Глава 72 – Анонс Титан Квест.

В школе детей учат основам всего, дабы создать необходимую базу. А вот в высших учебных заведениях, все более специализировано, то есть студентов обучают более конкретным вещам.

Норквест не исключение. Он выпускает людей самых разных специальностей и к обучению каждой используется свой собственный подход.

Так к примеру, будущие геймдизйнеры обязаны знать очень много, как об аспектах окружающей их действительности, так и ужасающих вещей за пределами городских стен. Для сложных расчетов и вычислений нужен математический склад ума. Умение проектировать, работать с чертежами и выстаивать сложные структуры очень помогает в работе с матрицей. А еще важно знать, с чем предстоит работать, а к этому относятся как люди и их навыки, так монстры и прочие штуки связанные с магией.

До недавнего времени, геймдизайнеров считали эдакими умниками, которые делают все по линейке, работают с цифрами и картами. Однако, все больше людей говорили о геймдизайне как о творчестве или искусстве.

Вместо тренировочных симуляторов, игры стали превращаться в настоящие, удивительные истории, и с этим надо было что-то делать.

Поскольку, подобное для людей в новинку, не нашлось лучшего решения, чем изучение необычных проектов, коими были игры выпущенные Азраилом и студентами Норквеста. Для этого даже ввели новые уроки.

Учитель Скарлет освободила троицу учеников класса 1-Э от этих занятий, мотивируя тем что свои игры они и так хорошо знают, а проекты Азраила изучают в частном порядке. На просьбу о том, чтобы эти ученики помогли остальным, Лиза заявила, что им в свою очередь никто не помогал, они пришли к этому сами, а значит также должны поступить все остальные. Над подобными задачами надо работать самому, а не читать готовые ответы.

По сути, для троицы геймдизайнеров это были свободные уроки, во время которых можно было заняться своими делами к комнате клуба.

С выходом Фореста, работы не то чтобы стало меньше, поскольку приходилось делать правки. Этим занималась Киара, а Ник и Сацуки предлагали идеи и концепт арты на те или иные темы, в том числе вопросы поднятые игроками.

Шурх…

- «А что думаешь об этом? Игрок сможет создавать структуры устойчивые к натиску мутантов. Это займет немало времени, но будет стоит затраченных усилий» - Киара

Николас и Киара сидели рядом друг с другом. Девушка показывала бумагу с записями, а юноша читал это и обдумывал.

- «Не думаю, что каменные сооружения будут тут уместны. Человек выживает в дикой природе, а тут он начнет строить себе каменный дом со всеми удобствами. И еще, суть игры именно в выживании, а если игроку станет комфортно, это нарушит атмосферу. Сейчас, где бы он ни был, даже в самом укрепленном лагере, на него в любую секунду могут напасть. Нельзя, чтобы игра становилась легкой, да и насчет каменных сооружений, их будет уместно использовать в другой игре» - Ник

- «Хорошо, а как насчет вот этого…» - Киара

- «Эй!» - Сацуки

- «А? Что такое?» - Ник

- «Не слишком ли близко вы сидите друг к другу?» - Сацуки

Юноша посмотрел на свое плечо, касавшееся плеча Киары, ну или она его касалась.

- «Мы проводим работу над планированием будущих изменений. Столь ранние концепты быстрее и проще обсуждать на бумаге. Нет необходимости делать это в матрице» - Киара

Шух!

Сацуки отодвинула от себя тетрадь.

Девушка делала домашнее задание, пользуясь моментом. Позже, ей придется работать в матрице, так что будет лучше сначала освободить себе время.

- «Необходимо удержать внимание игроков и заставить их тратить больше времени на игру, без потери ее качества. Нужна подходящая идея. Новый элемент строительства выглядит подходящим» - Киара

- «Строительство должно быть частью игры, а не ее основной сутью. Может… может следует сделать логово мутантов?» - Ник

- «Укрепленный лагерь с необходимостью штурма?» - Киара

- «Нет. Я про некое место в котором рождаются монстры, своеобразный улей или типа того. Вот представь, на игрока нападают мутанты. Чем больше проходит времени, тем чаще. А в какой-то момент, он понимает, что они приходят с одного и того же направления. Именно оттуда, идет основной натиск. Если игрок пройдет туда, по их следам, по отставшим чудищам, то выйдет к их логову. Там они рождаются, а оно растет и мутирует, поэтому рождаются все более опасные твари. Логово можно уничтожить и тем самым прекратить их появление, конечно это не избавит остров от чудищ, они все равно будут приходить. Суть в том, что если не избавиться от логова, выживать станет очень тяжело, а ведь возле источника мутантов, тоже становится опаснее. Так что чем дольше тянуть, тем тяжелее придется в дальнейшем. Игрок может решиться найти логово и уничтожить его как можно раньше, пока из него не появились сильные твари, или напротив укрепить лагерь и собрать снаряжение, чтобы выдержать их атаку и пройти по следам до логова и уничтожить его» - Ник

Девушка задумалась. Сацуки подняла глаза, оторвавшись от тетради, ей идея Ника тоже показалась интересной.

- «Неплохо. Каким будет логово? Его внешний вид, способ рождения существ, возможность уничтожения?» - Киара

Юноша почесал голову.

- «В идеале, надо сделать уникальное логово для каждого сюжета, будь то научные эксперименты, пришельцы, магия или нечто мистическое. Это объяснит появление уникальных для каждого сюжета монстров, а поскольку таковые появятся не сразу – игроку предстоит

подумать над тем с чем ему предстоит столкнуться. Каждое логово потребует собственный подход, а узнать какое именно появилось можно двигаясь по сюжету или собственно говоря если найти его. Ну, или затянуть с поисками и тогда появившиеся монстры сами дадут понять что там и как. А сами логова, они…» - Ник

Он задумался на пару секунд, в то время как девушки хранили молчание.

- «Ну вот допустим, нагромождение плоти. Пульсирующая, мерзкая дрянь из которой вываливаются новорожденные мутанты, полностью взрослые и готовые убивать. Чтобы убить ее, надо перерезать вены и та истечет кровью, но сначала придется избавиться от ее конечностей, которыми она отбивается. Вместо вен, можно забраться на эту тварь и найти дыхательное отверстие, куда следует закинуть динамит и бабах! Все кончено. Тварь со временем растет, так что вначале она в целом небольшая и убивается быстро, а вот на поздних стадиях, одной динамитной шашки будет мало, а вены станут толстыми и прочными, так просто их не перерезать. Понадобится что-то очень острое, в идеале – бензопила. Другой вариант логова – матка насекомых. У нее будет кладка, которую надо сжечь, а самой гадине оторвать башку. В отличие от прошлого логова, эта тварь будет подвижной и вполне способна попытаться сбежать от игрока, если тот оказался очень уж опасным. У нее должна быть уязвима голова, туда и придется бить. Еще один вариант, думаю связанный с пришельцами, это некий кристалл, порождающий на свет монстров. Ну или телепортирующий, это как посмотреть. Он адски прочный, а единственный способ сделать его уязвимым, это найти небольшие кристаллы и вставить в него. Допустим, самые сильные твари носят в башке по такому кристаллу, а еще несколько можно найти по сюжету, в разоренном лагере ученых, снять с трупа человека и тд. Когда собрал сколько нужно, а это зависит от того насколько большим стало логово, принести, воткнуть в него, тот начнет светится и станет уязвимым. Вот тогда его надо разрушить» - Ник

- «Ого, звучит интересно» - Сацуки

- «А с сюжетом касаемо мистики, можно сделать не логово, а… не знаю, некое нехорошее место из которого приходят чудища. Закрыть его можно только совершив ритуал. Помните как игрок может выложить слово SOS? Вот подобным образом, надо сделать магический круг. Выложить из камней, в ключевых частях поставить тотемы из костей и веток, а в центре костер. Чем дольше ты тянул, тем сложнее понадобиться ритуал. А когда сделаешь все, что нужно – это место исчезнет. Для ритуала нужна подсказка, дневник ученого или мистика, кто тут был на острове? Сделать их в нескольких экземплярах. На позднем этапе, в логове должен находиться один из трупов людей с таким дневником, висеть на видном месте, чтобы игрок сразу обнаружил, это на случай если другими способами он ничего не нашел» - Ник

Тут он заметил, что Киара делает записи на бумаге.

- «Это…» - Ник

- «Мне понадобится дизайн каждого логова. Сделай как обычно, я все посмотрю и выполню готовую версию. Также, надо продумать время рождения и рост силы угрозы для каждого уровня сложности» - Киара

Десять минут спустя…

- «Ого! Смотрите, Азраил выпустил новый трейлер!» - Сацуки

Она сходу запустила его.

Оказалось там два трейлера. Первый демонстрировал дополнение к Эпохе Мифов. Там фигурировала новая раса – атланты. Также, были показаны несколько титанов. Громадные твари, внушающие ужас смертным. Выглядело очень неплохо.

Игроки будут рады продолжению историю.

А вот вторая игра, разрабатывалась для матрицы, а потому заслужит гораздо больше внимание.

Что примечательно, ролик был похож на первый к Эпохе Мифов. Но это заслуга дизайна, греческие воины идентичны в обеих играх.

Тут тоже шел бой с мифическими тварями, только с ними боролся одинокий воин. Он яростно рубил их, а потом появилась некая высокая фигура, с круглой головой, светящимися глазами и повязанным шарфом. Она подняла голову статуи Зевса и сдавила руками в пыль со словами – «Боги больше не помогут тебе!».

После этого, воин обнажив меч бросился на неведомую тварь.

- «Здорово! Как мы и думали, Азраил делает игру про древнюю Грецию» - Сацуки

- «В Эпохе Мифов были еще Египет и Скандинавия, думаю - здесь они тоже будут» - Киара

- «А это не отвадит игроков от нашей игры?» - Сацуки

- «Как думаешь Ник? Это повредит Форесту?» - Киара

Юноша пожал плечами.

- «Наша игра про выживание, а тут древняя Греция, бои с чудищами, магия – совсем не то что у нас» - Ник

Трейлер содержал часть игрового процесса, в котором игрок сражался лицом к лицу с монстрами знакомыми по Эпохе Мифов.

Киара на повторе, остановила запись в секунду, когда была показана прокачка персонажа. Девушка внимательно изучала все иконки.

- «Смотрите, вверху указана специализация, а здесь ее способности. Похоже, специализации будут разными» - Киара

- «Как в Меч и Магия? Паладин, друид, клирик и так далее?» - Ник

- «Похоже на то. До выхода игры ничего сказать не могу» - Киара

- «Эту вашу штуку с мутантами лучше выпустить до того как выйдет игра Азраила» - Сацуки

- «У нас есть время, но немного. Игроки должны опробовать дополнение с логовами в полной мере, прежде, чем Титан Квест станет доступным» - Киара

Они еще некоторое время работали, а потом пришла учитель Скарлет.

Ник подозревал, что это связано с его трейлерами, но нет. У нее была другая причина вернуться в Норквест, после того как она уехала, завершив все уроки.

- «У меня для вас подарок» - Лиза

Она открыла кейс и продемонстрировала его содержимое.

Три прозрачных пузырька, на четверть литра каждый.

- «Это то, о чем я думаю?» - Ник

- «Если ты думаешь о магических зельях, то наши мысли сходятся» - Сацуки

Ник впервые видел их в живую, а не на экране. Он даже чувствовал сокрытую в них энергию. Это трудно объяснить, но казалось что он слышит их аромат, хотя емкости наглухо запечатаны.

- «Вам повезло. Это качественные зелья, очень помогут вашему магическому развитию» - Лиза

- «Их надо просто выпить?» - Сацуки

Девушка не скрывала своего волнения. Ей очень хотелось попробовать магическое зелье на вкус и ощутить все, что оно ей даст.

- «Особенность этого зелья в том, что оно не покидает организм, пока полностью не впитается в тело. Так что пейте маленькими глотками. Вы без труда ощутите его в своем теле. Сосредоточьтесь на этом и постарайтесь поглотить магическими каналами» - Лиза

- «А если выпить сразу?» - Ник

- «Понадобиться больше времени на переваривание, а тяжесть и дискомфорт в животе останутся пока оно не всосется. Опытный маг способен переварить такое зелье меньше чем за час, но у вас нет опыта в подобном, так что делайте - как я сказала» - Лиза

- «Перед приемом таких зелий рекомендуется снизить количество манны в собственном теле, до примерно 50%. Если этого не сделать то до 4% зелья может уйти в никуда, поскольку манна не пустит эту энергию. Тоже самое если истощить запас до предела, тогда часть энергии зелья может потратиться на обычное восстановление» - Киара

- «Раньше подобное было той еще проблемой из-за которой могло потеряться до 40% всей эссенции зелья, но с тех пор алхимики научились новым трюкам, поэтому данная проблема почти сошла на нет. Но Киара права, потратьте часть своей энергии прежде чем приступать. И еще, не обязательно поглощать все за один день. Поступайте, так как считаете нужным» - Лиза

Николас осторожно взял пузырек в свои руки.

Это так волнительно.

Ему хотелось отпить немного зелья прямо сейчас, но он сдержался. Такими вещами надо заниматься наедине с собой. Пока рядом другие люди, это может отвлекать.

Киара и Сацуки были солидарны с Ником в этом вопросе, так что каждая использует свою порцию вечером.

Оказавшись в общежитии, Ник запер дверь и потихоньку открыл крышку.

Ему в нос ударил резкий и далеко не самый приятный запах.

Юноша сделал небольшой глоток.

Зелье оказалось самую малость горьким, с привкусом чего-то сладкого, да еще чувствовался аромат хвойного дерева, хотя возможно это просто кажется.

Ник закрыл пузырек крышкой и сел на кровать.

Он сосредоточился на поглощении энергии.

Она двигалась в его теле, переходила по магическим каналам, окутывала ткани, клетки… юноша чувствовал ее. Жидкость словно остановилась внутри и теперь служила источником энергии, которую необходимо поглотить.

Это оказалось непросто.

Ник ожидал трудностей, но подобное все равно вышло непростым. Он словно работал в матрице вслепую. Делать это по звуку или тактильный ощущениям не тоже самое, когда видишь собственными глазами. Вот бы иметь возможность видеть энергию внутри себя.

Ему удавалось поглощать энергию по чуть-чуть. Отчасти, это еще и служило тренировкой по управлению контроля энергий в своем теле. Так просто не получится двигать манной по собственному желанию, но вот если регулярно тренироваться, это будет даваться лучше и лучше.

Лоб юноши покрылся испариной.

Переваривание зелья шло не только постепенно, это еще и довольно таки изматывающий процесс.

- «Аххх…» - Ник

Юноша открыл глаза и тяжело дышал, вместе с этим переваривание почти сошло на нет.

Однако, беспокоится не о чем. Зелье хорошее, сварено с учетом того, что употреблять его будет начинающий маг. Поэтому оно безопасно, и не рассеется в пустоту.

Встав на ноги, Ник прошелся по комнате туда обратно.

- «Нужен перерыв» - Ник

А чем сейчас заняться?

Выход один – матрица.

Юноша захотел поработать в ней во многом потому, что в сознании всплыло невольное сравнение с работой в ней, пусть и вслепую.

Делать что-то тяжелое он не хотел, так что включил Эпоху Мифов. Там в целом все готово, если и остались необходимые правки, то исключительно мелкие.

Шурх…

Он сравнил увиденное с Титан Квест и немного расстроился. В Эпохе все выглядит, небольшим. Если использовать вид от первого лица, ну или просто приблизить камеру к

персонажу, то здания фракций выглядят совсем маленькими. Декорации в целом нормальные, но вот если посмотреть на золото добываемое рабочими, это какая свалка камней, но никак не огромный рудник. Корабли совсем крохотные, даже смешно смотреть на то как в них забираются огромные гидры и колоссы.

Все это конечно же допущения, обусловленные игровыми механиками, но все же. Нику хотелось чего-то большего. Он вот недавно работал над греческим храмом внутри которого предстоит сражаться игроку, а тут похожий храм совсем маленький, а вокруг него молятся рабочие. Они даже не могут войти внутрь.

Ник огляделся по сторонам.

- «Эх, поработаю хотя бы над фоном» - Ник

Он решил использовать наработки Титан Квест для Эпохи Мифов. Пусть даже в игре это будет незаметно. Сейчас, ему хочется сделать это.

http://tl.rulate.ru/book/92921/3267246