

Глава 70 – Значимость успеха.

Лиза Скарлет с детства была усердным и целеустремленным человеком.

Она знала цену побед и поражений, а ее родство с высшими эшелонами власти Эдмонта служило не только инструментом к продвижению, но и тяжелым грузом ответственности.

Очень многое приходилось решать изо дня в день, от чего времени на личные нужды почти не оставалось. Работа и тренировки съедали его большими куски, отчего свободные минуты выглядели подобно жалким крошкам.

Личную жизнь в таких условиях построить мягко говоря тяжело. А в последнее время стало и вовсе невозможно.

Тревожные данные по росту магической энергии всколыхнули мировое сообщество. Страны готовились к новой катастрофе и наплыву магических чудищ. Старые соглашения держались из последних сил и готовы были рухнуть в любой момент.

Каждый тянул одеяло на себя, только если раньше это означало силу и власть, то сейчас все чаще это сводилось к выживанию.

Никто не хочет умирать, особенно в клыках хищных тварей, поэтому каждый стремится избежать такой участи. И не важно, один это человек или целая страна, желания у них схожие. Только вот одному человеку можно сбежать в другую страну, если дела пошли совсем плохо, а страна уйти не сможет. Она заперта в своих границах и вынуждена бороться, справляться со всеми угрозами, которые наваливаются на нее.

А страна, при всей значимости ее земли, прежде всего не территория, а люди. И эти самые люди заботятся о том, чтобы страна оставалась целой и по возможности невредимой.

Каждый винтик этого сложного механизма, должен работать как надо системе. Новые элементы не всегда интегрируются гладко, и далеко не каждый раз они ведут к выгоде. Бывает и обратный исход.

Это как с инвестициями, есть прибыльные, а есть убыточные. Чтобы не прогадать, надо знать о системе все, а когда речь заходит о новинках – всегда остаются белые пятна и ничего с этим не поделать. Остается рисковать или отказываться.

Лиза не хотела, чтобы все ее усилия по новому направлению работы геймдизайнера канули в небытие. Для этого она прилагала массу усилий.

Во многом, это сводилось к разного рода встречам, беседам и совещаниям на которых девушка убеждала окружающих в перспективах геймдизайнеров и необходимости финансирования новых проектов.

Зачастую, все это оказывалось очень непростым делом, ведь речь шла о средствах, которые можно выделить на оборону, технику для логистики между городами, новые охотничьи отряды, медицину и многое другое. С такими конкурентами очень трудно тягаться, тем более в жестких условиях нарастающей угрозы, а потому доводы обязаны быть очень весомыми.

Сегодняшний день не был исключением.

Лиза использовала весь свой шарм и риторику, чтобы убедить кучку властных фигур не

закрывать проект экспериментального класса геймдизайнеров раньше времени, а подождать еще пару недель до выхода первого проекта. Чинуши и финансовые воротилы согласились, только после условий гарантирующих успешное соглашение с другими городами в плане игр, и что в случае провала львиная доля ответственности возляжет на плечи Лизы. Но конечно же, она станет не единственной на кого посыплются шишки.

Позже, Лиза встретила с главой города.

- «Выглядишь уставшей, а ведь сейчас даже нет полудня» - Доу

- «Словесные баталии утомляют сильнее самых изматывающих тренировок. Я вынуждена впустую тратить свое время сотрясая воздух, в попытках убедить напыщенных идиотов, в том на что они уже давно согласились. В такие моменты я завидую диктаторам. Им нет нужды кого то убеждать, все делается по одному их слову» - Лиза

- «Из тебя получился бы отличный диктатор, жестокий и кровавый, а еще тот кто смог бы навести порядок как никто другой» - Доу

Девушка усмехнулась.

- «У тебя скоро урок?» - Доу

- «Мое расписание не изменилось» - Лиза

- «Не мог не заметить то, как свежо ты выглядишь после этих занятий. Нравится делиться знаниями с молодежью?» - Доу

- «Я тоже познаю нечто новое. Юные умы – креативны. Они мыслят иначе, не всегда логично, но за ними интересно наблюдать. Я неплохо продвинулась глядя на них. Если бы не работа, то с радостью занялась бы созданием игр» - Лиза

- «Если этим займешься ты, то убеждать чиновников станет проще» - Доу

Девушка посмотрела на него со значением.

- «Я не могу оставить все свои дела только из-за этого. И потом, я уверена в своих подопечных. Их проект сможет перевернуть представление об играх в глазах других городов и даже стран. Нам нужен прецедент, игра ставшая событием, а за ней потянутся проекты Азраила и не только. Эдмонтон станет первооткрывателем нового представления о матрице» - Лиза

- «Хочется в это верить...» - Доу

Мужчина с сомнением поглаживал бороду.

Лиза тут же усмотрела в этом действии, сомнения.

- «Что-то не так?» - Лиза

- «Эх, надеюсь - просто мое чутье. Вашингтон притих. Я считал, что сделанное ими открытие должно прогреметь на весь мир, но они не торопятся им делиться. Разумеется, они не станут раскрывать все карты, но почему нет даже намеков? Если остальные узнают предмет открытия, то все равно не смогут на него повлиять. Чего ждут эти люди?» - Доу

- «Это может быть связано с растущим уровнем магической энергии, так что их опасения

весьма уместны» - Лиза

- «Не скажи, тут кроется что-то еще. Ты обратила внимание на то, что Вашингтон в последнее время не проявлял интересов к проектам в матрице? Я не про геймдизайнеров, а про сложные, затратные исследования. Словно их перестали финансировать. Но если они не делают значимых проектов, то почему не пытаются искать их на стороне? Раньше такого от столицы не водилось. Они всегда искали перспективные проекты» - Доу

- «Вы полагаете... их открытие связано с матрицей? Поэтому они не видят нужды в чужих проектах?» - Лиза

- «Если это так, то нам придется намного труднее, чем мы полагали. Мы ставим на успех наших геймдизайнеров, будущее города зависит от предстоящей сделки. Но все измениться, если у Вашингтона появится более заманчивое предложение. Наш товар станет никому ненужным и неинтересным» - Доу

- «Что это может быть? Есть хоть какие-то данные?» - Лиза

Мужчина покачал головой.

- «Мои домыслы едва ли смогут стать достоверным источником информации. Вашингтон не торопиться, выходит там еще не всего гладко, а значит время у нас есть. Но что будет дальше - я и сам не знаю. Эх, прости за то что перекладываю на тебя столько ответственности, но значимость вашего успеха возросла еще сильнее» - Доу

Он не стал говорить про то, что новое открытие может полностью обесценить работы Эдмонта. Лиза итак это понимала, и также как и он ничего не могла с этим поделать.

Ей на ум пришли слова Ника, который сетовал на раздробленность человеческого общества и то, что люди не могут работать как единое целое. И ведь сейчас, у Лизы были мысли о том, что лучшим исходом для Эдмонта стало бы то, что открытие сделанное в Вашингтоне оказалось бы пустышкой. Но для человечества это будут очень плохие вести.

- «Даже если их открытие по настоящему революционное, наши успехи не останутся незамеченными» - Лиза

- «Надеюсь на это» - Доу

...

Чем ближе дедлайн, тем труднее приходилось тройке геймдизайнеров.

Учитель договорилась с другими преподавателями и те снизили нагрузку по своим предметам, для этих учеников, но легче от этого не стало. Все свободное время, они должны были посвящать разработке игры.

Особенно усердно к этому подходила Киара. Глядя на нее, Ник и Сацуки тоже старались изо всех сил, дабы не перекладывать на ее плечи всю работу.

Попутно с этим, Николас также работал и над своими проектами. Дополнением к Эпохе Мифов и Титан Квестом. За эту возможность следует в очередной раз поблагодарить чужую память, дающую хорошие идеи. Время которые Ник их «Обдумывает», он тратит на свои игры. Лиза еще раз подчеркнула, что проект Азраила также, должен выйти в свет вовремя.

Трое друзей несколько раз за последнее время выбирались в дикие земли. Под надежным присмотром доверенных охотников, и в строжайшей тайне. Там они изучали местность и не только. Охотники показывали им разные навыки и приемы, столь необходимые в диких землях.

Это послужило неплохим опытом для создания игр.

Киара и Сацуки вдохновились и посмотрели на природу в живую, что конечно помогло им при работе над выживалкой. А вот Ник нашел пару годных идей для Титан Квеста. Особенно ему понравился закат. Этот вид обязательно надо воспроизвести в игре.

Пару дней спустя, друзья работали над трейлером.

Кто его сделает не важно. Это же не игра, а видео. Его можно смотреть с какой угодно платформы, а не погружаться в матрицу. Правда, есть очень важное замечание. Если в нем будут включения игрового процесса, работать придется с тем что есть. Сацуки и Ник не смогут взять наработки Киары и использовать их. Хотя, для трейлера можно изготовить что-то свое.

Николас сделал кинематографичный трейлер, значительная часть которого демонстрирует геймплей. Но, он использовал для этого собственные ассеты, которые показывал Киаре в качестве образцов. Из-за этого, изображение выглядело замыленным и угловатым, а все недостатки так и бросались в глаза. Но в остальном все было отлично.

- «Киара, эту игру делаешь ты, твои родные ожидают увидеть именно твою работу, так что трейлер тоже должен быть твой. Используй мой как образец. Можешь скопировать как пожелаешь, или вообще не используй и сделай по своему. В любом случае, выбор за тобой» - Ник

- «Он подходит. Я все сделаю» - Киара

И ведь действительно, она сделала в точности как получилось у Ника, только тут все выглядело красиво. Изображение и звуки отлично сочетались. Работа со светом и тенью, выше всяких похвал, особенно в моменте где в темноте появляется жуткий мутант.

В конце появлялась надпись – «The Forest».

Форест, он же Лес, был рабочим названием выживалки.

Троица студентов все никак не могла дать подходящее название для своей игры, а чтобы не упоминать слово выживание, дабы не проговориться при других студентах, Ник предложил такое название, в качестве кодового слова. В духе – проект Лес.

Ну а когда подошло время делать трейлер, снова появилась нужда придумывать название и в итоге это обсуждение ни к чему не пришло. Обе девушки сочли название Форест подходящим, все-таки действие игры по большей части проходит именно в лесу. А вот Ник не считал необходимым оставлять именно это название. Эта игра очень сильно отличалась от той, на основе которой он делал эту выживалку. По сути, он использовал идеи из разных игр, но больше всего именно от Фореста. Но даже так, он считал что следует использовать другое название.

Только вот ничего подходящего в голову так и не пришло. Спорить с девушками Николасу не хотелось и раз уж они сочли название подходящим, пусть так и будет.

Прежде, чем был выложен трейлер, его посмотрела учитель Скарлет. Также, она как и в

случае с Макс Пэйном стала своего рода бета-тестером. И у нее было куда больше времени чем у Эдди. Она тоже делилась впечатлениями но и при этом давала указания, касаясь некоторых моментов.

- «Выкладывайте его сейчас. Я позабочусь о том, чтобы его увидели в других городах. Помните, у вас неделя на полировку. В назначенный час, игра должна выйти в любом случае» - Лиза

На следующий день, троюгу геймдизайнеров окружили со всех сторон.

Особенно на обеденном перерыве, где ученики из других классов могли к ним подойти.

Трейлер сработал как надо. Необычный геймплей тут же привлек внимание, а разработчики сего действия тут же стали известными. В колледже, и так было известно о работе этих троих над некой игрой. Это считали заданием учителя и экспериментом, но никакой информации не было, до вчерашнего дня.

Видя такой живой интерес, друзья почти не сомневались в успехе Фореста.

Однако, столь пристальное внимание не могло не надоесть. А ведь Киара постоянно сталкивается с чем-то подобным.

И еще, к вечеру она уехала домой на лимузине.

- «Вот же блин... а ведь мне проходу не дадут в общежитии» - Сацуки

Она посмотрела на телефон.

- «Родители хотят, чтобы я сегодня пришла поужинать. О! И тебя приглашают» - Сацуки

- «Сацуки я...» - Ник

- «Хочешь провести вечер в одиночестве? У тебя будет масса возможностей. Давай ко мне, на пару часов. Я не хочу в одиночку отдуваться на все вопросы, а ведь это ты придумал почти все механики» - Сацуки

Юноша вспомнил ее отца. Мужчина и правда им неплохо помог своими советами, да и кроме того он командир охотников, а как раз таки охотники охраняли друзей снаружи, в диких землях, пока те собирают материал и впечатления. Раз уж родители Сацуки приглашают, будет невежливо отказываться после всего сделанного.

- «Хорошо, но только на пару часов. Мне потом еще в общежитие возвращаться» - Ник

- «Не волнуйся, попрошу папу тебя отвезти, или учителя Скарлет, пусть вышлет своих людей, а если нужно, то и семья Киары поможет. В общем, причин для волнения нет» - Сацуки

Позже, они пришли к Сацуки домой.

Ник тут уже был один раз, так что чувствовал себя спокойно.

Дверь открылась.

- «О, заходите. Все заждались вас» - сестра

- «Здравствуйте, я...» - Ник

Войдя он замер.

- «Никки, вы припозднились. Неужели, вы хотели побыть подольше вдвоем?» - голос из гостиной

Это была мама Николаса. Отец находился там же.

- «Мама? Папа? Вы как тут оказались?» - Ник

- «Сынок, нас сюда пригласили» - мама Ника

- «Вот именно, а теперь проходите к столу. Надо отметить предстоящий выход значимой игры наших детей» - мама Сацуки

- «А? Здравствуйте...» - Сацуки

Сацуки уже была знакома с мамой Ника, благодаря той встрече. Но она не знала, что семьи уже знакомы.

Хвать!

- «Сестра, ты знала об этом?» - Сацуки

- «О чем ты?» - сестра

По ее глазам было видно, что она в курсе всего.

- «Твой отец рассказал, что помог вам с игрой в тот день. Тогда же он познакомился с мистером Мором. Они обменялись телефонами и мы созвонились. С тех пор общаемся» - мама Сацуки

- «Почему я ничего не знаю!?» - Сацуки

- «У меня тот же вопрос» - Ник

- «Об этом потом. Еда стынет. Все к столу» - мама Сацуки

Ник с сомнением смотрел на родных.

Как ни странно, отцы были самыми спокойными и немногословными. Все их общение протекало кратко. А вот мамы оживленно общались друг с другом на все доступные темы. Не только про детей, а вообще про все.

Николас подумал на тему того, как подробности его прошлого станут известны семье Лэнгли.

Он все же стыдился себя прежнего. Слабого, робкого, больного и не способного себя защитить. Это семья его защищала и кормила, а он был своего рода якорем, не дающим им свободы. Не то прошлое о котором следует делиться. Но, как бы это ни показалось, но здесь, среди этих людей он чувствовал себя как дома.

Родители спокойно общаются, маме так и вовсе весело...

- «Я рада, что мой сын становится успешным геймдизайнером. Хочу видеть, что за игру они создали. А вы как думаете?» - мама Ника

Родители держали свое слово и не проговорились на тему его псевдонима, ну а сейчас говорили про новую игру. И тут Ник осознал, что это пожалуй первая возможность для них говорить про игры свободно, пусть и скрывая личность Азраила.

До этого, они держали язык за зубами и старались уходить от темы, но а здесь, раз и Ник и Сацуки работают над одной игрой, об этом можно беседовать сколько угодно.

- «О, какое интересное блюдо. Могу я научиться у вас его готовке?» - мама Ника

- «Конечно. Буду рада поделиться опытом» - мама Сацуки

Вечер обещал быть насыщенным.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3256164>