

Геймдизайнер – это маг пробудившийся с одноименной способностью, позволяющей ему в определенной степени, управлять процессами внутри матрицы. Если точнее, он способен воздействовать на информационное поле, частью которого и является матрица.

Созданное в ней можно перевести в цифровую форму, на соответствующие носители. Поскольку наука за последние сто лет, не взирая на апокалипсис шагнула далеко вперед, программисты неплохо справлялись и без всякой там матрицы, однако с её появлением людям открылись новые перспективы.

Николас Мор придумал собственную систему для создания игр, в которой сперва создавалась игра на ПК, а уже её наработки шли в производство проекта для матрицы. Во многом, это было нужно в том числе для осколка сознания, который узрев знакомую игру, становился более податливым и лояльным, раскрывая больше сокрытой в нём информации и в целом позволяющий пользоваться собой. Благодаря этому, Николасу удавалось выдать в итоге неплохой продукт.

С ростом его способностей, важность данной системы перешла из категории «Остро необходимой» в «Полезную».

Но вот сейчас, значение выхода новой игры на ПК, было совсем другое. Это не прихоть Ника, не его стремление выдать затем игру в матрице и даже не желание заработать.

Ему поручили создать игру для компьютеров, про бандитов времен сухого закона. И сделать это надо в очень краткие сроки. Не настолько краткие как с игрой про спорт, где он выдал гольф, но всё же...

Как бы то ни было, ему нужен проект который познакомит публику с атмосферой тех лет, мафией, полицией и всем прочим.

Собственно говоря, когда выйдет Мафия – игроки должны иметь хоть какое то представление о происходящем вокруг, а не задавать глупых вопросов. Вот как раз с этим им и должна помочь предстоящая игра.

Ник знал, что именно он хочет выдать.

Legal Crime.

Она же в некоторых переводах – Чикаго 1932 – Дон Капоне.

По сути, это стратегия в реальном времени, только в самом деле уникальная.

Сюжет там не имеет особого значения, хоть он и рассказывает про Альфонсо Капоне, и некоторых известных личностей той эпохи, на деле это своего рода альтернативная история, которую не стоит воспринимать всерьез. А вот на что нужно обратить внимание так это на игровой процесс.

Раз уж игра выходит на ПК, то надо использовать его сильные стороны. Да, как бы странно это ни показалось, компьютеры имеют свои собственные преимущества над матрицей. В частности, стратегии лучше как раз таки смотрятся на экране перед собой, а не от первого лица. Хотя Ник смог портировать несколько стратегий в матрицу, но на этой платформе они конечно же нишевые.

Переводить Legal Crime в матрицу – не имеет смысла, тем более что выйдет Мафия.

Теперь, по геймплею.

Игра разделена на миссии, большинство связано с захватом города, а у нас есть контора, это своего рода база или мозговой центр, сердце нашей криминальной империи и по совместительству наш дом. Но также есть совсем немного тактических миссий, где нет конторы, а есть как правило несколько бойцов нашей организации, со вполне конкретной задачей.

Изначально, миссии должны ознакомить игрока с механиками, а потому мы должны будем собрать доход, построить несколько нелегальных заведений, нанять сильного бойца и так далее. А вот уже потом, против нас будут выступать точно такие же организации как и наша, и вот тут развернется настоящая война.

Миссия стартует с нашей конторы, куда приносят выручку, там же можно нанимать новых бойцов и легализовывать бизнес, но это явно не для начала прохождения. И ещё, обычно нам дают двух-трех самых слабых юнитов – громилу с битой и стрелка с пистолетом. Эти «добрые люди» нужны не для сражений, а для ведения бизнеса.

Миссии проходят в некой части города. Там могут быть разные районы, от спального и промышленного до Даун-Тауна. Но как бы то ни было, их следует разделить ровно на три части – окраина, средний класс и центр.

Почему так?

Это показывает уровень заведений, которым мы можем предложить «Защиту».

Выглядит это как вывески с надписью «Открыто», вот туда мы и направляем своих бойцов. Заведение либо соглашается платить и тогда вместо «Открыто» появляется иконка в виде «%» зеленого цвета, а мы получаем доход. Ну, или хозяин вызывает полицию, тогда остается бежать. Если полиция догонит, то арестует и нам можно будет вернуть юнита обратно, через свое влияние. Тут важное значение имеет кого именно мы отправим с предложением от которого нельзя отказаться. Громила с битой способен напугать владельца ларька или мелкой лавки, в общем всего что попадает под категорию «Окраина», чей доход скажем так – скромный. А вот уже средний класс будет без затей вызывать копов прогоняя никчемного бандита. Против солдата с пистолетом, они ещё могут подумать, а вот если с предложением придет головорез с автоматом или кто похуже, то тут переговоры скорее всего пройдут в нашу пользу. Кроме того, никто не мешает повторить попытку после неудачных переговоров. У каждого заведения есть свой показатель здоровья, если можно так выразиться. Так что если владелец несговорчивый, то наш боец применяет все свои навыки, а также инструмент, нанося заведению урон, так что немногие решаться отклонить предложение о «Защите», когда их бизнес терроризируют.

Деньги не переносятся к нам автоматически, их собирают курьеры и относят в нашу контору. Нам не нужно ими управлять, они сами обходят заведения, собирая наличку. Но вот если курьера убьют, мы лишаемся денег, которые он переносил, так что враг будет охотиться на наших людей, а мы на его.

Как нанимать людей и вытаскивать арестованных полицией?

Для найма простых громил ничего кроме денег не требуется, а вот с остальными сложнее.

В игре есть показатели влияния. Полиция, ФБР, Сенат и Армия. Мы можем крутить ползунки того, сколько % своего дохода передавать тем, чье влияние мы собираемся получить. Особенно важно подкупать полицию, в начале миссии обычно платят только им. Влияние приходит в зависимости от посылаемых сумм, то есть в начале когда доход невысок, следует выставлять больше % продажным копам, а когда мы зарабатываем очень много, то и ползунков лучше выкрутить на норму.

Влияние тратится на разные полезные вещи, например полиция освободит арестованных бойцов. Без очков влияния армии мы не сможем получить автоматчиков, снайперов и других сильных юнитов, что подразумевается тем что мы покупаем оружие с армейских складов. ФБР и Сенат в том числе помогут в разборках с нашими конкурентами. Например, можно банально отрубить свет на указанном участке, из-за чего заведения конкурентов не будут работать, и соответственно приносить доход.

Важной частью игры, является открытие контор.

В любом подконтрольном нам заведении можно открыть контору, которая будет приносить нам деньги. Это само собой требует вложений, причем не только финансовых. Тут потребуются ещё и очки влияния, обычно полиции.

Стоит выбрать любое заведение и нам откроется меню того, что можно здесь открыть.

Есть четыре финансовых категории и одна особая.

Первая категория – это бутлегерство.

На дворе сухой закон, так что именно нелегальная продажа спиртного будет приносить нам ощутимый доход. Если взять заведение из Окраины, то там можно открыть контору в зависимости от вложенных нами средств от мелкой лавки, до настоящего бара. Хочешь ты открыть нормальное заведение, а денег или влияния нет, так что открываешь рюмочную. Чем больше вкладываешь средств, тем доходнее твоя контора.

И вот тут решающее значение имеет статус подконтрольного заведения.

В Окраине будут алкогольные лавки, рюмочные и максимум ВИП бар. А вот Средний Класс приносит больше денег, и соответственно открытие в нем конторы на совсем другом уровне. Там будут вполне приличные питейные заведения, с очень неплохой выручкой. А если говорить про Центр, тот там вообще все здорово. Будет доступен даже пивной завод. Стоит кучу денег и массу влияния, за то прибыль льется рекой.

Вторая категория – эскорт услуги. В общем, проституция и всё с этим связанное. Принцип точно такой же как с бутлегерством. В Окраине простые заведения, в Среднем Классе лучше, а Центр дает по настоящему элитные заведения. Сюда же относятся стриптиз, массажные салоны, разные клубы, и прочие развлекательные места для мужчин.

Третья категория – азартные игры. От обшарпанного стола для игры в Блэк-Джек, в подвале, до настоящего казино. От мелкой букмекерской конторы до внушительных размеров лотереи и тотализатора. Собачьи бои, нелегальные ставки, игорные дома, в общем все что служит азарту – размещается здесь.

Четвертая категория это – рэкет. Крышевание всего и вся, вплоть до открытия центра по подготовки киллеров. Выбивание долгов и ростовщичество, подделка денег, чеков, виз и прочих ценных бумаг. Притоны, от простых до баз киллеров. Если три прошлые категории это

незаконные развлечения, то вот эта олицетворяет в себе самое худшее, чем может заниматься мафия.

Пятая категория – специальная, которая служит поддержке. В ней нет прямого получения дохода. По сути, это способ использовать часть функций вашей Базы в другом месте. Например – найм бойцов. Они появляются возле нашей Базы, а так можно будет получать их в другом месте, например поближе к границе с конкурентами. Или открыть контору для обналичивания средств, тогда курьерам не придется топать до вашей Базы, а складывать деньги в других местах, что особенно важно когда вы захватили большую часть города, а на вас насаждают враги.

Чтобы одолеть врага, надо разнести его Базу. Хотя, если ваша группа бойцов дошла до вражеской конторы, то скорее всего его дела идут мягко говоря паршиво, поскольку ваши люди гасят его курьеров, лишая тем самым дохода. Так и ведутся дела в бандитской среде.

Есть еще пара пунктов, как например используя влияние сената, инициировать расследование о коррупции, или легализовать любой из четырех видов нелегального бизнеса. Это серьезно снизит доход с данного вида деятельности, так что применять этот метод надо, если враг особенно сильно вкладывается в один конкретный вид, и лишить его части дохода.

Всё вышеперечисленное позволяет выстроить собственную криминальную империю. Захватить весь город, наводнить его нелегальными конторами приносящими доход, собрать бойцов и сокрушить конкурентов. Начиная с маленького бара, игрок пройдет путь до настоящего дона.

Есть ещё тактические миссии.

Там мы получаем нескольких бойцов и цель, убить вражеского дона, сберечь своего, достигнуть определенного места и так далее.

Вот они то, не очень радовали Ника. Учитывая простоту механики боев, это не сильно зайдет игрокам. Возможность захватить город, наводнить его нелегальными конторами и воевать с такими же как и ты мафиозо, это конечно интересно, но вот кучка парней с пушками под твоим тактическим руководством выглядит не столь заманчиво.

И тут, Нику пришла в голову еще одна игра...

Чикаго 1930...

Полностью тактическая. Там ты берешь под управление несколько человек и... выполняешь миссии. Есть выбор оружия, возможность подбирать, использовать его. Врагов можно устранять по тихому. У твоих людей есть способности и даже простенькая прокачка. Локации прорисованы вручную, а потому выглядят весьма неплохо. Что очень важно, игра разделена на две части. Сначала мы играем за мафию, благодаря чему восходим на вершину... а вторую половину за полицейских, которые с этой самой мафией борются. За так называемых – неприкасаемых. Миссия за полицейских стартует ровно с того же момента, на котором заканчивается кампания за бандитов. Город разделен на участки, которые становятся твоими как раз за выполнение миссий и тем самым приносят определенную выгоду.

К слову, геймплей немного отличается в зависимости за кого ты играешь, за гангстеров или копов. Полицейские в отличие от бандитов не пользуются гранатами, а ворье в жизни не возьмет в руки наручники. Ага, полицейским предпочтительно брать оппонентов живьем.

С сюжетом и миссиями тут конечно поинтереснее.

Есть как борьба с конкурентами за влияние, так и вопросы касаются закона. Устранить свидетеля, забрать улики, заставить некоего бизнесмена платить, приземлить на задницу тех кто задрал нос слишком высоко, и всё в таком духе. Полицейским придется вести расследование, искать улики, бороться с встречным сопротивлением или вот например, сопроводить свидетеля через вокзал, в то время как там появиться целая толпа убийц.

Локации интересные, красивые. Они проходят как внутри зданий, например фешенебельного отеля или подпольной фабрики спиртного, так и на открытой местности. Вот кафе в котором назначена встреча, а к нему прилегает парковка и пара мелких строений. Если быть внимательным то можно найти полезные вещи и оружие, ну или улики если играем за копов.

Нику понравилась эта идея.

Он подумал, что будет неплохо разнообразить миссии по захвату города, такими вот тактическими заданиями. Тут и возможность побывать внутри зданий, и детальный контроль, и конечно же более подробное раскрытие сюжета. В обеих играх, все бойцы обладают собственным именем и фамилией, что должно раскрыть их как личность. Будет неплохо, если нанятый в городе бандит, который принуждал заведения платить, а также сражался с наемниками конкурентов, будет присутствовать в тактической миссии в качестве участника. Ну а когда пойдет игра за полицию, то с ним придется разобраться.

Выполняя миссии и отвоевывая районы игрок получает бонусы, будь то деньги, оружие на миссию, повышение способностей или популярность. Последнее не стоит недооценивать, чем вы популярнее в хорошем смысле, тем охотнее к вам будут присоединятся другие люди. Для полицейских это особенно актуально. Им нельзя валить всех подряд. Любое неосторожное действие повлияет не только на статистику.

Собственно говоря, игра за полицию должна стать своего рода сюрпризом после основного прохождения. Тут естественно будут только тактические миссии, итог которых положит конец организованной преступности, в результате громких арестов и обнародования повсеместной коррумпированности властей, будут введены новые законы, что станет отсылкой на Закон Рико, во многом связавший руки мафии.

В отличие от оригинальной Legal Crime город здесь будет по настоящему красивым. Не настолько детальным как они сделают в матрице для Мафии, но для ПК задуманного более чем достаточно. Также, по улицам будут ездить машины и ходить люди, а ведь в оригинале кроме бандитов там никого не было. В целом, город и его улицы будут выглядеть живыми. И на фоне всего этого, будут вестись бандитские разборки. Еще одним отличием станет введение других группировок, не только итальянских. Было бы неправильно показывать в качестве бандитов только этот народ. В те времена, иммигранты сбивались в диаспоры, это объединение и общее недоверие в властям, естественным образом служили росту криминальных сообществ. Ирландцы, Евреи, Черные, Поляки, Китайцы – у каждой диаспоры были свои собственные группировки. Их междоусобную борьбу тоже неплохо бы показать. Кроме того, это должно показать игроку его превосходство, мол он смог пробиться к вершине, обставив позади всех остальных, не только итальянцев. От того, полиция, которая по большей части присутствует скорее на фоне, станет сюрпризом, когда одержит победу над всеми.

Небольшим плюсом выступит простой мультиплеер.

Что до сюжета и персонажей...

Ник посчитал лучшим решением, позволить игрокам самим создать своего дона. В другом

случае, можно было бы предоставить выбор еще и между диаспорой, но в предстоящей Мафии мы играем именно за итальянца, так что и здесь надо играть за самую классическую мафию. Да и незачем ещё сильнее наваливать себе работы. Ник и без того должен успеть выполнить всё задуманное.

В Legal Crime и Чикаго 1930, информация подавалась в брифингах и по окончании миссии. Тут неплохо добавить вырезки газет с указанными событиями, в которых игрок принимал участие. Большая часть страницы с основным заголовком будет скриптованной, а вот внизу будут размещаться не столь кричащие новости, но тоже касающиеся событий в игре. Например, перестрелка оставившая пару трупов, неудачное нападение на официальное заведение или арест нашего подчиненного с поличным... как впрочем и освобождение из под стражи за недостатком улик.

Учитывая то что у каждого игрока будут свои имена, то в текстовых вставках эти самые имена будут размещаться по скриптам, кроме того будет небольшой рандом, сродни тому что использовала Киара в Зов Ктулху, когда некий персонаж имел заготовленную дюжину фраз и предложений, хотя в одном прохождении скажет три-четыре, не больше. Так и тут.

В остальном, ничего невозможного.

Правда... Ник сомневался стоит ли собирать игру из двух столь разных проектов. Стратегия в реальном времени с элементами тактики, а также тактика в чистом виде с элементами стелса. С другой стороны, происходящее неплохо разнообразит геймплей, да и выбор сложности следует оставить, чтобы даже криворукие увальни могли в это играть. Как ни как, а главная цель этого проекта - выиграть время и познакомить аудиторию с эпохой сухого закона.

В какой то момент, Ник ощутил что вполне возможно переборщил с созданием этой игры.

Тут совершенно не тот масштаб, что будет в Мафии. Не вызовет ли это некоего диссонанса со стороны игроков?

В целом, не должно.

Тут стратегия, там шутер.

Важна атмосфера.

Сперва, игроки прочувствуют город через экран монитора, так сказать пройдутся по верхушечке, а затем испытают всю глубину погружения в матрицу. Они в буквальном смысле окажутся внутри. То есть, сначала они смотрят на город сверху, а на людей как на муравьев, а затем в Мафии, сами станут одним из них. Вот какое чувство это должно вызвать.

А пока Ник клепал Legal Crime, чье название решил конечно же оставить, Лиза, Киара и Сацуки продолжали работу над Мафией.