

Глава 63 – Работа над выживалкой.

Считается, что лучше всего сходятся в плане дружбы люди одного пола и возраста. Будь это мальчишки подростки, убеленные сединами взрослые мужчины или молодые девчонки. Каждый ищет себе друзей среди таких как он сам.

Ник не разбирался в людях, но думал примерно таким образом.

Однако, Амелия которая была несколько старше троицы геймдизайнеров, да еще работала охотником, но при этом легко нашла общий язык с ними. Особенно с Сацуки. Именно благодаря Лэнгли, это знакомство не закончилось на одной встрече, а переросло в своего рода дружбу.

Тут и студентам приятно и познавательно иметь в друзьях охотника, и молодой леди разбавить свое окружение из охотников и зрителей стримов настоящими, а главное креативными геймдизайнерами.

Такая дружба, вполне способна стать продуктивной.

Вот создатели контента, а вот потребитель, чье мнение не будет лишним, так что всегда есть к кому обратиться за советом.

Удобно.

Правда, из-за занятости что одной, что другой стороны – встречи не могут проходить регулярно. Но вот один, два раза в неделю это абсолютно нормально.

У Амелии работа охотника с рейдами порой по несколько дней, да еще и стримы. А у трех студентов учеба и работа с матрицей.

Ник трудился на два фронта, да чего уж... на три.

Эпоха Мифов для ПК, Титан Квест для матрицы, да еще и работа с выживалкой. И не важно, что ее реализует Киара, Николасу приходилось создавать много объектов и реализовывать механики, после чего показывать все это, и объяснять что к чему.

Айсберн все сделает качественнее, но все равно, Нику приходилось непросто. Мозги готовы были вскипеть.

Он посчитал разумным ходом доделать работу над Эпохой как можно быстрее, чтобы освободиться от одного проекта. Но стратегия на компьютерах, крепко связано с Титаном. Юноша сначала создает модельки для нее, а потом для Титана.

Как только он доделает Эпоху, то вся работа перейдет на Титан Квест.

Он видел - сколько еще осталось доделать, так что взялся за создание трейлера, который вскоре выложил в сеть. Пусть игроки ждут эту игру и гадают над тем, каким выйдет проект для матрицы.

Выход трейлера, он выставил на таймер, без каких-либо сообщений, так что тот вышел неожиданно, причем в момент когда троица работала над выживалкой.

- «Азраил выпустил трейлер игры! Давайте смотреть!» - Сацуки

Киара и Ник отложили работу и тогда, вся троица стала смотреть.

Это было поле боя.

Люди в броне, с копьями, мечами и луками сражались с чудовищами. Циклопы крушили людей дубинами и швыряли камни. Целые отряды кентавров обстреливали врагов из луков. Мускулистые минотавры разрубали всех подряд грозного вида топорами.

Человеческие воины не оставались в долгу. Они точно также рубили чудищ, а лучники залпами настигивали стрелами монстров.

Знакомая по Героям Меча и Магии медуза обратила в камень нескольких воинов и разбила их ударом хвоста, но ее тут же сзади пронзило копьем насквозь, а потом второй воин обезглавил тварь ударом меча.

Громадная гидра ползла расталкивая всех на своем пути. Онахватила воина и перекусила его пополам. В нее ударило десятком копий, но это только ее разозлило. В вот после, в нее врезались четыре булыжника пущенные катапультами. Этого хватило, чтобы опрокинуть чудище. На нее набросились воины с мечами. Серией ударов им удалось отсечь гадине голову.

Монстры теснили людей. Последние заняли оборону у храма.

И тогда, статуя в храме сверкнула глазами. Из нее вылетели молнии и попали в людей. Мужчины моментально восстановили силы, и наполненные божественной благодатью ринулись в контратаку. На полном ходу их строй врезался в кентавров. Человеко-коней опрокидывали нанося удары по ногам, а затем закалывали. Даже монструозные минотавры пали под натиском воинов.

Громадная, черная тварь выпустила огненный шар, но его остановила молния вылетевшая из статуи в храме.

После этого, похожая черная фигура в цепях кричала во тьме, а перед ней закрылись массивные ворота и появилась надпись - «Эпоха Мифов».

- «Ого. Это будет игра про битвы?» - Сацуки

- «Тут еще одно видео. Игровой процесс?» - Ник

К трейлеру прилагалось минутное видео геймплея.

Минуту спустя.

- «Здесь сказано, что игра выйдет на ПК. Стратегия в реальном времени. Выглядит иначе, чем Хранитель Подземелий. Азраил решил сделать нечто масштабное» - Киара

- «Выглядит интересно, но я не понимаю стратегии. Хотя выглядит необычно» - Сацуки

- «Это древняя Греция, а монстры взяты из ее мифологии. Очевидно в трейлере был храм Зевса» - Киара

- «Точно! Я в школе читала про Грецию и помню про ее богов. О! А ведь мир мог бы выглядеть именно так, если бы магия появилась в те времена. Думаете это, хотел показать Азраил?» - Сацуки

- «Да кто его знает? Он делает что хочет, а остальные пытаются понять, что он там намудрил» - Ник

Девушка снова включило видео с геймплеем.

- «Качественная проработка. Высокая плавность движений и реалистичная физика. Тени и свет реагируют как надо. Для игры с видом сверху, подобная точность не требуется. Это значит, Азраил использует эту игру как основу. Его игра в матрице выйдет в этом же стиле. Полагаю, игрок примет на себя образ греческого воина и будет сражаться с монстрами из мифов» - Киара

Сразу угадала его задумку. Хотя, это было очевидно. Он ведь и раньше использовал этот метод.

- «В трейлере показали битву, а значит в игре будут не просто локальные стычки, а настоящая война. Думаю, в игре для матрицы игрок примет непосредственное участие в этих событиях» - Киара

А вот тут она подошла совсем близко.

- «А почему он выбрал именно этот временной период?» - Сацуки

- «Не знаю. Ник, а ты что думаешь?» - Киара

- «Я? Пф, да кто его знает? Мне кажется период средневековья куда более насыщенным, нежели древность. Тут скорее дело вкуса, не знаю. В Героях Меча и Магии были такие же чудища, так что можно было сделать игру в той же вселенной» - Ник

- «Рискну предположить, он собирается оставить вселенную Меча и Магии для пошаговых стратегий, а для игр в реальном времени создает другие вселенные» - Киара

- «Как с Хранителем и Оверлордом?» - Сацуки

- «Да» - Киара

- «В таком случае нам тоже можно придумать свою вселенную, но сначала надо сделать хотя бы одну игру» - Ник

...

- «Это выглядит слишком примитивно и недостоверно. Строения не могут появляться из воздуха за одну секунду, если у вас есть бревна для их строительства. Возведение укрытий, это сложный, трудоемкий процесс требующий...» - Киара

- «Нам не нужно переусложнять игру. Во всяком случае пока. Все должно играть просто иначе, в это мало кто станет играть. Сначала, необходимо обзавестись аудиторией, а уже потом накидывать ей высокую сложность и разного рода испытания. Пусть оно выглядит примитивно, это поможет ээ, понять игру и вникнуть в её геймплей» - Ник

Трое товарищей находились в матрице.

Ник, в окружении проекций двух девушек создавал очень простые на вид объекты и способы взаимодействий с ними.

В руках персонажа возникала книга по выживанию в дикой природе. На страницах

расписывалась вся необходимая информация, в том числе по строительству укрытий. Игрок активировал выбранный чертеж и тогда появлялось нечто вроде голограммы этого укрытия. Если цвет красный, его нельзя поставить, если желтый – можно.

Щелк!

И укрытие готово.

Рубка деревьев тоже вызвала вопросы у Киары.

Почему при падении дерево разбивается на бревна. Куда исчезают ветви, листья и верхушка? Почему все бревна имеют характерные следы распиливания, даже если их срубили?

- «В строительстве без гвоздей используются разъемы и колышки. Для бревен делаются вырезы по форме. Структура давит вертикально вниз и удерживает форму. Для холодной среды, между бревен подкладывают мох» - Киара

- «Если заставить игрока связывать каждую веточку собственными руками, то 85% игры будут про строительство. Предлагаю списать все это на условности, чтобы игрокам было интереснее выживать в агрессивной среде и экспериментировать с окружением. Нельзя заставлять их целыми днями колупаться в строительстве убогой хибары» - Ник

- «Слишком простые механики тоже не выход. Разве они помогут игрокам понять, что такое выживание?» - Киара

- «Ух, с тобой тяжело спорить. Хорошо, слушай внимательно. В Зове Долга, Азраил сделал несколько режимов сложности. Помнишь - какая там перезарядка? На низком уровне, это происходит автоматически. Когда заканчиваются патроны или игрок активирует ее - персонаж делает это сам, вынимает пустой магазин, вставляет полный и передергивает затвор. На высокой сложности, эти движения должен делать игрок. При этом, в реальности, оружие надо чистить, смазывать, особенно после того как оно попало в грязь или снег. Но в игре этого нет, чтобы не терять динамику. Вот и у нас надо сделать нечто подобное. Сначала, пусть все будет примитивным. Прожимаешь кнопку, и вот тебе палка превращается в заточенную пику. На сложности повыше, надо будет точить ее самостоятельно. Тоже самое, со стройкой. Но разница между упрощением и усложнением кардинально отражается на игре. Сколько нужно времени чтобы вскипятить на огне воду? Десять минут? А сколько чтобы сварить дикого зайца? У них жесткое мясо, так что уйдет минимум несколько часов. Думаю, нам надо сделать не просто разные уровни сложности, но и фактически разные режимы игры. Так в более простом, все быстрее, не только стройка и готовка, но наступающий голод и жажда, как впрочем и течение времени вокруг» - Ник

- «Понятно, а на высокой игрокам придется выживать по настоящему, а все вокруг них будет проходить в реальном времени» - Киара

Она быстро вникает.

- «То есть, нам придется делать сразу несколько режимов игры?» - Сацуки

- «Не обязательно вводить их все сразу. Для основы подойдет легкий, а остальные можно заявить, мол в будущем ждите того-то и того-то. Если продуман план, можно даже составить дорожную карту» - Ник

- «Карту?» - Сацуки

- «Ну типа... нарисован путь через календарь по числам, а на отдельных нарисованы картинки с обозначением того, что в этот день будет добавлено в игру. Это как, точно, вот вышел трейлер к игре, все знают дату выхода. Или дополнение к Пэйну. А если у нас куча всего на подходе но мы выкладываем это по частям, то можно вместо кучи анонсов сделать карту, хотя по мне это выглядит неудобным. Уж лучше делать анонсы» - Ник

Айсберн всерьез задумалась.

- «Мы все равно не успеем реализовать все задумки к сроку, так что сосредоточимся на легком уровне сложности как на основе. Детальная проработка пойдет следом» - Киара

- «Надо сосредоточиться на основах выживача. Ограниченность ресурсов, непредвиденные события, постоянные трудности и их преодоление. Не надо водить игрока за ручку, пусть сам до всего доходит, а подсказки должны быть минимальными. Той книги для этого вполне достаточно, а для новых механик или продвижения сюжета, можно использовать записки и прочие сообщения от других людей сгинувших на острове» - Ник

- «Ник, а этот инвентарь точно должен так выглядеть?» - Сацуки

- «Ну, можно сделать как Меч и Магия, поделив на клетки но я думаю - наш вариант лучше. Для большинства предметов в нем предназначено свое место, так что их сбор будет чем-то вроде прокачки. Вот тут будет лежать топорик, тут нож, тут шоколадка, чтобы утолить голод. Игроки должны желать заполнить свой инвентарь. Это их средства для выживания» - Ник

- «В таком случае зачем носить с собой самодельный каменный топор, если игрок обзавелся стальным?» - Киара

- «Оружие и инструменты должны изнашиваться и ломаться, заставляя игрока мастерить их снова, искать для этого ресурсы и стремиться найти неразрушимый. Можно сделать так, что стальной топор надо будет чистить от налипшей крови и волос мутантов, иначе он будет плохо рубить. Ну или затачивать его точильным камнем или... как это... такая круглая штука, крутится и точит? Короче, вы поняли. Игрок ищет способы облегчить свое выживание любыми доступными способами, а игра подгоняет ему все новые испытания, от плохой погоды до появления новых жутких мутантов» - Ник

- «Ты сказал, что сохранение нужно привязать к спальнику. Персонаж поспал, а игра сохранилась. Следует ли ввести режим перманентной смерти на высоком уровне сложности?» - Киара

- «Думаю, его следует ввести отдельным флажком, чтобы игроки могли играть, таким образом и на низких сложностях. Сохранение в спальнике, это палка о двух концах. Ты сохраняешься, но при этом каждый раз проходит 6-8 часов, а мир вокруг не останавливается. То есть, чем больше прошло времени, тем ближе приход холодов и жутких тварей. А если сохраняешься редко, то рискуешь откатиться на долгое время назад и проходить все снова» - Ник

Прошло несколько часов.

Все трое устали, а их запас манны сильно сократился.

- «Ух, как же все это муторно» - Сацуки

Киара создавали игру, а Ник продумывал и показывал многие ее части. Что касается Сацуки, она помогала в разных аспектах, в основном с объектами. Также, она много работала над

картой местности. Киара брала его работу за основу и делала по своему, в одних случаях внося небольшие правки, а в других делая совершенно не так. В любом случае, командная работа приносила свои плоды.

- «Ничего не поделать. Геймдизайнерам приходится нелегко. Конкуренция всегда высокая, а шансов пробиться наверх очень немного» - Киара

- «Мы так и не приступили к основному сюжету» - Сацуки

- «Сделаем по ходу дела. Надо отталкиваться от готовых механик, а вообще... Киара, это ведь твоя игра. Мы с Сацуки только помощники, так что как ты решишь так и будет. Мы выберем подходящие идеи, а ты посмотри какая из них подходит лучше» - Ник

Николас взял за основу несколько игр, которые знал благодаря чужой памяти. В частности The Forest, выживалку в дикой природе. Сюжет там скорее спорный, чем положительный. На острове разбился самолет, а выживший отец ищет похищенного сына. Он находит его в подземной лаборатории, где проводили какие то эксперименты. Дается выбор - активировать устройство, чтобы упал самолет, там похитить человека и фактически принести его в жертву, чтобы спасти сына. Причем, с сыном явно что-то будет не так. Ну и второй выбор, отказаться и выключить установку, чтобы самолеты не падали.

Сюжет не нравился Нику, так что он хотел что-нибудь другое. Да и в целом, в игре есть свои минусы, которые тоже можно исправить. Но если все получится, игра этой троицы станет родоначальником выживалок.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3222688>