

Дополнение к игре «Как Достать Соседа», Ник делал в дневное время, используя для этого обруч. Время от времени он отвлекался на помощь одноклассникам.

После выхода этой игры, остальные поняли что Мор неплохо разбирается в играх с творческой стороны, так что зачастую обращались к нему за советом. Ему было не трудно, да и если честно подобное общение ему даже немного нравилось.

Он всегда испытывал сложность в общении с другими людьми, а тут разговоры ведутся о том, в чем он разбирается – об играх. Тем более с позиции в которой он занимает доминирующее место.

А еще было интересно посмотреть что там делают его одноклассники.

Сацуки загорелась желанием перенести игру про гуся в матрицу, так что усилено трудилась. Она помнила все советы Ника, так что применяла их в полной мере.

В свободное время, Николас Мор создавал разные объекты для будущих игр. Именно что в множественном числе. В его памяти немало проектов действие которых происходит в американских городах конца двадцатого, начала двадцать первого веков.

Для людей этого мира, подобное станет альтернативной точкой зрения на тему – «Что было бы, если магическая энергия не появилась бы на Земле?».

Или же происходящее будет относиться ко времени, когда магия еще не появилась.

Подавляющее большинство игр для данного временного периода, содержат в себе огнестрельное оружие. В одних случаях это основная геймплейная механика, в других дополнительная.

Почему выбор юноши пал на игру такого рода?

Прежде всего, его не удовлетворяло достигнутое в Зове Долга. Еще во время работы над игрой он заметил моменты, которые можно было исправить в лучшую сторону, но это происходило когда большая часть игры была готова. Что-то он смог осознать только к концу.

Так и происходит, ты работаешь над проектом и учишься в процессе, а когда он завершен, то ты видишь свои собственные огрехи.

Стрельба, искусственный интеллект, размер и насыщенность локаций – все это хотелось сделать заново и по нормальному.

Другим фактором для выбора игры, стали предыдущие игры. Сначала фэнтези, затем вторая мировая. Не охота так быстро повторять уже использованный сеттинг. Можно конечно удариться в научную фантастику, но Ник не хотел заходить так далеко, тем более что в этом случае придется сильно переделывать механику стрельбы.

Вот он и продолжал раз за разом создавать в матрице дома, улицы, мебель, мелкие предметы, даже грязь под ногами, и все остальное что нужно для города.

Только над людьми не работал.

Это потому что их надо делать специально для разрабатываемой игры.

Капсулы для погружения в самом деле оказались эффективнее, как впрочем и дороже в плане траты магической энергии. Разница с обручем как говорится на лицо.

Для полноты картины, Ник просматривал документальные и художественные фильмы, чтобы получше узнать города Америки былых лет. Нужно будет соблюдать хоть какой-то реализм, но и вдаваться в детальное воспроизведение незначит. Какая разница где там стояло то или иное здание в реальности? Или скажем железная дорога проходила по другому участку.

Главное – дать игрокам возможность оказаться в прошлом и ощутить его атмосферу в полной мере. Это если не считать забористого геймплея который всегда на первом месте.

С выбором игры, Николас определился еще до того как приступил к воссозданию города.

Макс Пэйн.

Это название игры, имя главного героя и те чувства которые он испытывает в ходе сюжета.

Его имя созвучно с максимальной болью, что очень подходит для этой игры.

Пропитанная атмосферой нуара, подобно фильмам времен великой депрессии. В тоже время, сюжет в катсценах выполнен в виде комиксов. Снегопад вносит свою лепту и в без того гнетущую атмосферу.

Отдельной темой стали отсылки к скандинавской мифологии. Наркотик валькирин, клуб Рагнарек, корабль Харон. Все они неплохо сочетались с нарастающей снежной бурей окутавшей город, подобно все более нестабильной психике главного героя.

В памяти из другого мира, это игра стала знаковым событием и приобрела широкую известность.

Одной из ее ключевых особенностей был режим слоу-мо, или же замедление. Взятый из фильмов одного режиссера, он отлично показал себя в этой игре и перешел в ряд других.

Николас очень хотел привнести его в игру для матрицы.

У охотников есть навыки позволяющие им ускорять собственную реакцию и восприятие из-за чего кажется что окружающий мир замедляется. Воспроизводство подобного для матрицы позволит людям ощутить всю глубину этого навыка. Другие геймдизайнеры воспроизводили подобный эффект в своих играх, но Ник выведет его на совершенно другой уровень.

Юноша старательно вспоминал все что можно про эту игру и записывал на бумаге.

Сюжет стартует со сцены того как главный герой стоит на крыше небоскреба во время снежной бури и говорит слова – «Они были все мертвы. Все кончено».

Затем действие переносится на три года назад.

В солнечный августовский день, полицейский Макс Пейн с шутками отвергает предложение своего лучшего друга о переходе в отдел по борьбе с наркотиками и тушит свою последнюю сигарету, сообщая что это вредно для малышки.

Он возвращается домой, где его ждет любимая жена и дочка, но как только он заходит внутрь, то видит что в дом кто-то вломился. Трое накачанных неизвестным наркотиком наркоманов убивают его семью. Макс убивает преступников и остается наедине со своей болью.

После этого, он согласился о предложении своего друга и был внедрен в итальянскую мафиозную семью Пульчинелло. Новый наркотик Валькирин, как раз распространялся через нее.

Это подается через комиксы, действие возвращается к игроку. В метро, где была назначена встреча, на Макса нападают, а вскоре неизвестный убивает друга Макса, Алекса Болдера. Макса обвиняют в убийстве детектива и объявляют в розыск, а преступникам известно о том что Пэйн это внедренный агент.

С ним несколько раз будет связываться человек Альфред Уоден, сенатор и важная политическая фигура. Он предоставит беглому полицейскому нужную информацию о виновных в гибели родных и распространении валькирина.

Макс доберется до Винни Гоньити, а через него выйдет на приближенного к Пунчинелло владельца клуба Рагнарек Джека Люпино. Тот поехал крышей от валькирина и совершенно обезумел.

Там Максу встретится девушка по имени Мона Сакс, сестра близнец жены Анджело Пунчинелло. Она отравит Макса наркотиками и тот словив галлюциногенный трип попадет к бандитам, но сможет вырваться.

Глава русской преступной группировки Владимир Лем, поможет Максу с информацией о своих врагах из семьи Пунчинелло. В частности, даст наводку на корабль Харон, на котором в город привозят оружие.

Максу удастся добраться до Пунчинелло и выяснить что ему поручили распространять валькирин по городу. В этом же поместье находится труп жены мафиозного босса, родной сестры Моны.

В дом врывается отряд наемников и берет Пэйна в плен. С ними заходит Николь Хорн, глава Асгард Билдинг, крупной компании. Эта женщина управляет чуть ли ни половиной города. Она собственноручно вкалывает Максу двойную дозу валькирина и приказывает бросить того на улице чтобы труп сумасшедшего преступника нашла полиция.

Максу удастся выжить, хоть он и едва не сгинул в ужасных видениях. Николь упомянула Холодную Сталь, так что детектив идет туда. Он обнаруживает завод охраняемый наемниками. Именно там производят валькирин. Оказывается, он создавался как стимулятор для военных, повышая скорость реакции, притупляя чувство боли и лишая страха. Но из-за сильных побочных эффектов проект был закрыт. Однако, Николь Хорн продолжила исследования. Наркотик распространяли по улицам в качестве полевых испытаний, а жена Макса получила секретные документы из-за ошибки, поэтому ее решили устранить.

С Пэйном связывается второй человек который знал про его внедрение в мафию, некий ПП. Это он убил Алекса Болдера в метро и выдал Пейна мафии. Максу удастся загнать и пристрелить предателя.

Макса находит Уоден и приводит в малый круг, состоящий из влиятельных людей. Он сообщает где находится Николь Хорн и просит ее устранить, в обмен обещая снять с Макса все обвинения. Но тут врываются наемники и убивают всех в помещении. Максу удается сбежать. Чуть позже он по камерам узнает что Уоден имитировал свою смерть.

Макс врывается в небоскреб и устраивает резню. Там он встречается Мону, та закрывает Пэйна от пули но получает ранение и уезжает на лифте. Макс не знает что с ней стало. Также, он

находит компрометирующие записи на Уодена и забирает их с собой. Он добирается до крыши, где Николь Хорн пытается улететь на вертолете. Макс сбивает выстрелом гранатомета массивную антенну и та падает на вертолет.

Затем идет сцена из начала игры. Макса арестовывают, а в толпе он видит живого Уодена и улыбается. Макс Пэйн отомстил за своих родных, но что будет дальше - игрок узнает только в сиквеле.

Что по геймплею...

Вид от третьего лица. Несколько видов оружия. Множество врагов. Лечение происходит путем приема обезболивающих, которые надо искать на уровнях, а носить можно не больше восьми штук. В зависимости от сложности скорость лечения меняется.

Изюминка игры режим слоу-мо. Шкала его использования восстанавливается со временем и путем убийств врагов. Особенно эффектно делать это во время прыжков.

И вот тут Ник столкнулся с первой серьезной проблемой.

Вид от третьего лица делал эти прыжки зрелищными, но ведь в матрице люди играют от первого. Важность прокачки навыков сойдет на самое дно если вместо того чтобы ощущать все на себе, игрок будет видеть перед собой игрового аватара. Вид от третьего лица тут не применим. Но как тогда быть с режимом замедления?

Как ни странно, Ник нашел ответ в чужой/своей памяти.

Есть одна игра, в которой режим замедления тоже стал своеобразной фишкой.

F.E.A.R.

Она вышла позже и почти как Макс Пэйн завоевала народную любовь. И разделила схожую судьбу. Обе закончились на третьей части, не очень положительно воспринятыми аудиторией.

Сиквел Макса понравился людям. Сиквел F.E.A.R. не настолько хорошо, хотя там было более разнообразно в плане локаций. Третий Макс с технической точки зрения очень хорош, но сюжет перенесший его в Южную Америку многим не понравился. Лучшей частью игры считается эпизод в заснеженном Нью-Джерси. И хотя история детектива Пейна закончилась логически, большинству она не понравилась, но игру не считают плохой. В отличии от F.E.A.R. утратившей атмосферу и стиль первой части пропитанной ужасом, на смену которой пришли механики из Зова Долга.

Первая часть F.E.A.R. стала знаковой благодаря нескольким ключевым элементам.

Прежде всего элементами хоррора. Главный герой, оперативник организации по борьбе с паранормальными явлениями. Сталкивается с обладателем экстрасенсорных способностей Пакстоном Феттелом, взявшим под контроль целый батальон искусственно выращенных солдат и призраком маленькой девочки Альмы, то и дело попадающей на глаза герою.

Моменты ураганной стрельбы сменяются тихими, напряженными эпизодами, когда игрока пугают тишиной или некоторыми звуками. Мерцание света добавляет свою нотку, а порой игрок видит тени и призраков.

Другой важный элемент это перестрелки.

Режим замедления показывает всю красоту баллистики и зачастую позволяет выжить в очень непростых ситуациях. Ведь третьей лучшей частью игры всегда считали умных врагов. Они действуют слажено, переговариваются и ведут себя так, что у игрока не остается сомнений в том что они настоящие солдаты.

Сюжет игры в целом неплохой, а в конце есть неожиданный поворот.

Но вся атмосфера в сиквелах уступила место боевику, что и погубило серию.

Ник трезво оценивал свои силы.

Ему жизни не хватит, чтобы воссоздать все. А если целые игровые серии останутся не удел, так почему бы ни взять из них лучшее чтобы дополнить другие игры?

Схватки и замедление из F.E.A.R. отлично подойдут для Макс Пэйна. Как и умные враги. Это кстати поможет показать всю силу искусственного интеллекта и сделает это логично. Уличная шваль, обдолбанные накроулы и мафиозные солдаты ведут себя в перестрелках совсем не как наемники и военные, что встретятся ближе к концу игры.

Если это реализовать как надо, игроки будут ощущать разницу и проникнутся игрой.

В первом F.E.A.R. большая часть игры проходила в офисах и технических помещениях, а в Максе дело хоть и творится в Нью-Йорке, но отнюдь не в самых известных его частях. Трущобы, метро, ночлежки, порт, заснеженные улицы, клуб под управлением психопата, завод... Пожалуй только особняк Пунчинелло и небоскреб из финала выглядят прилично, все остальное пропитано грязью.

Ник хочет воссоздать все это.

И не только это.

В сравнении с Зовом Долга и его динамикой, в нынешнем виде игра будет смотреться хорошо, но недостаточно чтобы ошарашить игроков.

Николас решил перенести часть хоррорной составляющей F.E.A.R. в Макс Пэйна.

Нет, конечно же никаких реальных призраков там не будет, но вот психическое расстройство главного героя будет смотреться просто отлично.

Голоса, тени и даже образы - все это будет возникать в моменты когда нет стрельбы, а игрок находится наедине с самим собой. Это давит на психику.

Образ Альмы тоже не пропадет даром, только здесь это будет дочь Макса. Она будет появляться в некоторых моментах. Обязательно надо ввести эпизод с девочкой в красном платье идущей на героя, а за ней происходит взрыв, после чего героя выбрасывает ударной волной в окно.

Подобно игре из еще одной серии, герой будет время от времени слышать голос умершей жены, которая зовет его. Ее можно будет мельком видеть в некоторые моменты.

Также, Ник совместит галлюцинации и нестабильное состояние Макса с ранениями. Чем больше он истекает кровью и главное чем больше употребляет обезболивающих, тем сильнее будут эти приходы. Все более чем очевидно, чем больше ты глотаешь болеутоляющих, тем

чаще видишь призраков и прочую хрень, а голоса в голове становятся все громче.

И без того тяжелая атмосфера игры, приобретет еще более депрессивный характер. Игроки должны прочувствовать состояние Макса. Постоянные перестрелки не очень в этом способствуют, а вот ход с нарушенной психикой сработает как надо.

Николасу придется дополнить игру монологами героя где он комментирует свое состояние, некоторые моменты с призраками и прочее. Желание отомстить за смерть близких не дает ему сойти с ума, так он концентрируется на своей цели.

Ну и конечно, это породит среди игроков теории о том что все это снится Макс, что он свихнулся и лежит в психушке и даже о том что это он сам убил свою семью.

В какой-то момент, Макс попадет в коридор ведущий в никуда. Там не будет выхода, а на секунду мелькнет образ дочери в окровавленном платье. Игрок, конечно вернется обратно, но увидит что дверь исчезла. Тогда, остается вновь идти в тупик, а там как ни в чем ни бывало стоит себе обычная дверь, словно она всегда там была. Получается, что из-за своих видений Макс не видел выхода.

Подобным образом несколько раз за игру, Макс столкнется с противниками, которые растворятся в воздухе. То есть, они будут не настоящими и просто исчезнут, получив пару пуль.

Но Ник не только погрузит Макса еще в большее отчаяние, но и даст кое-что хорошее.

В самом конце, после взрыва вертолета, пока Макс стоит на крыше... буря стихает и сквозь облака проглядывает Солнце. В этот момент, Макс видит свою жену и дочь в этом сиянии, словно они уходят туда и зовут Макса с собой. Он протягивает руку... ему достаточно сделать шаг вперед и он будет с ними...

Но он убирает руку.

Макс отпускает своих родных. Расстается с призраками которых видел всю игру и чувством вины, что преследовало его все это время. Он добровольно сдается в руки полиции.

Свершив свою месть, теперь он должен искупить свои грехи. Только так он сможет заслужить место на том свете рядом со своими родными, а не теми чьи жизни он забирал всю игру.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3164226>