

Предложенная Ником идея касалась проработанного, живого города была амбициозной и действительно понравилась друзьям, единственное что вызывало сомнение – это время действия.

1930-е годы, это мягко говоря далековато. Даже Зов Долга и тот ближе по хронологии, но между полем боя и густонаселенным городом пролегает целая пропасть. Для современных людей это нечто настолько незнакомое, что даже воссоздание в игре будет очень непростым.

А вот Ник считал иначе.

Он убеждал друзей в том, что создание в игре современного города будет многократно сложнее. Здания больше, выше, сложнее. Гораздо больше машин и людей. Повсюду сложные технические приборы, да хоть те же смартфоны и компьютеры в конце концов. Оружие варьируется от мечей и луков, до огнестрельного и военной техники. А ведь помимо технических средств есть ещё и магия. И люди всё это отлично знают, поскольку видят каждый день, поэтому даже самую незначительную деталь они сразу заметят. Скрывать нечто подобное будет очень трудно, а так называемых допущений в конечном итоге выйдет слишком много.

Друзья согласились с Ником.

По сути, масштаб такой игры вполне сравним с Проектом Свобода, вот только у четверых друзей нет таких мощностей как у их конкурентов из Вашингтона.

Затем, пришлось отвергнуть идею города как в Left 4 Dead или Макс Пэйн. Конец двадцатого века, без магии изменившей мир, выглядит по своему привлекательно, да и наработки из вышеозвученных игр остались. Однако, Ник по прежнему считал создание такого города сложным. Опять же, там много всего сложного, требующего отдельной проработки, но главное это машины.

В начале двадцатого века, машин было гораздо меньше, а сами они куда медленнее и проще, чем их потомки. Так что отчасти деревянное управление, некоторая неповоротливость и прочие огрехи будут вполне оправданы. Сам же город и люди в нём, должны поражать стилем давно минувших времен. Игроки должны с интересом изучать окружение и удивляться, а не отмечать мол тут не так, там плохо и вот здесь не очень. Что ни говори, а стиль решает многое, причем настолько, что способен скрыть за собой некоторые недочеты.

- «Не обязательно добиваться 100% историчности. Мы используем выдуманный город. Это позволит создать всё что нам придет в голову. Размеры, планировка, стиль – нам не нужно запариваться расположением улиц или зданий. Мы сами всё придумаем. Никаких проблем я в этом не вижу, раз уж люди будут выдуманы, то и город в котором они живут, тоже можно создать самим, а не брать из реальной истории» - Ник

- «Мы не можем выдумывать всё подряд, даже если это альтернативная реальность. Стиль одежды, марки машин, облик города, да хоть рекламные плакаты или коробки хлопьев для завтрака – всё это надо создавать с нуля» - Лиза

- «Согласен, будет непросто, но тут мелкие ошибки вполне простительны. Люди будут не так придирчивы, когда увидят всё это. А вот эффект от погружения будет совсем другим. Вот что чувствовали люди в первый раз запуская Титан Квест? Древняя Греция, Египет и всё остальное, да это почти как попасть в другой мир. Вот и с Америкой времен сухого закона будет также.

Нам есть откуда брать материал. Куча исторических хроник, а главный упор мы сделаем на художественные фильмы. Нам есть откуда брать материал» - Ник

- «Например?» - Киара

- «Ну вот допустим...» - Ник

Он уже раскрыл рот многозначительно подняв указательный палец, как вдруг вспомнил, что всю эту информацию он почерпнул из чужой памяти о другом мире. Сам то он не видел эти фильмы, а потому не факт что они вообще существуют.

- «Эмм, сейчас... одну минутку» - Ник

Он придвинул к себе ноутбук и принялся искать.

Примерно через минуту, он нашел нечто знакомое и включил.

- «Вот это. Фильм 1987 года, Неприкасаемые. Кевин Костнер, Шон Коннери, Роберт Де Ниро. Отличный фильм про мафию и агентов которые этих самых преступников ловят. Шон Коннери получил оскар за роль в этом фильме. Я хочу чтобы наша игра вызывала похожие эмоции, как от просмотра подобного фильма» - Ник

- «А давайте посмотрим. Что? Это ведь нужно для создания игры и как по мне лучше, чем зарываться с головой в старые документы» - Сацуки

- «Полагаю, в словах Сацуки есть зерно здравого смысла. Ник, выведи изображение на большой экран» - Лиза

Юноша внутренне выдохнул. Ему следовало сначала посмотреть фильм, а уже потом рассказывать про него. Хотя, он прочел это из описания фильма, но всё же...

А ведь это забавно, смотреть фильм в первый раз и при этом вспоминать его.

...

Через неделю.

Вжуух!

Машина сделала крутой разворот, но самым краешком зацепила голограмму конуса.

На экране у приборной панели тут же появилась соответствующая отметка.

Лео сидящий на пассажирском сидении усмехнулся.

- «Ещё минус пять баллов. А ведь ты ко всему прочему, ещё и по времени отстаешь» - Лео

Ник ничего не ответил.

Он крутил руль и давил на педали, почти не моргая, настолько он был сосредоточен.

Вшух!

- «И запарковался неровно. Тут ещё градусов двадцать нужно добавить» - Лео

- «Эй! Я тут стараюсь между прочим! Мог бы и поддержать» - Ник

Крепкий парень развел руками.

- «Если я начну хвалить тебя, ты расслабишься и станешь больше косячить. Давай по новой» - Лео

Он нажал кнопку и на обширной, асфальтированной площадке снова появились голографические конусы, а на экране таймер отсчитывающий десять секунд.

Ник снова взялся за руль и как только раздался сигнал, сразу сорвался с места.

Вот уже несколько дней он и Лео приходят сюда, где берут в аренду машину и часть площадки, на которой Ник учится мастерству вождения. В целом, получается нормально, но это лишь начало пути, дальше предстоит немало работы.

Ник пробовал разный транспорт, в том числе квадроцикл и грузовик. Это весьма распространенные транспортные средства используемые охотниками. Данное место как раз создано для обучения необходимым навыкам военных и охотников. У гражданских есть свои автошколы, благо в Нью-Йорке полно и людей и машин.

Лео выступал в роли инструктора, наставляя друга на нужный лад, хотя он не упускал возможности поддеть за ту или иную ошибку, особенно если Ник совершает её не в первый раз.

Чтобы лучше понять машины и всё с ними связанное, после уроков вождения, Ник вместе с Лео навещал механиков, где за скромное вознаграждение они показывали студентам свою работу. При этом, мужчины в комбинезонах охотно делились премудростями своей профессии, о том как правильно ремонтировать, как эксплуатировать чтобы не испортить, ну и обо всём в целом.

Лео неплохо разбирался в подобном, пусть и на любительском уровне. Всё-таки он и сам был автовладельцем, а вот Ник должен был постигать всё с самого нуля. Под присмотром механика, юноша менял колеса, проводил замену масла, свечей, орудовал гаечным ключом и так далее, понемногу проникаясь происходящим.

Он не чувствовал такого же восторга как его друг, но делал всё необходимое дабы научиться.

Вместе с этим, по вечерам он пробовал себя в играх досконально имитирующих вождение техники. Всё ради того, чтобы его будущие игры не выглядели примитивно, когда речь заходит о вождении.

Вшуууух!

- «Лучше, но ненамного. Считай - тебе повезло, а в таких вещах на везение не рассчитывают. И вообще, Ник ты плохо чувствуешь машину. Представь что это меч, который лежит в твоей руке. И ты слишком напряжен, такое чувство что ты боишься машину. Это неправильно. А в некоторых моментах ты излишне осторожен, надо быть смелее» - Лео

- «Полегче ваше величество. Я только учусь, и лучше бы объяснять по порядку» - Ник

Гуу...

В салоне отчетливо раздалось урчание живота, и в общем то неважно кому они принадлежит.

- «Давай заканчивать. Лезь за пулемет» - Лео

Ник пролез на заднее сидение и высунулся из люка. На крыше машины был уставлен стандартный пулемет. Между тем, Лео сел за руль и включил рацию.

- «11-25, запрашиваю разрешение на использование оружия» - Лео

- «11-25 одобрено» - голос в рации

На пулемете зажглась зеленая лампочка, а внутри отчетливо раздался щелчок.

Лео включил другой режим.

На площадке появились конусы, стены и препятствия, опять-таки голографические. А в стороне, на открытой местности, возникли подвижные мишени, при этом лишь часть из них были голографическими, другие представляли собой обычную плотную бумагу.

Лео умело гнал, совершая крутые повороты на большой скорости.

- «Давай!» - Лео

Ник открыл огонь. Он выпускал длинные очереди по мишеням. Некоторые пули попадали, но большинство уходило мимо.

Это продолжалось совсем недолго, Лео остановил машину в положенном месте и в ту же секунду, все голограммы исчезли.

- «Глянем на твои успехи. О, результат неутешительный. На рейде, нас бы сцапали звери. Тебя между прочим первого» - Лео

- «Да-да, я понял. Рули к выходу, я есть хочу» - Ник

- «Не хочу лезть ни в своё дело, но зачем тебе делать игру про машины? Есть куча таких проектов, ты и сам знаешь, как и то насколько они лучше. Тут мы ездим по ровному асфальту, но вот охотникам приходится преодолевать большие расстояния по пересеченной местности, ни нередко там где нет никаких дорог. Это совсем не тоже самое, что здесь» - Лео

- «Пересеченную местность, я тоже опробую, а что до твоего вопроса... Это моя слабость и я хочу избавиться от неё» - Ник

- «Похвально. Но маги обычно концентрируют усилия на своей лучшей черте, чтобы развивать именно её, а не распыляют силы на всё подряд. Без обид» - Лео

- «Знаю, но мне позарез нужно научиться чувствовать машину» - Ник

- «Я понял... хочешь купить крутую тачку и катать на ней девчонок? Похвально, похвально...» - Лео

Немного позже, они вдвоем сидели в кафе. Оба были очень голодные, а потому заказ вышел большим.

- «Я тут подумал, если в Left 4 Dead можно будет гонять на машине и отстреливать толпы

зомби из пулемета, будет круто» - Лео

- «Я же сказал, мне это нужно для своей... ах, не важно» - Ник

...

У Сацуки были свои индивидуальные тренировки. В отличие от Ника она не обучалась вождению, а проводила время в тренажерном зале.

Будучи одетой в спортивную футболку и шорты, что очень ей шло, Сацуки делала всё на что способно её тело. Под присмотром девушки тренера конечно же. Тренер, была лет на десять старше, но профессионализма ей более, чем хватало для обучения студентов. Она со всей серьезностью принялась выполнять просьбу студентки в плане физической подготовки.

Сацуки активно пользовалась тренажерами не только на силу, но и на также на ловкость, скорость и гибкость тела. Девушка бегала, прыгала, совершала трюки из легкой атлетики, а после всего этого прямо тут проходили дополнительные занятия с холодным оружием. Сацуки предпочитала меч.

- «Фейбл – отличая игра, но боевка там очень уж простая, да и герой ограничен в плане движений. Мне нужно нечто иное, так чтобы можно было делать все, что захочешь» - Сацуки

Её упорству можно только позавидовать. Нередко к концу тренировок, она падала от усталости.

- «В Халф-Лайф были ассасины с пистолетами. Они бегали и прыгали, ловко уходили от пуль и стреляли в ответ. Я тоже смогу сделать нечто подобное» - Сацуки

Тут непонятно речь о создании игры или действиях самой Сацуки, хотя возможно она имеет в виду и то и другое.

Вшух! Вшух!

Движения становились всё более плавными, даже использование разных мечей не играло роли. Не важно насколько они отличаются формой и весом, Сацуки быстро привыкает к каждому из них.

Начиная с этого дня, Сацуки одевала поверх спортивной формы разгрузочный жилет и фрагменты брони в качестве утяжелителей. Конечно же ножны с мечом были на своем месте. Двигаться сразу стало некомфортно, но девушка продолжала тренировки, привыкая к новым условиям. Несмотря на всю сложность, для неё это было проще, чем заниматься на некоторых уроках, особенно где речь идет о муторных вычислениях и куче формул.

- «Самое время для спарринга. Проведешь тренировочный бой?» - тренер

- «Проведу? С кем драться?» - Сацуки

Тут пользовались деревянными мечами, а магия была под запретом. Студенты тренировали свое тело и умения. Поначалу, некоторые парни с усмешкой соглашались показать девушке, да ещё и геймдизайнеру то как надо пользоваться мечом. Однако, длинноволосая красотка сразу набрасывалась, изливая ярость и гнев серией болезненных ударов, после чего большинство парней больше не хотело с ней соревноваться.

А вот некоторые старшекурсники, которые как раз обладали навыками мечников, соглашались помочь с тренировками. Учитывая то, что девушка является частью группы создающей мультиплеерные игры, в особенности Left 4 Dead никто не хотел с ней ссориться, тем более это означало бы проблемы со стороны Рубии Грэм. Так что Сацуки могла спокойно тут заниматься, в своем собственном ритме.

- «Как насчет меня?» - Ник

Пришедший сюда вместе с Лео Ник, сказал это в шутку, но вот Сацуки восприняла её иначе.

- «Отлично. Бери меч» - Сацуки

Лео положил другу руку на плечо.

- «Давай. Я буду за тебя болеть» - Лео

Делать было нечего. Ник взял деревянный меч в руки.

Некоторое время спустя...

- «Похоже, уроки вождения даются тебе всё сложнее» - Киара

- «Да нет, это другое...» - Ник

Он неспешно сел на стул сдерживая голос дабы не выдать болезненные ощущения, но тут обратил внимание на книгу в руках девушки.

- «Ого, ты нашла бумажную книгу этого автора. Да ещё и какую старую» - Ник

- «Первое издание. Одолжила из коллекции городской библиотеки. Рубия помогла. Кстати, я собрала новые материалы об интересующем нас периоде. Архитектура, транспорт, законодательство, мода, кулинария, реклама, фильмы и постеры к ним» - Киара

- «Выглядит неплохо, но как по мне – слишком мрачно» - Сацуки

- «Ревущие двадцатые ознаменовавшие окончание первой мировой войны и последующий за этим экономический и социальный рост закончились. Было сделано множество открытий, а общество всё дальше ушло от пуританского настроя в сторону свободы и веселья. Но биржевой крах 1929 года привел к экономической депрессии. Многие люди лишились всего что у них было, так что это было очень тяжелое время, что конечно же отразилось обществе и культуре» - Киара

- «Не хотела бы я жить в те времена» - Сацуки

- «Но тогда люди не были заперты внутри городов, потому что снаружи все кишит кровожадными монстрами» - Ник

- «Всё равно сейчас лучше» - Сацуки

- «... Хех, а ведь я с этим согласен» - Ник

Киара отложила книгу в сторону.

- «Учитель собирается прорабатывать паттерны НПС для имитации ИИ полноценной жизни.

Мы тоже будем в этом участвовать, но ряд самых аспектов учитель проделает сама. Профессор Гулбрехт согласился создать цифровую модель города в качестве образца. Его тоже интересует наша работа» - Киара

Сацуки открыла на ноутбуке первую попавшуюся статью о тридцатых годах и пробежалась по ней взглядом.

- «Всё же это тяжелое время. Быть может, нам стоило дать людям надежду? Показать что даже в таком положении есть место чему то хорошему?» - Сацуки

- «В Меч и Магия криганы пытались уничтожить всё живое, а поклоняющиеся им культисты творили настоящие зверства. Там весь мир стоял на грани гибели, а игрок в качестве четверки героев должен был всех спасти. Что это если ни вдохновляющая история? А в Мафии мы покажем нечто приземленное и отчасти жизненное. Как по мне, это неплохо отразит эпоху тридцатых годов двадцатого века» - Ник

- «Мы ещё даже не приступили к созданию игры. Сперва, нужно заняться смежными проектами. А ведь мы ещё не решили в каком порядке они будут выходить» - Киара

Юноша махнул рукой...

- «Какая разница? Кто первым сделает, тот и выпустит. Всё равно, Мафия выйдет после их всех» - Ник

- «Как твоё вождение?» - Киара

- «Прогресс есть...» - Ник

Киара продолжала молча смотреть ему в глаза.

- «Я добьюсь результата, нужно время и потом, как раз для этого я и хочу выпустить отдельную игру, в которой будут машины» - Ник

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3452757>