

Глава 146 – Ход Нью-Йорка.

Николас, Киара, Сацуки и Амелия сидели в помещении где они работали и вели оживленную беседу. А поговорить было о чём, как ни как они совершили невозможное создав мультиплеер и теперь должны были использовать на полную катушку без каких-либо полумер.

Николас, будучи единственным человеком из всей группы сведущим об онлайн-играх, благодаря памяти из другого мира, взял на себя роль разработать план работ на ближайшее время.

Сходу нырять в омут онлайн и всего с этим связанного, может быть нелегко, а результат того гляди будет отличаться от ожидаемого, так что лучше сперва подготовиться и сделать то, в чём разбираешься, не заходя слишком глубоко.

- «У нас не так много времени, но мы должны успеть. Киара! Ты должна заняться Форестом. Для тебя это самое главное. Прикрути к нему кооперативное прохождение. Сделай так, чтобы можно было не только вместе начинать игру, но и присоединяться к готовым сессиям. Кооперативная выживалка подарит игрокам множество часов веселья и горящих задниц. Люди будут собирать, крафтить и строить, а другие будут совершать набеги, рушить, красть и рисовать неприличные картинки на готовых строениях, в общем – народу будет чем заняться» - Ник

Он повернулся к Сацуки.

- «Сацуки! На тебе задача сделать совместное прохождение Фейбл. Мультиплеер надо прикрутить обосновав его сюжетно. Пусть это будет отдельное задание выданное гадалкой, сразу после пролога. Некое святилище со сказочным персонажем, который даст возможность отправляться герою в другие миры и помогать тамошним героям на их пути. Игрок попадая к другому игроку, сможет оказывать помощь в прохождении, квестах, испытаниях и тому подобном, но надо сделать так, чтобы ключевые решения оставались за хозяином. Отдельное внимание придется уделить мини-играм, чтобы они стали совместными. Так, скажем в таверне один игрок будет разливать пиво и готовить еду, а второй брать заказы у клиентов и относить им приготовленное напарником. В кузнице, будут ковать вдвоем один предмет, ну и так далее. За ошибки, огребают оба, но за отличное выполнение – получают хорошую награду. Игрок в роли гостя будет получать золото и опыт за совместное прохождение. Также, надо сделать возможным - двум игрокам вступать в брак. Мелочь конечно, но людям понравится. Если успеешь, сделай так чтобы отдельные квесты можно было провалить из-за действий гостя, особенно хорошо если это будет смотреться комично, а нпс будут припоминать игрокам их провал» - Ник

Юноша потер свой лоб.

- «Мне первым делом, необходимо доделать мультиплеер Халф-Лайф. Эту игру заявит громче всех, так что и онлайн-часть должна быть на нужном уровне. Но ещё я постараюсь закончить Зов Долга и Оверлорда» - Ник

- «А почему именно их?» - Сацуки

- «Зов Долга будет более реалистичным чем Халф-Лайф, и не стоит забывать, что одно это научная фантастика, а другое реальная история, ну или её имитация. Кроме того, я смогу сделать несколько режимов. Так, в одном из них с обеих сторон будут боты, так что это по сути выльется не в соперничество двух команд, а настоящее сражение. Также, я игроки смогут выбирать себе боевой класс. Кто-то решит сходу бегать снайпером, а кто-то с фаустпатроном

охотится на вражескую технику. Техникой тоже кстати можно будет пользоваться. Жаль, но управление придется оставить аркадным, я не успею изменить его, но даже так - это будет радовать игроков. Отдельной темой станет захват точек, не сомневаюсь что это понравится игрокам» - Ник

- «А Оверлорд?» - Амелия

- «Там всё проще. Вводить в одну сессию больше четырех игроков сразу, идея не очень хорошая. Каждый сможет настроить себе облик владыки и соревноваться друг с другом. Будут как совместные миссии, так и одиночные. Например, игроки будут соперничать кто быстрее разграбит город, чьи прихвостни быстрее вынесут трофеи и мешки с золотом, кто прикончит больше врагов. Опять таки, кто одолеет своего соперника в противостоянии, ну и так далее. Призом будут золото и жизненная сила, так что это напрямую несет выгоду одиночному прохождению, а сам факт таких призов означает, что их надо использовать. За отдельные достижения будут отдельные трофеи, например уникальное оружие» - Ник

Юноша отпил воды из стакана, чтобы смочить горло.

- «Разве совместное прохождение, не сделает одиночную игру бесполезной? При таком выборе, мало кто из игроков станет действовать в одиночку» - Киара

- «Вот-вот, какой смысл покупать мультиплеер и не пользоваться им?» - Сацуки

- «Надо мягко подтолкнуть игроков в нужную для нас сторону, для этого нам помогут достижения» - Ник

- «Достижения? Но мы ведь ещё с учителем решили, что сделаем их для мультиплеера» - Сацуки

- «Я не про это. Любая победа должна вознаграждаться. Достижения выдаются за определенные действия совершенные игроками, и как вы помните, за это даются очки. Мы превратим эти самые очки, в своего рода валюту, за которую игроки будут покупать разные вещи и даже функции, короче говоря - контент» - Ник

Он выждал паузу.

- «Одиночное прохождение у каждого своё, и только стримеры показывают другим людям, то как они играют. А вот мультиплеер – совсем другое дело. Тут игроки не только хотят блеснуть скилом, но и всеми силами показать своё превосходство. Конечно же, можно посмотреть статистику и профиль игрока, но далеко не все будут это делать. А что если будут внешние отличия, которые сразу скажут о навыках этого человека? Прежде всего, речь пойдет о скинах. Оружие, облик аватара и прочие мелочи. Вот к чему я виду» - Ник

- «Зачем кому то набивать достижения ради парочки скинов? Это же крохотная частичка от самой игры, кому какое дело до неё?» - Сацуки

- «Хохо, Сацуки ты даже не представляешь насколько ты не права. Вот смотри, идут по улице две девушки. У одной сумка стоит 200\$, а другой брендовая за 5000\$. По твоему это ни на что не влияет? И никто не станет покупать сумку за пять штук баксов, когда есть сумки за двести? Вот и со скинами тоже самое. Обычные игроки бегают с монтировкой с которой краска слезает, а про игроки разносят черепа соперников ломиком из чистого золота, инкрустированного алмазами. Так что, как только видишь золотую монтировку - это сразу уже говорит о статусе её владельца» - Ник

- «Ясно, а поскольку большая часть достижений связанных с мультиплеером требует много времени, игрокам останется набивать их в одиночной игре» - Киара

- «Хехе, да у них просто не останется выбора. Да и в целом, в сравнении с онлайн, это не потребует слишком уж много времени. Большинство из низ не так трудно получить. Есть конечно зубодробительные, связанные с самой высокой сложностью и повторными прохождениями. Но, этого мало. Надо добавить ещё и с рандомными, например искать некие предметы появляющиеся на уровнях случайным образом, без какой-либо системы или особого противника, который возникает лишь с небольшой вероятностью, так что на него трудно наткнутся. Сделаем специфичные челенджи, такие как полная зачистка каждого уровня, ну или скажем убийство 90% врагов, и так на всю игру. Пройти без смертей, без снижения здоровья ниже половины и так далее, чтобы игроки пробовали снова и снова. А чем дольше они играют, тем больше энергии мы получаем. Но есть и ещё одна важная часть – некоторые награды должны быть уникальными и даваться, только за определенное достижение. Проще самый трудный челендж? Ну так вот тебе уникальный скин оружия или защитного костюма, чтобы все знали насколько ты крут» - Ник

- «А если продавать эту игровую валюту за деньги? Мы сможем хорошо заработать» - Сацуки

- «Нет! Это исключено! Никакого доната! Эта валюта будет ценной, только пока она уникальна. Если её можно будет покупать, то все достижения утратят смысл, а нам этого не нужно. Не надо обесценивать труд игроков. Другие геймдизайнеры пичкают свою игры платными дополнениями, а потому мы будем выгодно отличаться от них, тем что дадим игрокам возможность обеспечивать себя самостоятельно» - Ник

- «Ты говоришь о том, чтобы не привязывать очки с достижений к одной игре?» - Киара

- «Баллы с хардкорных достижений будут считаться отдельной категорией, а потому их цена будет выше. Можно потратить на что-то другое, но конечно же все будут использовать их на покупку уникальных скинов. Нам всем надо как следует поразмыслить и придумать отдельный магазин, связанный с нашими играми. Там будет общая платежная система, что будет подталкивать игроков проходить все наши игры, даже те которые могут не слишком нравиться, а всё ради нашей валюты и того что она даёт. В категорию товаров надо будет ввести некоторые небольшие дополнения и мультиплеерные карты, так что те кто будут в них играть, заочно считаются своего рода элитой. Это будет честью попасть в данный клуб. Ну, и помимо этого нужно вести статистику по каждому игроку. Той что у нас есть – откровенно говоря мало. У каждого должен быть свой профиль связанный с нашими играми, таким образом каждый сможет хвастаться своими успехами» - Ник

- «Сделаем возможным торговлю между игроками?» - Киара

- «Об этом подумаем как-нибудь в другой раз. Сначала надо решить, что делать прямо сейчас. Первое впечатление – самое важное, а я не хочу выдать первый мультиплеерный блин комом» - Ник

Все замолчали...

- «Я поработаю над этим вопросом. Вам предстоит больше работы, чем мне. С Форестом, я закончу быстро» - Киара

Ник развалился на стуле, потирая веки. На словах всё легко, но вот воплощать планы в жизнь чаще всего бывает очень трудно, особенно если забыть про подводные камни.

- «Ник, а как же Титан Квест? Это же твоя жемчужина. В него играют по всему миру. Как по мне, мультиплеер отлично будет там смотреться. Тем более, ты совместил Титана с Эпохой Мифов, а её охотно играют друг с другом на ПК» - Амелия

- «Если я сделаю Титан Квест мультиплеерным, то большинство игроков уйдут туда. Мало кто останется в Оверлорде и Фейбл, когда есть такая альтернатива. Всему своё время. Кстати, Амелия - для тебя есть отдельная задача» - Ник

- «Какая?» - Амелия

- «Придумай - какие награды тебе больше всего хотелось бы увидеть в наших играх?» - Ник

...

Прошла ещё одна неделя.

Вашингтон.

Советник Спенсер обедал со своим коллегой, тоже одной высокопоставленной фигурой, мистером Габлером.

Габлер был почти таким же высоким как и его собеседник, но при этом заметно более тучным. Но не стоит считать его эдаким толстячком. Этот маг умеет сражаться и на поле боя, он грозный противник. Что до его фигуры, он всегда любил поесть, просто с тех пор как сменил должность на кабинетную, ему труднее найти время, чтобы тратить энергию. Впрочем, его это совсем не волнует.

- «Хаха! Дела идут всё лучше и лучше. Проект Свобода превзошел наши ожидания. Каждое, даже самое маленькое дополнение приносит нам кучу денег, а энергии притекает столько, сколько не снилось» - Габлер

- «Не менее важны получаемые магами результаты тренировок. Командные занятия дают свои плоды. С такими результатами люди смогут не только противостоять последствиям роста энергии, но и даже отвоевать потерянные территории» - Спенсер

- «О! Ты мне напомнил, говоря о потерянных территориях. Те геймдизайнеры из-за которых по твоим наставлениям мы выпустили Проект Свобода раньше намеченного. Хехе, представляешь, им повезло найти работу в Нью-Йорке» - Габлер

Спенсер удивился.

- «И правда повезло. Я бы сказал, им повезло выбрать живыми из того ада, а они ещё и нашли себе теплое место. Насколько я помню, большая часть жителей обосновалась в Вайоминге. Разведка сообщает, что там планируют организовать экспедицию к Эдмонтону» - Спенсер

Собеседник развел руками, в который сжимал нож и вилку.

- «Город потерян. Чтобы его вернуть понадобятся огромные силы, которых просто нет. Вся надежда на массовый прорыв магов в высокий и особенно в высший ранг, с чем поможет рост манны и Проект Свобода. Хехе, наконец то наши вложения дали свои плоды. Я не сомневался, что они окупятся» - Габлер

Спенсер сохранил лицо, припомнив то, что именно Габлер брызгал слюной заверяя

окружающих в заведомо провальной затее касает мультиплеера.

- «Кстати говоря, Нью-Йорк собирался выступить с заявлением. Вроде даже в это время» - Габлер

Часть стены занимал огромный экран показывающий вид цветущей природы, с невероятной детализацией.

Габлер велел официанту включить передачу. Там как раз заканчивались новости, и вот-вот должен был начаться репортаж из Нью-Йорка.

Габлер налил себе полный бокал вина и предложил Спенсеру, но тот отказался.

- «О! Ты смотри, какие знакомы лица. Хе-хе! И что эти неудачники собираются сказать?» - Габлер

На экране был Джош Боранс - глава города Нью-Йорк.

Он сделал краткое заявление, сказав что сейчас будет показана готовая демонстрация, после чего он ответит на вопросы журналистов.

- «Как всегда не многословен. Такие как мы - не должны отдавать решающее слово маркетологам. Как думаешь, что они там удумали? Может хотят заняться покорением диких территорий? А что? Они и раньше это пытались проверить» - Габлер

Советник Спенсер молча смотрел на экран, где запустился красочный ролик.

- «Вы любите игры в матрице? Тренируетесь день ото дня? Но при всём при этом вам не хватает взаимодействия с такими же вы, но осуществить это способна только одна игра? Не волнуйтесь, потому что всё это в прошлом, потому что светлые умы великого города Нью-Йорк решили эту проблему, и теперь каждый игрок может насладиться мультиплеером» - голос

Пххууу!

Габлер поперхнулся и выпустил изо рта вино, обдав им стол заставленный блюдами на белой скатерти.

- «Кха! Кха! Что он сказал!?» - Габлер

Изображение красот Нью-Йорка а также ученых в белых халатах, сменилось демонстрацией нескольких игр вместе с кадрами настоящих людей пожимающих друг другу руки и одевающих на себя обручи погружения.

Двое оказались одетыми в форму солдат второй мировой и с винтовками наперевес, отправились штурмовать позицию занятую противником. Парой секунд спустя, взрыв бункера сменился на красочный вид цветущего леса в котором игрок оказался окружен злобными тварями, в цилиндрах и тростями в руках. Но тут вокруг возникло двое друзей и компаньона накинута на монстров, весело расшвыривая их в стороны и фигама магией.

- «Вы сможете ощутить всю прелесть совместной игры сразу в нескольких проектах, опробуете прежде не знакомые игровые механики, а некоторые известные раскроются для вас с новой стороны» - голос

На экране несколько человек рубили деревья и строили дом в лесу, после чего оборонялись от

нападающих на них мутантов, но как только взошло Солнце, вместо мутантов появились другие игроки. Они нападали на стройку, крушили её и крали ресурсы, в то время как на них бросались хозяева и преследовали игроков убегающих с добычей. Секундой позже, эта же команда исследовала темные пещеры с самодельным оружием наперевес.

- «Каждый из вас найдет себе нечто по душе!» - голос

Грозного вида воин в доспехах, командовал какими то гоблинами, указывая им на врага, а те прикончив рыцарей, взялись за мешок золота и дружно потащили его к повелителю. Тут же возник некий научный комплекс в котором, несколько человек вели ожесточенную перестрелку используя для этого, футуристичное оружие. Сцена быстро сменилась на удивительный вид парящих в космосе астероидов и двух необычных башен, где две команды обстреливали друг друга.

- «Кха! Кха! Какого хрена!» - Габлер

Напоследок, изображение показало гордую команду исследователей.

- «Наши лучшие умы боролись за то, чтобы вы все смогли вкусить прелести мультимедиа. Осуществить всё это нам удалось благодаря нашим коллегам из города Эдмонтон» - голос

Среди ученых появилась группа людей.

Лиза Скарлет тут был в своём облике до нашествия чудищ. Рядом с ней выделялись три не менее красивые девушки. И хотя Амелия не геймдизайнер, она часть команды. Чуть в стороне находился молодой парень, коим был Николас Мор. А вот позади всех, показалась целая группа людей, чьи лица намерено были замылены. Среди них ярче всех выделялась фигура в черной мантии с капюшоном. Она стояла спиной и повернулась боком, отчего у нее вспыхнул красный глаз. Конечно же это был пририсованный компьютерной графикой Азраил.

- «Уже через неделю, вы все сможете прикоснуться к мультимедийным играм. Не упустите своего шанса» - голос

Ролик подошел к концу, а через секунду журналисты взорвались вопросами, перекрикивая друг друга.

- «Что это значит!?» - Габлер

- «Похоже, наши конкуренты собираются нас догнать» - Спенсер

- «Это невозможно! Мы столько лет потратили, а эти ублюдки даже не пытались, а теперь заявляют, что у них есть мультимедиа!» - Габлер

- «Я созываю совет немедленно, там всё обсудим» - Спенсер

Габлер встал из-за стола и посмотрел на белую рубашку, на которой остались пятна красного вина.

- «Пойду переоденусь. Может это блеф? Они пытаются вывести нас из себя, чтобы мы сделали ошибку?» - Габлер

- «Не похоже. Сообщите разведке, надо убедиться, что у нас не было утечки» - Спенсер

Другие люди в ресторане тоже были взволнованы и дело вовсе не в том, что они будут рады

получить новые мультиплеерные игры. Все как раз наоборот, монополия Проекта Свобода обеспечивает Вашингтон ресурсами и людьми. Это изменится, если Нью-Йорк и правда смог достигнут успеха как заявил его глава.

Между тем, Джош Боранс начал скупно отвечать на вопросы журналистов не вдаваясь в детали, чем только добавлял тумана недосказанности.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3418571>