

## Глава 33 - World of Goo.

Ник согласился на предложение главы города по поводу поступления в колледж.

Это действительно предложение от которого нельзя отказаться, но не из тех когда тебя ставят перед выбором унижительного долга и цементной обуви. Тут действительно речь заходит в том числе о защите.

Сомнения Николаса развеялись почти сразу после выхода игры, ставшей настоящим хитом. Уместно ли будет сказать слово «Феномен»? Возможно да...

В Зов Долга играли, его обсуждали, показывали в сети, строили теории заговора и всячески мусолили эту тему не позволяя пламени интереса затухать.

Если прошлые игры Азраила по своему требовательны, то Зов Долга можно было играть практически кому угодно, особенно с учетом выбора уровня сложности. Небывалая для игр динамика, увлекательный игровой процесс и все это в необычных исторических декорациях.

Игры действительно умеют удивлять.

Николаса приятно удивила растущая сумма на его личном счету. Она тоже стала одной из причин, почему он согласился на предложение мистера Доу. Такие деньги – сделают юношу и его семью мишенями для алчных мерзавцев.

Это еще раз поставило Ника перед вопросом, к которому он и не думал возвращаться – переезд.

Семье нравилось на новом месте. В сравнении с предыдущим это как небо и земля. Однако, в таком мире как этот – место жительства определяется уровнем дохода. Как бедняк не сможет позволить себе жить среди богачей, так и обеспеченному гражданину нечего делать в трущобах. Толстый кошелек плохо сочетается с темными подъездами и тонкими дверьми. Незачем махать пачкой денег перед людьми, которые питаются отбросами чтобы не умереть от голода.

Ну а помимо этого, неплохо выбрать себе жилье поближе к колледжу, дабы не тратить каждый день уйму времени на дорогу туда и обратно.

Тащить за собой вещи в новую квартиру необязательно, проще купить новые. Тем более гардероб остро нуждается в обновлении. Встречают по одежке, так что Николас очень не хотел показаться... некрасивым. Новое место, новые люди, сам юноша по сути новый, не тот что прежде. Лучше с самого начала показывать себя с лучшей стороны.

Приехав в магазин он понял одну вещь – он нихрена не разбирается в моде. Тут остается надеяться на честность продавцов. Соглашаться с каждым из словом тоже не вариант, так что Ник выбирал из предлагаемых вещей то что считал наиболее подходящим.

Поход по магазинам вымотал его почти как занятия в тренажерном зале. По крайней мере, морально он действительно устал.

...

Лиза Скарлет сидела за столом и внимательно читала данные на экране. Ноутбук принес секретарь, устройство не имело внешнего подключения. Это для того чтобы избежать утечки

данных. Программы можно взломать, но вот если нет «антенны», то с него физически ничего не уплывет.

Тук!

Дверь открылась и в комнату вошел Майкл Доу.

- «Глава» - Лиза

Мужчина жестом показал ей не вставать, и уселся в соседнее кресло.

- «Простите, что отрываю вас от работы» - Лиза

- «Отрываешь? Да я рад вырваться из этих бесконечных совещаний, а ты сто раз приятнее этих надоедливых прилипал» - Доу

Самый влиятельный человек города, связан самыми прочными ограничениями. Это нормально.

- «Изучила кандидатов?» - Доу

На ноутбук загружены данные по будущим студентам экспериментального направления геймдизайна. Девушка увлеченно изучала их. Правда, там не было ни слова об играх и прочих разработках этих молодых людей и девушек.

- «Кто из них Азраил?» - Лиза

- «Хе, это ты мне скажи. Кто из этих людей - Азраил?» - Доу

Скарлет немного нахмурилась.

- «Данные неполные. Нет ни слова об их играх, только данные о самих людях» - Лиза

- «Если я дам информацию про игры, то ты сразу все поймешь. Я хочу узнать - поймешь ли ты кто такой Азраил, не заглядывая в его работы? Отыщешь ли ты его среди прочих?» - Доу

Для Лизы пришлось много пройти чтобы оказаться на этом месте. Она преодолела столько трудностей что и не перечислить. Возможность обучать Азраила - стала еще дороже, после выхода его новой игры. Такое нельзя игнорировать.

Девушка еще раз прошлась глазами по списку, оценивая кандидатов.

Там записаны истории их жизни, физические данные, табель успеваемости и все такое прочее, но нет ничего про работу в матрице. Стало быть, надо правильно истолковать всю эту информацию и составить психологический портрет под человека скрывающегося под именем Азраил.

Прошло немного времени и девушку развернула ноутбук, показав снимок молодого человека.

- «Вот он. Психотип подходит идеально. Это и есть Азраил» - Лиза

Мужчина немного изменился в лице и поднялся с кресла.

- «Мне пора возвращаться к унылой работе. Кандидаты на поступление сейчас всюю готовятся, стань для них лучшим примером» - Доу

Он открыл дверь.

- «Это Азраил?» - Лиза

- «Хе, нет» - Доу

...

Чикаго.

В кабинете для совещаний, за одним длинным столом сидела дюжина мужчин и женщин. Место во главе стола все еще пустовало, так что остальные беседовали друг с другом, в достаточно расслабленной форме.

Начальники они как волшебники – никогда не опаздывают и всегда приходят вовремя, а тот кто считает иначе обязательно ощутит на себе всю глубину неправоты.

Обычно сотрудники говорили полупшепотом, кто-то залипал в телефоне или нервно перебирал бумаги штудируя их для доклада, но сейчас на лицах суровых мужчин то и дело проглядывали улыбки, а глаза блестели.

Предметом разговоров и предстоящего совещания стала игра из другого города.

Никто из присутствующих в нее не играл и дело вовсе не в нехватке времени или суровой занятости. К ней просто нет доступа.

Игры это боевые симуляторы, повышающие способности магов, а потому для каждого города каждая игра это ресурс. В силу природы психоматрицы, данные с нее нельзя скачать, а игру украсть и пользоваться без ведома владельца. Хочешь играть? Изволь тратить манну, а доступ к ней открывает владелец, как правило за деньги.

Конечно же каждый город заинтересован в наличии у себя игр делающих его магов сильнее. В тоже время, раз игра это ресурс, то ее можно продавать. Таким образом, соединенные прочной сетью города, могут предоставлять доступ к своим играм. Это требует особого подключения матрицы, но не суть. Важен факт выбора – оставить игру себе и делать магов сильнее или же продавать ее желающим в другом городе, тем самым тоже делая их сильнее.

Если мелкие игры особого значения не имеют, то вот когда речь заходит о самых лучших, вопросы о их продаже решаются на самом высоком уровне.

Например, пару лет назад Эдмонтон заплатил редкими магическими ресурсами за игру с воссозданным заледеневшим регионом и злобными чудищами. Это произошло в преддверье холодной зимы с ожидаемой миграцией опасных чудищ. Главе города потом припомнили, мол почему игру не купили раньше, это вышло бы в четыре раза дешевле. Да только – кто знал что так прижмет? За игру заломили ценник, а про аномальные заморозки тогда вообще ни одна душа не знала. Зато когда все случилось, тут же нашлись эксперты которые заявляли что они все знали и предупреждали, хотя это разумеется голимое вранье, в духе умников указывающих на выигрышные комбинации в азартных играх уже после того как игра закончилась.

Чикаго превосходит Эдмонтон по всем параметрам.

Население, богатство, военная мощь, значимость для страны... даже игры тут лучше.

Однако, недавно сеть заполнили стримы и обсуждения одной новой игры, выбивающейся на фоне всех прочих. В Чикаго даже не сразу поверили в то что это реальная игра. Но стримов и обзоров было так много, тем более в них иногда принимали участие историки и профессора колледжей.

Такая известность не могла остаться без внимания властей. Как раз по этому поводу, проводилось совещание.

Шурх!

Разговоры стихли в одно мгновение, как только вошел начальник.

Он уселся в свое кресло.

- «Что вы узнали?» - директор

Он взглянул на мужчину в очках и сером костюме, сидевшему ближе прочих.

- «Игра Зов Долга - Медаль за Отвагу, действительно разработана для матрицы. Сначала вышла ее демоверсия. Релиз полной игры состоялся девять дней назад» - мужчина

- «Ее продали другому городу?» - директор

- «Насколько нам известно - нет. Она остается эксклюзивом Эдмонта. Никто из представителей их города не пытался связаться с нами по поводу приобретения прав на нее. Мы предполагаем, что ее удерживают чтобы набить цену. Вполне возможно будет проведет аукцион, но это только наши предположения» - мужчина

- «Что по личности геймдизайнера?» - директор

Он взглянул на женщину в строгом костюме.

- «Псевдоним разработчика - Азраил. Информации о нем почти нет. Мы проверили информацию по его играм. Они по своему уникальны, но ни одна из них не продается другим городам, кроме игр на ПК» - леди

- «Что?» - директор

- «Азраил создал несколько игр для персональных компьютеров. Эти игры в общей сети и в них можно свободно играть» - леди

Он нажала кнопку на пульте, тотчас экран на стене показал геймплей Героев, Хранителя и Лимбо.

- «Стратегия Герои Меча и Магии, связана с двумя играми для матрицы Меч и Магия. Хранитель Подземелий напоминает структурой Оверлорда. У нас нет сомнений в том что у этих игр один создатель. Все они сильно отличаются от Зова Долга, но это творения одного человека» - леди

- «Его личность установили? Нам надо его переманить и плевать сколько это будет стоить. Подарим ему особняк и красавиц в услужение. Если надо, развлекайте его вещами, только в меру чтобы мозги не повредить» - директор

- «Его личность под запретом. Никто не знает кто он такой. Мы пытались отследить, но Меч и

Магия а также Герои - это его первые игры, а они уже очень необычны» - леди

- «Плохо! Ищите к нему путь! Нельзя чтобы нас опередили. Если существует уникам создающий такие игры, то он обязан работать только на нас» - директор

- «Я все сделаю» - леди

- «Что с исследованием этих игр?» - директор

- «Непросто работать с тем чего нет. Мы изучаем записи, но этого слишком мало. Могу предоставить предварительный отчет, но он слишком сухой» - геймдизайнер

- «Мы можем послать наших людей в Эдмонтон. Пусть играют, изучают эти игры и сообщают все что нам нужно» - другой мужчина

- «По открытой сети со статусом жителя Чикаго? Их сразу отправят обратно» - светловолосый мужчина

- «Я уже подсуетился. Группа жителей Эдмонта, включающая пару геймдизайнеров, скоро направиться в Чикаго. Они поделятся своими соображениями по поводу игр. Используйте это» - директор

- «Спасибо! А когда они прибудут?» - геймдизайнер

- «Со следующей экспедицией. Когда она там?» - директор

- «Через пять дней» - мужчина в очках

- «Хорошо, постарайтесь узнать про Азраила и возможность сделки по играм. Предлагайте деньги в частном порядке, угрожайте, шантажируйте если понадобится, но решите этот вопрос!» - директор

Он посмотрел на бумаги лежащие на столе.

- «Удалось узнать про эффективность игр?» - директор

- «Мы проверяем сообщения магов, но тут еще предстоит отделить зерна от плевел. Охотники тренируются не только в матрице. Заявления о росте магической энергии звучат слишком хорошо чтобы быть правдой, но зерно истинны в них точно есть» - геймдизайнер

- «Опросите магов из Эдмонта когда они прибудут. Ладно, что там дальше?» - директор

...

Ник нашел себе подходящую игру, чтобы отвлечься от крупного проекта.

World of Goo - инди игра про круглые, глазастые штуки под названием Гуу. Смысл в том чтобы довести нужное их количество из пункта А в пункт Б. Пунктом Б служит труба по которой эти самые Гуу перемещаются.

Игра разделена на уровни и является головоломкой.

Шарики бывают разных типов.

Так например, черные становятся частью структуры если их установить, а вот зеленых можно сколько угодно раз цеплять и убирать. Есть воздушные шарики, которые тянутся ввысь, так что с их помощью удобно строить мосты.

Видов Гуу тут не мало и есть даже простой сюжет с алчной корпорацией и борьбу с ней.

Забавно что в какой-то момент, корпорация помещает весь мир в цифровую матрицу, а победить ее удастся при помощи спама, который мы извлекаем из Корзины.

Игрушка простая и забавная. Сложная ли она? У каждого игрока найдутся свои непростые уровни, но хардкорности тут нет, тем более что при желании не обязательно проходить все уровни. Да и в основном борьба тут ведется за время и шарики Гуу, из-за чего игроки стремятся проходить уровни как можно быстрее и чтобы больше шариков добиралось до финальной трубы.

Единственное что решил поменять Ник это рисованный облик людей в нескольких коротких роликах, а то в оригинале они выглядели так словно их рисовал ребенок. Очень неаккуратно и это серьезно контрастировало с рисовкой Гуу и всего мира.

Сам мир стал детальнее, но это уже несущественные мелочи.

Юноша с удовольствием воспроизводил забавную игру из другого мира, для компьютеров в этом.

Самую малость подумав, он решил добавить по несколько новых уровней на каждый игровой мир. Их отличием станет высокая сложность, так что справиться с ними смогут только действительно опытные игроки. Там придется взаимодействовать с разными видами Гуу и враждебными условиями уровня. Запертые двери с необходимостью дернуть рычаг или перетащить ключ,двигающиеся элементы под которые придется подстраиваться и тому подобное.

Игра будет бесплатной и вряд ли соберет много положительных отзывов, но все же Ник чувствовал что должен воссоздать ее.

- «Хех» - Ник

Учитывая то насколько необычно она выглядит, игроки обязательно начнут строить разного рода теории.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3124574>