Глава 183 - Mafia - The City of lost Heaven.

Ник вполне обосновано выражал беспокойство касаясь Зова Ктулху. Речь конечно же о получении магической энергии с игроков.

Данный ужастик не мог похвастать продолжительностью. В той же Ex Machina игрокам приходится тратить куда больше времени, а благодаря относительно живому миру вокруг, нет нужды гнать на всех парах по сюжету. Общая вариативность идет на пользу реиграбельности.

Зов Ктулху не может похвастать тем же самым, и в отличии от Макс Пэйн или Халф Лайф, в нем не столь увлекательный геймплей.

Своя аудитория у проекта конечно же есть, но всё равно, общий прирост манны тут ниже. Вот потому Ник беспокоился на этот счет. Как ни как он предложил идею этой игры своей напарнице.

Однако, Киара в свою очередь не выражала никакого беспокойства на данную тему.

Прежде всего, не стоит забывать что вся команда четверых геймдизайнеров имеет полный доступ к энергии любой игры начиная с Left 4 Dead. Во вторых, они все получают очень хорошие деньги с прибыли. Деньги, это вам не магическая энергия которую можно собирать для своего пользования только на сервер поблизости. Финансы не ограничены областью Нью-Йорка, не важно где купили игру, геймдизайнер получает свой процент.

Цель разработки Зова Ктулху заключалась в тренировке своих навыков, работе с материалом который понадобится для разработки Мафии, а также для репутационной выгоды. Все три цели были достигнуты. Если говорить о репутации, то тут и говорить нечего. Киара явила миру новый жанр.

Теперь, когда Ник, Сацуки и Киара закончили со своими играми, они могут посвятить всё доступное время работе над Мафией, которой вовсю занимается Лиза Скарлет.

Ник разобрался со сложностями транспорта, а также пусть и в примитивной форме - использовал взаимодействие НПС друг с другом.

Сацуки отлично справилась с физикой тела, а ещё набралась опыта в создании локаций.

Киара изучила 20-е, 30-е годы двадцатого века, так что сможет взять главенство над визуальной составляющей предстоящей игры.

Работа Лизы касалась разработки ИИ, а также ряда других элементов необходимых для создания открытого мира, населенного НПС.

За всё время, пока каждый из троицы работал над своей игрой, Мафия пополнялась материалом. В данный момент, содержимое игры больше похоже на коробку с деталями конструктора. Всего полно, всё вразнобой. Есть конечно собранные в разной степени элементы. К примеру, вот человек. Он одет по образу времен сухого закона. В руках портфель и газета. Ряд деталей собраны в одном образе. Тоже самое с зданиями. По большей части проработан лишь внешний вид, внутри ничего нет, либо пустые коридоры и комнаты, либо нет даже этой пустоты, а дом это просто объект вроде кирпича. В этом случае, надо прорисовать фон в окнах, чтобы создать иллюзию целостности здания и его внутренней структуры.

Ещё в Макс Пэйн Ник использовал декорации, чтобы не создавать целый город. Игрок

перемещался по локациям, вокруг которых были выстроены декорации дарующие иллюзию настоящего города. В Мафии такое не прокатит... точнее, эти трюки можно использовать в какой степени, но ни в коем случае не в полной мере. Игроки смогут бродить практически где угодно, а это в свою очередь накладывает массу ограничений.

Зная про подобные игры в другом мире, Ник имел представление как о сильных сторонах данных проектов, так и об их слабостях. Это позволяло учиться на чужих ошибках, при том что в этом мире группа геймдизайнеров выпустят первый в своем роде проект в открытом мире населенный НПС.

Проект Свобода поддерживает как большие локации, так и огромное количество игроков, вместе с игровыми персонажами, большая часть из которых это как правило монстры. Но там нет и близко такой структуры, которую намеревался выпустить Николас.

Имея на руках нужный материал, оставалось правильно его собрать.

Разумеется, это не всё. Кучу придется доделывать в процессе, но это не потребует так много времени, как если бы они начали разработку с нуля. Фактически, работа над Мафией началась ещё до того как Ник приступил к созданию Ex Machina.

Игровые механики, объекты, транспорт и его работа - всё это есть. А вот чего нет так это цельного города и сюжета.

Сюжет, целиком ложиться на плечи Ника, а вот над городом придется работать всей команде разом. Это очень и очень непросто. По сути, вся игра - это город. Он должен прекрасно функционировать и без главного героя.

Исходя из оригинальной игры, Ник разделил город на шесть частей плюс окрестности.

Маленькая Италия, не самый благополучный район, в котором проживает Итальянская диаспора, там же расположен бар Сальери

Чайнатаун - китайский квартал. В нём проживают эмигранты из Китая, они же его обустроивают в своем стиле.

Рабочий квартал - это промышленная зона, там также проживают рабочие и докеры.

Хобокен - трущобы с беднейшими слоями населения. Окраина города с высоким уровнем преступности.

Нью-Арк - спальный район, с жителями среднего класса. Это территория Морелло, конкурента Сальери. Ещё здесь находится центральный госпиталь.

Центральный остров - сердце города. Здесь расположились правительственные и муниципальные здания - мэрия, суд, театр и прочие.

Деловой центр - очень престижный район с небоскребами, банками и прочими достопримечательностями.

Оквуд - частный сектор для состоятельных людей. А стоят тут - приличные, уютные коттеджи.

Оук-Хилл - самый маленький район, для самых богатых людей города. Построен для миллионеров.

Ну, а кроме города есть ещё местность за ним. Тут и сельские фермы, гоночный трэк, аэропорт, дамба, мотель, леса и горы. Места обширные и даже красивые.

По ходу сюжета, герой игры Томас Анджело побывает чуть ли ни во всех примечательных местах города и его окрестностей. Однако, помимо сюжета игроку будет доступна свободная прогулка, а также особый режим после прохождения всей игры.

Чтобы всё вышеперечисленное вменяемо работало и не выглядело инородным, весь город надо собрать как надо, деталь к детали. Это тоже потребует кучу времени.

Общий каркас, если можно так выразится, в общем то готов. Основные улицы, дороги, ключевые здания. Всех их более-менее установили. В конструкторе по имени Lost Heaven самые крупные детали уже соединились, теперь нужно прикрепить всё остальное.

Даже в таком виде, с массой непрорисованных и схематичных объектов, можно использовать элементы игры. Машины спокойно ездят по дорогам, в то время как вместо домов вокруг расположены огромные кубы и прочие геометрические фигуры с подписями для их замены на необходимые здания объекты. НПС ходят по улицам, не обращая внимания на пустоту локаций.

Важно то, что Ник мог заняться сюжетом уже на данном этапе.

Собственно, Лиза поручила ему именно это, в то время пока остальные занимались наполнением города и приведения его в приемлемый вид.

И вот тут у Ника возникла новая дилемма.

В его памяти была оригинальная Мафия и её ремейк.

С технической точки зрения, ремейк конечно же на пару голов выше но... в остальном, у него не только положительные стороны. Разработчики решили привнести в игру нового, жаль что далеко не всё из этого оказалось правильно.

Переносить их ошибки в свой проект, Ник конечно же не хотел. Раз у него есть возможность избежать проблемных моментов, исправить те что есть в лучшую сторону, он обязательно этим воспользуется.

Сильная сторона игры заключается не только в открытом мире, но также в сюжете и персонажах. С ними следует быть особенно аккуратными.

Вся игра - похожа на фильм, нельзя об этом забывать.

Если очень кратко, то происходящее в игре это пересказ Томаса Анджело детективу Норману про свою жизнь с 1930 по 1938, которая прошла в работе на мафиозную семью Сальерри. Однако, Томас впал в немилость, а потому желая спасти себя, свою жену и дочь, он согласился рассказать правду и дать показания на бывших поделщиков.

В одни из самых трудных времен для Америки, Томас Анджело работал таксистом, худо-бедно зарабатывая себе на хлеб. Однажды, в его такси запрыгнули двое бандитов Сэм и Полли, и сунув дуло к виску приказали гнать. Их преследовали бандиты из конкурирующей мафиозной семьи Морелло. Томми смог оторваться и привез пассажиров в бар Сальерри. Там, с ним расплатились пачкой банкнот и сказали, что он всегда может обратиться к ним за помощью. Томми не стал отказывать от денег но вот работать на бандитов он не собирался. Только вот у судьбы были другие планы. Вскоре его выследили бойцы Морелло и напали. Томми пришлось

спасаться бегством, к счастью он оказался неподалеку от бара Сальерри.

С работы, Томаса ясно дело поперли, а бандиты Морелло обязательно доделают начатое. Выбора нет, так что Томми принимает предложение Сальери и вступает в семью. Там он познакомится с несколькими важными для сюжета персонажами, например консильери босса Френком.

В качестве посвящения в семью, станет заданием разбить машины головорезов Морелло. После этого, Томми станет работать водителем, однако во время одной такой поездки ему придется с оружием в руках спасти Полли и Сэма. Поняв что новый член семьи умело обращается с пушками, босс станет доверять ему больше подобных заданий, тем более со временем конкуренция с семьей Морелло перерастает в настоящую войну.

Томми завоюет уважение когда победит в гонке, на которую босс и многие уважаемые люди поставили большие деньги. Со временем, он сойдется с дочерью бармена Луиджи, Сарой и женится на ней, после чего у них родится дочь.

Томасу прикажут убить стукача, которым окажется подруга Сары. Томми её пожалеет и отпустит, чем нарушит клятву. Подобным образом он поступит с Френком, которого прижали федеральные агенты.

В ходе мафиозной войны, Морелло будет убит, а Сальери заполучит себе весь город. Полли предложит халтурку на стороне, в тайне от босса. Томас откажется, но в дело о хищении партии дорогих сигар, он узнает что там провозили контрабандные алмазы и поймет, что босс скрывал это от подчиненных чтобы не делится прибылью. Томми согласиться с предложением Полли и они ограбят банк. На следующий день Томми найдет своего друга убитым, а созвонившись с Сэмом встретится с тем в галерее. Конечно же это будет ловушка. Сэм ждал Томми, и это он убил Полли. Сэм расскажет что они знают про шлюху и Френка, и без каких-либо сожалений прикажет убить Томми. Но герой справиться со всеми и убьет Сэма, после чего сбежит с женой и дочерью из города.

Понимая, что ничего хорошего их не ждет, он решается дать показания на Сальери и его людей, признавшись во всем. Это приносит свои плоды. Норман не обманул его. Сальери был арестован и получил пожизненное. Большинство его людей сели за решетку. Что касается Томаса Анджело, он тоже сел в тюрьму в которой провел восемь лет, столько же, сколько работал на мафию.

В 1951 году, когда Томас Анджело поливал газон, к нему подошли двое мужчин с обрезом руках. Они вопросительно назвали его настоящее имя, но это было излишне. Они знали кто он, а Томас знал что любые слова тут бесполезны. Его убили одним выстрелом. Омерта свершилась.

Ника устраивал сюжет.

Оригинальная игра имела ряд сложностей в виду технической отсталости, а также не очень большого опыта команды разработчиков. Ремейк выглядит лучше, хотя его и разрабатывали другие люди.

То что они не просто поменяли движок и графику, а ещё и решили внести ряд изменений – похвально. Жаль, что не все новое было хорошим. Однако, лучше попробовать и облажаться, чем не пробовать вовсе. Ник учтет их ошибки и сделает игру как надо.

Что нового в ремейке удалось хорошо? Помимо очевидной технической части?

Лучше раскрыты некоторые персонажи.

Так например, в оригинале – Морелло выступает гнусной сволочью с самого начала, в то время как Сальери выглядит мудрым, вежливым человеком с кодексом чести. Он своего рода отец для всех в этой семье. А вот в ремейке его раскрыли куда лучше. В ходе игры он все больше показывает свою настоящую натуру, которая почти не отличается от Морелло. Например, в самом начале рассказывая правила, он упоминает о том, что нельзя стучать полиции, связываться с наркотиками, ругаться матом и самое главное – предавать семью. Вот только догнав предателя, Сальери в ярости забьет того насмерть всю поливая матом. Или вот другой хороший ход. Вместо алмазов, в партии сигар будут спрятаны наркотики. До этого, Томми будет знать что наркотой барыжит Морелло, а Сальери тут не при делах, но на самом деле, босс активно сбывает дурь в городе, просто скрывает это. Помимо этого, Сальери раскрывается ещё и как манипулятор, умело дергающий за ниточки.

Куда лучше раскрыта линия Сары. Ей уделили больше времени и это правильно. В какой то момент, Томми собирается на работу, а она читает газету, упоминая политика, который борется за права женщин, а также за их право голосовать на выборах. Иронично то, что Томас убил этого политика по приказу Сальери.

Фрэнк тоже получил чуть больше времени. Его короткий рассказ о прошлом его и Сальери, лучше раскрыл их обоих, а грубое сравнение Томаса с собакой, ясно дало понять как вести себя среди бандитов.

Сам Томас стал выглядеть более живым. Пребывание в мафиозной семье накладывало на него отпечаток. Он рассказывал детективу про то как развлекался с остальными, пил, снимал женщин, ну... до тех пор пока не женился на Саре. В оригинале, этого было почти незаметно. Томми словно был гостем в этой среде, а не её частью.

Это были плюсы, а вот касаясь минусов...

В игре много поездок. Возможно, даже необоснованно много. Разработчики решили разбавить их беседами, вот только из-за этого Полли и Сэм, наши верные соратники почти всю игру, превратились в гребанных болтунов.

Сэм всегда был молчаливым и говорил только по делу. Здесь же он треплется как и его приятель, а хуже всего получилось в конце. В оригинале, Сэм из тех кто делает работу не задавая вопросов, его ценят именно за это. Он убьет кого скажут, не важно кого – лучшего друга или заклятого врага. Вот и Полли с Томасом стали его целями. В ремейке, Сэма решили сделать интриганом который завидовал Томми и копал под него. Вышло неубедительно и откровенно глупо, что конечно же испортило впечатление о персонаже.

С Полли всё ещё печальнее. В оригинале это настоящий бандит, капитан в семье Сальери. Человек серьезный, основательный и знающий свое дело. Поручая ему задание, можно быть уверенным в том что ему можно это доверить. Да, в отличии от Сэма о более словоохотлив и временами шутит. Он похож на Джо Пеши в фильме Славные Парни. Харизматичный и опасный. Когда он предлагает повернуть ограбление банка, ты веришь что он и правда способен на это. Но вот в ремейке, ему досталась роль клоуна. В худшем смысле этого слова. Он болтает не затыкаясь, может напиться до свинского состояния, что для человека его статуса совершенно неприемлемо. А когда он говорит про банк, это больше похоже на глупую шутку. Кто с таким ненадежным идиотом пойдет на такое опасное дело, да еще и подставляясь перед боссом?

Некоторые миссии урезали.

Вот скажем брат Морелло, он же «Везучий ублюдок», стал очень трудной целью для устранения.

Сначала игрок пытается взорвать его, но вместо цели в машину садится любовница. Затем, его пытаются расстрелять из автомата через окно, но там тоже подходит другой человек. А когда Поли подходит в наглую, чтобы скосить очередью ублюдка и его прихвостней, автомат очень неудачно заклинивает. После всего этого, устав от неудач, Сальерри поручает это дело профессионалам, которые вместо этого попадают под поезд, а Томас преследует цель и загоняет в порт, где перебив кучу охраны добирается таки до мерзавца. В ремейке, часть заданий сократили до уровня катцен.

Хотя, в миссии на ферме, в погоне за героями, помимо обычных машин с полицейскими, принимает участие броневик. Это вышло неплохо.

Крайне важным аспектом игры стала музыка. Атмосферная, самобытная. Композиций не так много, но все они в тему. Очень запоминающейся стала веселая мелодия, когда в начале игры Томми спасается бегством от преследующих его бандитов. В ремейке её не было, вроде как из-за необходимости приобретать на неё права.

У Ника подобных проблем нет, так что он сможет использовать что угодно.

В режиме свободной поездки, можно будет использовать мультимедиа, чтобы игроки вместе носились по городу, зарабатывали деньги, может быть даже выполняли простые миссии. Однако, с онлайн-частью придется повременить. Сперва, надо выпустить цельный проект с одиночной кампанией.

И вот, во время работы, Ник получил сигнал всем собраться. Она собиралась что-то сказать своим подопечным.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3496186>