

Несколько дней до выхода Викинга, Николас ощутил всю суть дедлайна на самом себе.

Не то чтобы он переоценил свои силы, скорее недооценил воображение и амбиции. Третий акт дополнения, требовал к себе больше всего изменений. Ник вносил их, и на ходу придумывал новые. Как раз это и привело к тому, что ему не хватало времени.

Сдвигать время релиза он не мог, так что прилагал все свои силы для работы над Викингом. Учитель Скарлет даже освободила его от нескольких уроков, чтобы тот успел все закончить.

Последние правки он вносил за пару часов до релиза.

Вероятно, в этот момент он ощутил себя разработчиком игр из другого мира, которого подгоняет издатель.

Ник совершенно не хотел работать в таком темпе. Это противоречит его творческой части, заставляя пахать на износ. Какие уж тут идеи, ладно бы успеть все основное, а остальное приложится.

Оставшиеся мелочи, он все равно поправит патчами и маленькими дополнениями. Они бесплатные, так что народ только порадует.

Такая монументальная игра как Титан Квест, да еще и связанная с Эпохой Мифов, вот-вот завершится. Забавно то, что ее концовка создана на основе еще одной игры. Николасу понравился результат. А вот насколько это зайдет игрокам, он скоро узнает.

Завершив работу, юноша хотел отдохнуть.

Голова болела и требовала покоя. Не охота даже смотреть стримы. Да и напарницы Ника и его учитель, уже сыграли свою роль бетатестеров, опробовав дополнение, пусть и не допиленное до конца. Но даже так, этого хватало.

Амелия, как и раньше, получила доступ к игре раньше прочих.

В принципе, Ник мог и не открывать его раньше, тогда у него было бы больше времени. Но он работал до этого так долго, что ему просто не хватило бы сил. Да и сам он давно настроился на точную дату, не говоря о том, что ранний выход у Амелия уже был установлен.

Сам он был доволен, правда не показывал этого, а вот учитель Скарлет напротив, излучала оптимизм.

По ее словам, город сможет хорошо заработать на выходе дополнения. Игра расходится по миру и становится все более популярной, а второе дополнение еще сильнее закрепит этот успех. На фоне таких высоких результатов, власти города смогут заключить ряд интересных соглашений, причем на выгодных для Эдмонта условиях, что не может не радовать.

Подробности, она конечно же опустила. Да и Николасу они не очень то интересны. Манну он получает только с территории Эдмонта, а касаясь денег – все выражается в проценте с продаж. Прибыль идет, а остальное не его дело.

Забот у молодого геймдизайнера и так выше крыши. Ну, хоть на одну стало меньше.

За это время он так устал, что во время свободного урока, на котором троица геймдизайнеров

работает в матрице, он уснул.

Киара и Сацуки между тем включили стрим Амелии, чтобы посмотреть на ее реакцию и как в целом зрители оценят новое дополнение.

Амелия Голди, победившая Аида героиня, с честью пришла на зов валькирии и отправилась в путешествие. Первокласное снаряжение мифического ранга, лучшее оружие, полный инвентарь золота и зелий лечения. Одна из лучших реликвий и огромное желание использовать все это в далеких северных землях.

Но уже скоро, игра дала героине хорошего пинка под зад, лишив всего нажитого непомерным гриндом и бесконечными сражениями. Амелия лишилась всего. Единственное что у нее осталось это ее жизнь и навыки.

Но для настоящего героя, такая потеря ничего не значит. Он должен уметь преодолевать трудности и лишения.

Хрясь!

Встреча с вражеским командиром закончилась для Амелии... поражением и смертью.

Еще один удар. Азраилу показалось недостаточным лишить игрока снаряжения и денег, он решил забрать еще и жизнь. Но вот следом, появилась богиня Фрейя, которая одарила героя своим амулетом и благословила на войну против Хель и ее слуг.

Амелия получила какое-никакое оружие и набор одежды. Так что теперь, она сменила ставшую привычной тунику на северные одеяния, отчего сама стала напоминать встреченную ей валькирию.

Поселение отличалось от предыдущих городов. Люди здесь не прячутся в домах. Почти все находятся на улице и занимаются своими делами. Большинство тренируется или стоит на страже, что само по себе показывает военное время. А вот у трактира, за несколькими длинными столами обедают и распивают медовуху, вполне себе довольные мужчины.

Над некоторыми нпс возникали цветные иконки, в качестве подсказок для игрока. Это избавляло от необходимости тыкаться во всех подряд в надежде получить миссию или узнать нечто интересное. Амелия просто подошла к тем у кого был значок. Так например, она узнала в общих чертах о наступлении армии драугров и прочих чудищ Хель. А трактирщик, попросил Амелию принести ему бочонки с медовухой. Из-за внезапного шторма, разбился корабль перевозивший ее, так что бочонки наверняка выбросило на берег. Для бравых воинов нет ничего лучше в повышении воинского духа, как старая добрая медовуха. Она согреет тело и смоет все страхи, отчего викинг бросится в бой без тени сомнений.

Девушка неподалеку, сказала Амелии, что важно собирать золото. Оно понадобится для покупки разных вещей. У торговцев всегда найдется нечто интересное. После этого, девушка сказала что готова отдать свои сбережения иноземному герою, дабы помочь в войне, и указала на мешочек позади себя. Тот был весьма заметным, а поскольку он раскрыт – золото в нем хорошо видно, причем оно блестит. Не заметить такое будет сложно, так что это по сути, простая подсказка для игроков.

Без привычного сбора с убитых чудищ, будет как-то не так, однако новая система поощряет исследования. Игроку придется путешествовать по открытому миру, пусть тот и не такой большой.

Амелия не стала задерживаться в поселении, а потому вышла наружу.

Сначала она отправилась на пляж, где ее встретили разбившиеся дракарры и первые на пути драугры.

После короткого сражения Амелия нашла пару бочонков и немного золота, а в стороне нечто более интересное. То был столб с привязанными к нему викингами. Драугры пленили их и оставили на пляже, чтобы тех убил прилив. Это не смерть в бою, в ней нет ничего достойного. Слуги Хель глумятся над воинами, не позволяя тем попасть в вальгаллу. Амелия разрезала их путы и трое мужчин, поблагодарив ее, бодро побежали в сторону селения.

Позже, девушке предстоит встретить на своем пути немало пленных викингов и освободить их.

Следующим открытием стало то, что теперь она могла прыгать и цепляться за уступы. Так например, разрушенный мост на ее пути не стал преградой. Амелия разбежалась, прыгнула и схватилась за край. Мост был не высоким, а внизу протекала неглубокая река, так что сорваться не страшно.

Совсем рядом оказалось еще одно поселение. Там к слову, обнаружился первый священный камень. Это святилище Фрейи, выступающее для игрока в качестве портала. Между ними можно будет перемещаться, что существенно упростит путешествие. Но для этого, камень сначала надо найти. Без этого, он не будет работать, амулет Фрейи должен его осветить.

С поселением вышло нелегко.

Там было много врагов, а против толпы у девушки не хватало здоровья, так что она вынуждено отступила. Затем, она стала действовать осторожнее. Некоторые противники бродили в одиночку, так что их можно прикончить без лишнего шума, тем самым сократив численность врагов. Так она и поступила, а когда осталась лишь группа в центре деревни, Амелия набросилась на них.

Дальше находилась огромная клетка из скелета кита и дерева, а в ней пленные викинги.

Амелия не стала ждать и освободила их. Те разошлись по деревне, а чуть позже из домов вышли спрятавшиеся там жители. При этом, пасмурная погода и дождик сменились на ясное Солнце.

- «Теперь, это территория вырвана из мерзких лап Хель и снова принадлежит мне. Тебе предстоит освободить весь остров от её влияния» - Фрейя

Староста выдал Амелии задание. Девушка раскрыла карту.

Это был сложенный сверток с магическими отметками на нем. Там отмечались все доступные, а также выполненные задания. Амелия решила изучить карту. Особенно ее интересовало вражеское логово. То была крепость на дальнем конце острова, но чтобы до нее добраться надо будет выполнить ряд заданий. Это отличалось от привычной игры, где все по большей части сводилось к путешествию. Здесь же, землю надо отвоевывать шаг за шагом.

В целом, даже с учетом высокой сложности, Амелия продвигалась весьма бодро. Она правильно поняла, что это сделано намерено, чтобы игроки смогли довольно быстро понять принципы нового дополнения и поучаствовать в битве.

Девушка выполнила ряд заданий, выбивая драугров и освобождая землю, а потом смогла снять с трупа мини босса, старый рог. Если протрубить в него, викинги явятся на битву, но только

если для нее выполнены все обязательные условия.

Амелия выполнила все что можно, благо это не потребовало много времени, и протрубила в рог.

Тут же началась катсцена.

Сотни мужчин вышли из лагеря, они двигались к вражеской базе, а там в свою очередь собирались отряды другов.

Ролик закончился, и Амелия увидела себя среди толпы викингов. Все они рванули на врагов. Девушка не стала ждать и присоединилась к битве. Первым делом, она взяла на себя самых прочных тварей со щитами. Если убить их, отряды смогут прорваться дальше.

- «Надо убить шаманов! Скорее!» - викинг

Мерзкая тварь стояла под защитой четырех, ярко сияющих тотемов, и призывала перед собой все новых другов. Амелия с боем прорвалась туда и попыталась сразить шамана, но тот был защищен. Тогда, девушка разломала тотемы и сняла с него защиту.

Вжух!

Пронзенный осколком льда уродливый шаман свалился вниз.

Девушка прорывалась сквозь толпы врагов. По пути, она ворвалась в строй лучников. Те были плохо защищены, так что она быстро с ними расправилась. Это облегчило задачу викингов, продолжавших теснить врага. Амелия отчетливо видела обьятые алым сиянием цели, так что знала куда идти.

Бой вышел отличным. Очень бурным, но скоротечным.

Викингам удалось сломить оборону врага, а главную роль в этом сыграла Амелия, вовремя перебившая вражеских шаманов. Викинги подняли оружие оглашая победоносными криками всю округу. Под их возгласы, тучи на небе рассеялись и Солнце осветило собой поле боя.

У Амелии перехватило дыхание.

Ей впервые довелось поучаствовать в игре в таком сражении. Был конечно Зов Долга, но там все проходило иначе, чем здесь. Ей очень понравилась эта битва, так что девушка с нетерпением желала повторить нечто подобное, а потому тут же отправилась выполнять новые задания.

...

- «Ты спятил» - Лиза

- «Многих ученых совершивших великие открытия называли сумасшедшими, а их идеи безумными» - Ник

- «В большинстве случаев люди были правы. Психов куда больше, чем гениев» - Лиза

Студент и учитель сидели в кабинете одни, поэтому могли разговаривать свободно.

- «То что ты предлагаешь полная чушь, причем опасная. Речь об явлении настолько

малоизученном, что сам факт его существования многие считают вымыслом. Тебе показалось мало? Хочешь снова рискнуть и впасть в кому?» - Лиза

- «Как раз таки не хочу, а для этого надо найти способ противостоять тому состоянию. В прошлый раз мне повезло и я не уверен, что это сработает. Поэтому, я хочу узнать как не допустить подобного, а для этого нужны тренировки. Я был там, видел все вокруг и кое-что помню об этом. Сами подумайте, есть случайность, а есть лабораторные испытания в контролируемой среде. Что из этого опаснее?» - Ник

- «У нас нет ни малейшего представления о том как это осуществить, и как обеспечить безопасность испытуемого. Ты сам сказал, что больше не видел тот барьер. Так как ты собираешься действовать? И зачем тебе вообще лезть туда? Ты и без того умеешь разрабатывать игры, а защитить от погружения сможет наша мера с якорем» - Лиза

- «Вы ведь сами сказали, что не уверены в этот способе» - Ник

- «Он не идет ни в какое сравнение с риском, на который ты собрался пойти» - Лиза

- «Но ведь речь идет об информационном поле. Там творятся настоящие чудеса, а сколько всего оттуда можно почерпнуть... быть может нам откроются тайны бытия. Никто прежде с таким не сталкивался... наверное. Но если мы сумеем, это может принести нам столько всего нового» - Ник

В его словах было зерно истины.

Сейчас, когда уровень манны продолжает расти, люди вынуждены цепляться за любую соломинку. Но Лиза не готова рисковать Николасом. Он слишком ценен для нее и города.

- «У тебя есть конкретные идеи?» - Лиза

- «Ну, есть одна. Для этого я хотел посоветоваться с вами» - Ник

- «Излагай» - Лиза

Юноша облизнул губы.

- «Я не хочу рисковать понапрасну. Сам прекрасно понимаю - насколько я там уязвим. И вот подумал, что будет если повторить те чувства по-другому? То есть, без погружения в ту среду» - Ник

- «Ты хочешь сделать игру?» - Лиза

- «Ну... да. Не обязательно игру в привычном понимании. Нужна похожая среда, нечто которое позволит испытать хотя бы похожие ощущения. Если тренироваться там, то столкнувшись с реальной угрозой, будет легче сопротивляться, а может даже управлять этим» - Ник

Девушка ненадолго задумалась.

- «Из того что я от тебя слышала, там все было сумбурно и ты мало что запомнил. Для работы там нужна сила воли, крепкий разум и умение управлять энергией, особенно в своем теле. Многие геймдизайнеры пытались создать игры позволяющие взять под контроль манну внутри себя, но ни одной подходящей игры я не смогу тебе посоветовать. Их просто не смогли воплотить в жизнь. Вот как объяснить человеку процессы проходящие внутри тела, на

энергетическом уровне? Как показать разницу в их течениях? А главное, я ума не приложу как сделать игру в твоём стиле» - Лиза

- «А почему именно в моём? Я не против взять за основу чужую работу, если это поможет делу» - Ник

- «Ты делаешь игры как сам того желаешь. Создавая нечто необычное, ты испытываешь вдохновение, а если начнешь полагаться на других, то ничего путного у тебя не выйдет. Это будет лишь копия чужого труда. О каком успехе тогда можно говорить? Ты воплощаешь в матрице выдуманные истории, образы созданные на основе мифов, сказок, фильмов или книг. У каждого твоего проекта есть своя подоплека. Даже Грим Фанданго, несмотря на всю свою оригинальность, имеет основу. А в случае с движением энергии и теми образами которые ты видел, не так-то легко найти то от чего можно оттолкнуться. Ты можешь попробовать, но если не ощутишь прилива вдохновения как обычно, это будет все равно, что толочь воду в ступе. Занятие выйдет безрезультатным» - Лиза

- «Но теоретически это возможно?» - Ник

Девушка вздохнула.

- «Теоретически возможно все что угодно. Могу сказать, чем сильнее маг тем лучше он управляет с магией. Высокоранговые охотники, занимаясь медитацией развивают свои умения, в том числе тонкий контроль энергии внутри тела. Если ты продвинешься в ранге пару раз, то тогда можешь заметить эти процессы. А как их интегрировать в игру, я не знаю» - Лиза

- «А если попытаться?» - Ник

- «Если хочешь - пробуй. Но как по мне - это будет напрасной тратой времени. Лучше сосредоточиться на своём развитии и создании новых игр, а когда станешь сильнее, тогда сможешь вернуться к этой теме. Это будет эффективнее» - Лиза

Вечером, лежа в кровати, юноша думал над её словами.

Его игры получаются отличными потому, что они были успешны в другом мире. Ник знал это, и пользовался этим в своих интересах. Придумать новое - для него обычно означает, прошерстить память и найти нечто подходящее.

Учитель не знала про осколок памяти, а ведь это во многом его заслуга, что Ник погружался в матрицу.

С одной стороны учитель Скарлет права, ему надо стать сильнее и тогда, у него может получиться но... что если он найдет подходящую игру?

Хоть немного соответствующую его же требованиям для создания особых тренировок. Контроль энергии, внутренние процессы и спектр эмоций который он испытывал в тот раз.

Лежа на кровати с закрытыми глазами он перебирал многочисленные образы из памяти другого мира.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3300342>