

Глава 53 – Порт Героев.

Николасу нравилось то чем он занимается.

Нравилось делать игры, играть в них, вносить изменения, дополнять... Ему нравилось то как он живет, даже трудная учеба не была в тягость. Особенно хорошо получилось с семьей. Родители прямо помолодели на новом месте. Особенно мама.

Но было и то чего Ник опасался и как ни странно, это заключалось в нем самом.

Его козырь, то что и сделало его известным геймдизайнером, память человека из другого мира. Изначально, чужое сознание пыталось завладеть телом юноши, но тот справился и не позволил поработить себя.

Даже сейчас, он ощущал мимолетное воздействие чужого сознания, а потому опасался очередной попытки завладеть собой.

Интересно, что будет - если он проиграет?

Станет ли он пленником своего тела? Он будет видеть, слышать чувствовать, но не сможет управлять своим телом. А если он просто уснет? Или же... это будет своего рода смерть? Николас Мор умрет в собственном теле, которое окажется захвачено сознанием человека из другого мира.

За все приходится платить. Вот и память дарующая ему бесценные знания, представляла собой риск для жизни.

Чтобы не слиться с ней и не поддаться ее влиянию, Николас стремился управлять своей личностью, делать то что он хочет. При условии, создавать отличные игры на основе воспоминаний другого человека. Если этого не делать, а отвергать все предложенное и столь желанное иной личностью, то она окончательно исчезнет, а с ней и воспоминания. Вот и приходится соблюдать баланс.

Ник умел планировать и рассчитывать все наперед во время разработки игр. Но при этом, он нередко поддавался импульсам. Создание игр это во многом творческий процесс, которому нужна свобода. Если происходит порыв вдохновения, Ник старается не упускать его. Схватить эту птичку за хвост и создать нечто новое. В ходе такого вот слияния холодного расчета и горячего порыва, рождается нечто особенное. Да и магическая энергия в такие моменты особенно хорошо воздействует на тело.

Вот и сейчас, случилось нечто подобное.

У Николаса полно дел. Даже без учета учебы и тренировок, он должен доделать Мрачное Фанданго и дополнение для Макс Пэйна.

Но, в ходе работе над всем этим, юноша поймал себя на мысли, что у него появился еще один страх, помимо потери собственного тела. А именно – выгорание.

Страшное слово как для игроков, так и разработчиков игр... из другого мира разумеется.

В этом мире, и те и другие работают, чтобы зарабатывать, а порой и чтобы выжить. Когда на кону твоя собственная жизнь, мысли о выгорании растворяются сами собой. Но вот в другом мире, откуда пришла память, дела обстоят иначе. А раз Ник зависит от этой памяти, то его

тоже может это коснуться.

Выгорание разработчика – это когда процесс создания игры, превращается из творческого, увлекательного процесс в унылую рутину. Если ты делаешь не то что тебе нравится, а хрень которую навязал ненавистный тебе менеджер или тебя заставляют раз за разом переделывать одно и тоже... или всю твою работу выбрасывают в мусорку поручая делать что-то другое с нуля, а такое бред повторяется раз за разом... Ну и особенно когда подкрадывается дедлайн и начальство выжимает из тебя семь потов, без выходных – вот тогда и наступает выгорание. Делать игры не хочется, ты машинально работаешь над этим словно месишь тесто. Ну и получается не очень.

У игроков выгорание происходит иначе. Там как правило, человек устает от игр. Они больше не радуют его. Особенно это касается сессионки и онлайнowych. В этом случае, желательно попробовать другие жанры, даже если таковые никогда не нравились.

Ник опасался, что может перегореть и превратиться в унылого трутня с задачей создавать игры по образцу из чужой памяти. Этого очень не хотелось. Так что желание избежать подобного, было одной из причиной почему он вносил изменения в игры и старался сделать их лучше.

В ходе работы над Фанданго и Пэйном, подталкивая себя вперед словом «Надо», юноша в какой-то момент остановился. Он ощутил тлетворное влияние рутины. Ему захотелось сделать хоть что-то иное, что-то свое.

И он нашел это.

Причем совершенно случайно, когда решил поиграть в партию Героев.

Ранее, ему удалось перенести Хранителя Подземелий с компьютера в матрицу. Вышло весьма занятно, и вот сейчас подобная идея посетила его в отношении Героев Меча и Магии. Он вцепился в эту идею и старательно думал над ней.

С Хранителем все просто.

Там есть локация-подземелье, а игрок в роли руки, ну и глаз которые на все это смотрят, занимался своими делами. В Героях все совершенно иначе. Они пошаговые, действие проходит на карте, в замках и на поле боя. Как ЭТО перенести в матрицу, где все играется от первого лица?

В Хранителе, вне миссий игрок находился внутри некой башни, откуда открывался вид на остров. А в Героях, Николас поработал таким образом над парочкой задний в каждом городе, включая таверну в которой можно сыграть в Аркомаг. Что если доработать эту идею?

Ник приступил к работе.

Карту местности, где проходит большая часть игры – он перенесет на стол, внутрь локации.

У каждой фракции будет свое помещение, также как с тавернами и гильдиями магов при входе в замок. Все они будут отличаться друг от друга наполнением. Если Замок принадлежащий людям, не сильно отличается интерьером от известных средневековых, то с другими все интереснее.

У некромантов все не только мрачное, но и во многом создано из костей, как людей так и

животных. Зловещего вида книги и предметы на шкафах, столе, да и просто в углу. Ворон на окне это скелет без перьев. Череп вмонтированный в стену, испускает сияние из пустых глазниц.

У демонов, помещение напоминает пещеру. Там даже протекают ручейки раскаленной лавы. Есть клетки с обожженными костями внутри. Кровавый алтарь над которым возникает изображение злобного демона.

Жители Оплота встречают героя комнатой внутри огромного дерева, с обстановкой внушающей спокойствие и умиротворение. Тут даже уютно.

Чего не скажешь об игроках выбравших фракцию Таталии. Плесень на стенах, сырость, да и в целом чистота это не про них. А место больше всего напоминает лачугу шамана. Она вся увешана разного рода, шаманской атрибутикой.

В общем, Ник активно работал над тем чтобы сделать логово каждой фракции уникальным. Образцами для этого служили как раз созданные ранее здания. Но тут надо было обставить не таверну, не гильдию магов, а покои повелителя. Ясно дело - тут обстановка должна быть самой роскошной.

У варваров это трофеи, в том числе награбленные у других фракций. У магов, понятно дело, магия и все с этим связанное, да и кое-какие механические предметы сделанные руками гремлинов тоже. Например, часы и миниатюрные двигающиеся фигурки големов и горгулий.

А вот каким образом проецируется карта, это отдельная тема.

Так например у магов Башни, пол преобразовывается магическим образом из множества кубиков, а напротив находится парящее в воздухе мягкое кресло, в котором восседает повелитель.

У некромантов это стол из костей испускающий зеленое сияние, преобразующиеся в проекцию карты.

Демоны управляют с помощью кровавого алтаря из черного железа и камня.

Хорошенько подумав над тем, как будет лучше, Ник сделал болотной фракции небольшой пруд, а над головой дыру в потолке. Сияние Солнца пробивающийся через ветви деревьев, или свет Луны - отражаются в водной глади образуя карту, с которой взаимодействует игрок.

У рыцарей будет вполне обычный стол, но на карту падает свет из магического шара, поэтому она выглядит живой.

С чернокнижниками Нигона было легче всего. Их обстановка очень похожа на то что было в Хранителе Подземелий. Только вместо тамошних тварей, Ник добавил обращенные в камень статуи минотавров и злобглазов, а стол был выращен из камней, также инкрустирован драгоценными камнями. Его сияние проецирующее карту, не уступало таковому у магов.

А вот с варварами оказалось труднее всего. Они не любят магию, тогда каким должен быть стол? Ник создал длинный, пиршественный с кубками для вина, парой воткнутых ножей и парой монет в углу. Игрок должен сидеть на троне, во главе стола, а карту проецирует сияние исходящее из глазницы посоха огра мага, закрепленного на стене. При всем этом, карта заметно меньше чем у других фракций, но каких-то неудобств, это не приносит.

Тут Ник задумался, а за кого будут играть игроки?

В одиночной игре, они могут нанимать до восьми героев, терять их, увольнять, нанимать обратно - если те живы или даже сбежавших вражеских. Выходит игрок это лорд, который их нанимает. Значит, привязан к замку. Если замок отбили, а у тебя захвачен вражеский из другой фракции? Выходит - игрок должен сменить место обитания. Это можно устроить, пусть будет мягкий переход. Но что делать, если замков нет и у тебя семь дней чтобы захватить один?

А как быть с сюжетными миссиями, где есть герой которого нельзя потерять? Например, Тарнум которому посвящены целые кампании. Он там главный и управляет всем, нет у него никакого лорда сверху. В таком случае, придется менять обстановку в зависимости от того, где он находится.

И мы возвращаемся к моменту, когда у игрока нет замка.

Выходит, стоит показать - как это происходит в походе.

Ответ прост - шатер.

Пусть будет шатер со своей обстановкой и открытым видом на окрестности. Обставить шатер тоже нужно в зависимости от принадлежности героя к фракции. Это не сложно. Но вот над тем что снаружи придется поработать.

В Героях есть несколько типов местности. Будь то луг, болото, проклятая или выжженная земли, снег, пустыня и все такое прочее. Море, в конце концов. Тут вместо шатра будет каюта капитана, а вид сделать совсем просто. Море есть море. А вот для каждой типы местности, надо проработать вид для походного режима.

И не стоит забывать, что обстановку вокруг игрока, следует дополнять по мере продвижения по сюжету кампании или отдельных миссий в зависимости от построенных зданий и прокачки героя. Тогда и обстановка будет богаче.

Но это не все.

Ник решил поработать над фоновыми объектами.

Например, бой проходит недалеко от замка, скажем день пути для героя и его армии. Значит, надо сделать так чтобы этот замок было видно. Ветряная мельница - тоже самое. Шахта, логово существ, обзорная вышка, сокровищница, просто гора или другой тип местности, ну и так далее.

Если игрок будет видеть все это со стороны, своими глазами, а не через карту на столе, это здорово поможет погрузиться в игру и прочувствовать ее. В Хранителе с этим помогало вселение в существо, а тут будет такой вот визуальный стиль.

Остался вопрос с режимом боя.

Как быть с ним?

Если игрок это своего рода лорд или повелитель, то управление через магическое окно, вполне уместно. Вот он нанятый тобой герой, вот его армия нанятая по твоему приказу, а вот враги которых надо одолеть.

Все бы ничего, но Николас считал такой ход слишком простым.

В его сознании всплыл образ другой игры, где многочисленные отряды сражались под открытым небом. Выглядело эпично. Но вот для Героев это не подойдет. Слишком многое придется переделать, по сути это будет вообще другая игра? И как быть если в мультиплеерных баталиях игроки водят многотысячные армии и сотни драконов? А главное, как перевести все это в пошаговые бои?

Нет, это не подходит.

Ник вспомнил кое-что примечательное. В пятой части игры, карта была даже не картой, а настоящей местностью, с деревьями, полями, горами, а также объектами находящимися там. Это отличалось от прошлых частей героев, где именно что была карта местности с обозначениями.

Можно попробовать перевести карту в такой же формат, но для этого придется переделывать практически всю игру. Уж проще потом выпустить новую часть.

А вот что касается боя...

В случае, если игра ведется за ключевого персонажа, того же Тарнума например, то почему бы ни посадить игрока на его место? Показать бой, его глазами?

Игрок будет сидеть в теле варвара, демона, минотавра, джинна или кого-то другого на лошади, а использование заклинаний проходит прямо тут. Игрок открывает книгу, выбирает нужно заклинание и кастует его.

В остальном, бой проходит как обычно. Вот юниты с цифрами их численности. Вот поле гексов, подсвечиваемых по желанию. И все в пошаговом режиме, как и должно быть.

Зато вид на осаждаемый замок будет отличный.

Подумав об этом, Ник пришел к выводу обязывающему создать еще больше локаций и фона. Во время осады, важен не только вид штурмуемого замка, но и развернутой снаружи его армии. Именно лагерь этой армии и все с ней связанное будет видеть игрок, во время обороны. Для этого кстати, ему придется командовать из бастииона.

В ходе работы над всем этим, юноша чувствовал столь необходимый ему эмоциональный подъем.

Ну а помимо этого, ему еще больше хотелось сделать что-то в фентезийном сеттинге.

...

Пару дней спустя, он закончил Мрачный Фанданго.

В этой игре тоже хватало необычного стиля и символики мертвых. С Некрополисом этому не сравнится, но все же... А ведь если подумать, то в мире мертвых, ужас приносят цветы. Логово оружейника мафии, так и вовсе самая жуткая локация, по виду не отличимая от цветочной лавки. И не зря, он же флорист.

Да и демоны здесь не чета криганам из Энрота. Все работающие, а Глотис так и вовсе душа компании. И руки у него золотые. Вот игроки удивятся увидев во что он превратил невзрачный

на вид корабль, проработав на нем год в качестве механика.

Забавно и то, что игры в этом мире сводятся к тренировкам, главными целями которых становится выживание и уничтожение монстров, но Мрачный Фанданго не предлагает подобного. Это сатира и возможность увидеть мир после смерти, который так похож на обычную жизнь. Это заставляет задуматься.

Ник, в свою очередь задумался над тем, решится ли кто-то из геймдизайнеров предложить свою версию загробного мира.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3184509>