжем поливая его огнем из пулеметов, а чуть позже по радиации доложат о том что немцы потопили эсминец при помощи торпедного катера.

Честно говоря, Ник сомневался что ему удастся превзойти эту миссию в проработке.

Главное - отвлечь игроков от несовершенной механики стрельбы, не самого выдающегося интеллекта врагов и заставить покупать эту игру, возвращаясь к ней снова и снова.

Регенерация, спавн врагов и союзников, скрипты, контрольные точки - все это весьма спорные моменты привычные игрокам в другом мире. Но придется ли они по душе здесь?

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3083249>