

Игра Мафия, в том виде в каком её хотел реализовать Ник, требовала очень много сил и заставляла решить множество мелких задач, это не говоря о необходимости научиться новым трюкам.

Потянуть такой проект в одиночку, смог бы только геймдизайнер высокого ранга с многолетним опытом и то может быть. А здесь, в разработке игры участвуют сразу четверо магов, что значительно упрощает трудоемкую задачу.

Ник предоставил общую концепцию, образы персонажей, локаций, сюжет в целом, а также задания. Вместе с этим, он предложил ряд годных к реализации идей. Картина вышла по большей части цельная, но с большим простором для творчества и потенциальных решений. Главенство над разработкой, взяла на себя Лиза. Она умело использует идеи Николаса для создания совершенно нового проекта, способного удивить массовую аудиторию своей оригинальностью и свободой действий.

Но даже Лиза не сможет в одиночку вытянуть столь масштабный проект. Но вот решение заняться разработкой игры всем квартетом сразу, тут не самое лучшее. Прежде всего, на разработку уйдет очень много времени. Да и обучаться новому придется прямо в процессе, а для цельной, сложной игры со множеством взаимосвязанных переменных - будет совсем нехорошо.

Вот поэтому, друзья подхватили идею Ника выпустить по одному собственному проекту, разработка которого поспособствует дальнейшей работе над Мафией.

Николас обеспечит вменяемую работу транспорта, как управление машинам руками нпс, так и самим игроком. Да и элементы рпг системы помогут в создании моделей поведения игровых персонажей в открытом мире.

Сацуки как следует разберется в физике тел и научится мыслить в четырех измерениях, что неплохо поможет ей в работе над локациями. Принц Персии отлично подтянет геймдизайнерские навыки девушки, что сыграет свою роль в работе над Мафией.

А вот касаясь Киары...

Учитывая её способности в графическом дизайне и работе с деталями, Киара отлично подходит на роль человека готового воплотить на экране эпоху начала двадцатого века. Архитектура зданий, стиль машин, одежды, да хоть рекламных постеров в конце концов, всё это ей по силам. Однако, всё это сперва надо изучить, а это опять таки требует время. Так что неплохо бы дать ей разработку игры, действие которой проходит в схожее с Мафией время.

Тут возникает другая загвоздка - игра должна быть интересной.

Нельзя выпускать посредственный продукт, тем более в стиле, который будет использоваться в следующем проекте, это может оттолкнуть клиентов и создать у них ложное впечатление.

Ех Machina и Принц Персии по своему уникальны, да ещё и отражают мысли своих создателей, коими выступают Ник и Сацуки. Вот и Киара должна выдать нечто особенное, что выделялось бы на фоне двух озвученных выше игр.

Помня то как хорошо Киаре удавалось реализовывать жуткие вещи, Ник считает возможным использовать эти полезные навыки для создания хоррора. И надо же какое совпадение, в

памяти о другом мире как раз имелась одна игра, события которой разворачиваются в двадцатые годы двадцатого века.

Еще до того как команда приступила к работе над Мафией, Ник выслушал напарниц и на основе их мнений предложил Сацуки разработку Принца Персии, а Киаре – Зов Ктулху.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.

Настоящий хоррор, где игрок в роли обычного человека столкнется с немыслимыми ужасами, словно сошедшими со страниц книг Говарда Филиппа Лавкрафта.

Собственно говоря, игра основана на их содержимом и протекает во вселенной писателя ужасов. Игроку придется столкнуться с воплощенными на экране чудовищами знаменитого писателя, не имея при этом никаких весомых преимуществ. Тут нет защитного костюма, песков времени, прокачки или возможности крафтить себе оружие.

Это пугающая история про человека пережившего травматический опыт и необъяснимые события, пошатнувшие его психику, который оказывается в совершенно жутком месте с не менее ужасными обитателями.

Ник морально был готов, что Киара откажется от идеи создать нечто подобное, однако девушка восприняла его предложение с энтузиазмом.

Это может показаться странным, создать игру про обычного человека, без способностей, сталкивающегося с неведомой, ужасающей хренью. Для игры на ПК это конечно выглядит отлично, прямо как фильм ужасов. Но вот в матрицу заходят только маги и делают они это для собственного развития. Ну... некоторые ради развлечений, но таковых меньшинство.

Принц Персии позволит ощутить себя в теле тренированного, очень ловкого мужчины, да ещё и с манипуляциями со временем. Ех Machina предоставляет машины, бой на них, открытый мир и ряд других деталей. Все это дает игрокам возможность развиваться и качать определенные навыки. Карин – яркое тому свидетельство.

Но что сможет дать магам Зов Ктулху?

Прежде всего следует помнить, это хоррор, он обязан пугать до глубины души. Где бы ни находился маг, в безопасности или в сердце диких земель, он должен быть собран, спокоен и мыслить здраво. Страх это один шаг до паники. Подобное никак не помогает, а лишь ведет к проблемам и даже гибели. Вот поэтому нужно уметь преодолевать собственные страхи и даже перед лицом невероятной угрозы сохранять самообладание.

Это не редкость, когда уверенный в своих силах маг, сталкивается с монстров или целой стаей на порядок превосходящей его силы. Осознание этого парализует и приводит к не самым хорошим последствиям.

Так что идея напугать игроков до чертиков, сама по себе неплоха. Подобный проект должен научить магов сохранять рассудок даже в самом дерьмовом положении.

Еще одной причиной по которой Киара согласилась на создание этой игры, стала новизна жанра.

Элементы хоррор-выживалки были в Форест, но там все совсем по другому. Здесь же, это выйдет на первый план и совершенно точно породит подражателей. Так что Киара с

готовностью ушла в разработку.

Точнее, сперва началась подготовка.

Киара должна была прочитать книги Лавкрафта и как следует изучить ту эпоху. Больше всего времени ушло именно на это. Что касается монстров, одного их описания в книгах было недостаточно для полноценной реализации в игре, хорошо что Ник воссоздал образы этой игры из другого мира, чтобы девушке было от чего отталкиваться.

Николасу приходилось то и дело вмешиваться в разработку Принца Персии, дабы сдерживать Сацуки в её порывах. Без этого, проект мог превратиться в нечто неудобоваримое. Но вот с Зовом Ктулху всё иначе. По большей части, достаточно предоставить Киаре материал и задать направление, а она сама со всем справится.

Принц Персии вышел очень непохожим на свой оригинал, словно группа профессионалов с огромным бюджетом и мотивацией сделала ремейк весьма старой игры, привнес туда массу нового, в том числе из одной интересной инди-игры. А вот каким получиться Зов Ктулху, Ник мог только догадываться. Киара иногда уточняла у него некоторые детали и просила совета, но в разработке игры юноша не принимал особого участия. Иногда, Киара показывала ему некоторые образы, будь то здания, персонажи или иные объекты, а Ник высказывал своё мнение.

Если говорить про сюжет, то Киара решила следовать ему, но событий станет существенно больше, также появятся новые части. Также, в игре появиться возможность читать книги. Это будут не просто записки на одну страницу, а настоящие книги, что конечно же расширит лор игры и даст возможность глубже в него погрузиться.

Что касается сюжета...

Игрок выступает в роли детектива Джека Уолтерса, который в 1915 году в Бостоне приезжает по вызову, к некоему дому заселенному культистами. Фанатики именующие себя Братством Йит, до поры до времени вели себя тихо, но сегодня соседи сообщили о стрельбе. Сами культисты потребовали привезти сюда Джека, собственно говоря поэтому он и приехал.

Один из фанатиков открыл огонь по полицейским, а Джек сумел проникнуть в дом, где обнаружил мертвых культистов, которые совершили массовое самоубийство. Последний оставшийся в живых, несет какую то чепуху и сводит счеты с жизнью на глазах детектива. При этом, в одной из комнат висят фотографии Джека, очевидно что за ним долгое время следили. Тот в свою очередь спускается в подвал полный жутких вещей и находит там некое устройство. Джек запускает его и тогда, открывается некий проход в другой мир откуда выходят неведомые существа, один вид которых не предназначен для хрупкой человеческой психики.

Произошедшее оказывает столь ужасное воздействие, что детектив попадает в Аркхемскую психиатрическую лечебницу.

Затем, когда его состояние стабилизируется, его выписывают и тогда, человек всю свою сознательную жизнь игнорирующий все что подходит под категорию сверхъестественное, внезапно начинает увлеченно изучать эзотерику. После этого Джек словно пробуждается и понимает что совершенно не помнит шесть лет своей жизни и то как он зачитывался десятками книг.

В 1922 году, Джек Уолтерс ставший к тому моменту частным детективом, получает задание отправиться в портовый городок Инсмут и отыскать там пропавшего приказчика магазина

Брайна Бернама. Приказчик, это на современный лад – менеджер. Магазин принадлежавший известной торговой сети был ограблен и Брайан единственный подозреваемый.

Джек отправляется в старый, недружелюбный город, где ему придется столкнуться с массой ужасных и необъяснимых вещей, но прежде всего он встретится с недружелюбными жителями Инсмута, чей внешний вид намекает на некую болезнь или типа того.

Как и в Халф-Лайф игрок обзаводится оружием не сразу, только вот здесь никто не ведет героя за ручку, напротив, все, ну или почти все люди на его пути – относятся к нему с нескрываемым недоверием. Он для них чужак.

Это часть игры больше всего напоминает по жанру квест, где приходится искать улики, разговаривать с персонажами и делать всё, чтобы продвинуться дальше и раскрыть тайны этого места.

Важной частью геймплея является полное отсутствие интерфейса.

О своем состоянии следует догадываться самостоятельно. Персонаж издает стоны, если ранен. С травмой ноги он хромотает, а если обе сломаны, то едва сможет ходить. Кровоточащая рана сопровождается кровавыми бликами в глазах или тяжелым дыханием. Способы избавиться от ран тут не ограничиваются одной аптечкой. Есть несколько типов предметов, предназначенных каждый под свой вид ранения.

Одним из самых важных аспектов игры является – психическое состояние Джека.

Если он видит нечто сверхъестественное или очень пугающее, то начинает чувствовать себя нехорошо. Его начинает мутить, и если это происходит достаточно долго, Джек сойдет с ума и покончит с собой. А ведь к пугающим вещам относится большая высота, так что с этим тоже следует быть осторожным. Вроде бы и глупость, но стоя у края, персонаж начнет испытывать головокружение.

Из-за событий показанных в прологе, у него не всё в порядке с головой. Важно и то, что он сам стал частью сверхъестественных событий, а потому кроме всплывающих воспоминаний о проведенном в психлечебнице времени, он сможет кратковременно видеть будущее и смотреть глазами других людей и существ. Нередко, это используется в качестве подсказок или предостережения об опасностях.

В игре есть точки сохранения, в их роли выступает символ глаза, если он нарисован внутри пентаграммы, то это ещё и свидетельство безопасности этого места. Данные символы, как все монстры взяты из книг Лавкрафта, так что естественно вписываются в общую картину. Кроме того, события игры параллельно протекают действию книги Тень над Инсмутом, что ещё больше должно показать связь между этой игрой и творчеством Лавкрафта.

На пути игрока ожидают не только опасности, но и загадки. Разного рода ребусы, требующие открыть тот или иной замок, разгадать шифр сейфа или докопаться до некой тайны. Даже уничтожение некоторых боссов связано с загадками. В отличии от Грим Фанданго состоящего из головоломок, тут зачастую время ограничено, а на кон поставлена жизнь протагониста.

В какой то момент, на него ополчится весь город и теперь уже не скрывая своих намерений, жители и в тоже время ужасные порождения Инсмута выйдут на охоту.

Игра выстроена таким образом, что нельзя подбирать с трупов оружие и боеприпасы. Искать и то и другое следует на локациях, это существенно повышает и без того высокую сложность.

Лучшим другом Джека Уолтерса станет стелс. Прятки здесь предпочтительнее открытого боя. Прежде всего из-за очевидной уязвимости героя, а также численного превосходства врагов. Боезапас мягко говоря ограничен, а потому следует научиться экономии патронов, и пускать в ход оружие, только в крайнем случае.

Тут не удастся поиграть в героя. Эта игра дает слишком мало шансов, даже просто выжить в неё – задача не из легких, а уж чтобы пройти, придется приложить немало сил.

Не все встреченные на пути будут желать Джеку смерти. Будут и союзники, хотя каждый из них преследует свои собственные интересы. Так например, игрок познакомится с федеральными агентами бюро расследований, коими командует Эдгар Гувер. Они прибыли выяснить, каким это образом золотообрабатывающая фабрика выпускает такое большое количество золота, какого физически не может содержаться в закупаемой руде. И это на фоне общей запущенности инфраструктуры города. Очевидно в этом месте развернута настоящая преступная сеть.

Конечное же агенты и не догадываются о том, что в действительности тут твориться, а игроку придется раскрыть эти тайны, в том числе под давлением агентов.

В общем, событий тут не мало. Стелс сменяется перестрелками, вид жутких тварей, разговорами с вполне нормальными людьми, а старый, ветхий дом может скрывать под собой омерзительное святилище, посвященное морским богам.

Если Мир Зен в Халф-Лайф был красив, то здесь любое проявление сверхъестественного выглядит омерзительно, да и сам город погружен в гнетущую атмосферу. Единственное желание которое он вызывает, это как можно быстрее покинуть его.

Заигрывание с неведомой силой до добра не доводит, и происходящее в игре показывает это ясно и доходчиво.

Возможно, что Киара поняла это ещё когда Ник в первый раз рассказывал ей про сюжет, и сумела прямо тогда придумать как связать эту происходящее в Инсмуте с... шаманами.

Они тоже обещают великую силу, раскрытие тайн и своего рода единение с природой. А вот Зов Ктулху более чем открыто показывает, что есть вещи, один вид которых способен свести с ума, а некоторых тайн лучше даже не касаться. Ну и то как эта самая сила, влияет на людей. Цена за использование сверхъестественных способностей – очень высока. И ведь превращение в безумного, уродливого монстра это ещё не самое страшное.

Киара сумеет грамотно вложить нужный посыл в данный проект, подложив тем самым шаманам свинью.

Конечно же, им самим от этой игры ни холодно ни жарко, а вот желающих к ним вступить должно поубавиться.

А не повлияет ли эта игра на самих магов таким же образом? Нет. У магов все по науке. Это шаманы оперируют неведомым и таинственным. Вот их учения, как раз похожи на то, что игроки смогут увидеть в Инсмуте и на Рифе Дьявола.

А уж каким контрастом Зов Ктулху будет после Принца Персии...

Игре нужен трейлер, но вот демонстрация геймплея и тем более событий игры может и не пойти на пользу проекту. Так что Киара поступила иначе. Она ограничилась видами города и

его окрестностей под жуткую музыку. Прямо между смены демонстрируемых локаций появлялись надписи – «По мотивам произведений Говарда Лавкрафта».

В конце, буквально на пару секунд показали человека стоящего спиной. Он был одет в невзрачную одежду и смотрел вперед, а затем резко развернулся. Вместо человеческого лица, у него была жуткая рыба морда.

Свет упал на покрытую полипами ржавую надпись – «Зов Ктулху».

Ник увидел этот трейлер в числе первых, ещё до того как Киара его выложила.

Юноша подумал, не посчитают ли игроки эту игру про охоту на морских монстров? Все же Лавкрафт писал про космических божеств, прячущихся на нашей планете в морских глубинах. А в нынешние времена, именно морская пучина скрывает самых сильных магических тварей в мире.

Ну, как бы то ни было, скорее все сами всё увидят, да и Ник сможет поиграть в новую для себя игру, и при этом знакомую.

Интересно, многие ли пройдут её до конца?

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3486697>