

Глава 26 - Call of Duty/Medal of Honor.

При адаптации старых игр в матрицу, возникает ряд сложностей, в первую очередь связанных с техническими ограничениями.

Миссии проходят на маленьких локациях или коридорных уровнях.

Если взглянуть на это со стороны, то они совсем крохотные. В ранних частях так и вовсе. В некоторых заданиях, по сюжетным рельсам игрок делает круг или выходит в начало через срезку. Поэтому окружение достаточно камерное, несмотря на декорации.

В более поздних играх, это выглядит получше, но все равно ограничения игрового движка заставляют подстраиваться.

Часть миссий, в том же Зов Долга связаны друг с другом, по сути являясь одной миссией. Но разработчики вынуждено разделили ее на части, поскольку по иному все это дело не вписать.

Ник устроил настоящий мозговой штурм в лице одного человека и двух наборов памяти, дабы прийти к лучшему значению при решении этой задачи.

Само собой локации должны стать больше. В матрице игроки должны прочувствовать на себе минувшую войну. А как это сделать если на деле все происходит на небольшом пятнышке?

При этом, надо сделать так чтобы игра не потеряла в динамике. Нельзя чтобы ситуации повторялись слишком часто. Да и скриптов придется сделать побольше. В некоторых местах, в виду увеличения размера локаций, Ник предоставит игрокам право выбора. Чаще всего речь про путь. Например, с какой стороны обойти здание, или быть может найти ход в его подвал. Бежать к укреплениям напрямик или забраться на полуразрушенный дом и взять в руки снайперку. Если нашел по пути сапера, ну или его труп если добирался дольше чем следовало, бери взрывчатку и используй по усмотрению. Например для сноса некоторых стен, коих будет больше чем взрывчатки. Враг засел внутри дома, а ты швыряешь гранаты? Ну так дом хлипкий, так что не удивляйся тому что лестница обрушилась и до пулемета на втором этаже ты уже не доберешься. НПС будут более разговорчивы и речь не о выкриках во время боя. Спасенный солдат может предупредить о врагах или союзниках, указать на схрон боеприпасов или даже секретную миссию, вроде подрыва танка или ликвидации вражеского офицера.

Неплохим решением будет ввести коллекционные предметы.

Николас не хочет делать их однотипными в духе «Собери как ты парень, сотню перьев» или «Убей сто голубей». Это тупо и скучно, а главное никак не служит погружению в игру.

Надо дать понять что эти действия действительно оказывают влияние на мир игры.

Решением для шутера про войну, станут в первую очередь военные документы. Ник сделает каждый из них уникальным. Тут всего лишь пожелтевший лист с печатью. Там целая папка документов. Здесь портфель. В другом месте, и вовсе смятая записка. Дальше будет техническая схема с изображением нового танка или скажем ракеты ФАУ-2.

Кроме документов, будут попадаться памятные вещи. На уровне за американцев жетоны. За советских солдат письмо домой. Ну и так далее. Разные безделушки и у каждой будет своя история. О каждой можно будет почитать. Подобные вещи, в отличие от документов не обязательно собирать на каждом прохождении. Ник сделал так что в настройках можно поставить флажок, чтобы единожды собранные уникальные безделушки больше не появлялись.

А почитать о них всегда можно через меню.

Часть миссий Ник объединит, другие увеличит в размерах.

Еще одним решением – стало внесение дополнительных задач. Они необязательны, но влияют на статистику, а в некоторых случаях на других персонажей. Если игнорировать дополнительные задания, то кое кто из окружающих встретится с костлявой. Также, в некоторых местах подобное отношение усложнит жизнь игрока. Причем не только в той же самой миссии. Не взорвал мост? Ну так противник по нему перебросит подкрепления с которыми ты столкнешься в следующем задании. Упустил танк? Будь уверен, вы с ним еще встретитесь и твои напарники напомнят о том что его можно было взорвать раньше.

Не то чтобы нелинейность была прямо таки обширной. Скорее местечковой, но для погружения этого достаточно.

Оружия в игре станет больше, но что важнее – пополниться арсенал и как следствие разнообразие врагов.

Взять хотя бы ранцевый огнемет. Эффективное оружие для зачистки бункеров и окопов. Бегать с ним тяжело, а если ловить баллоном пули то он взорвется. Это кстати, служит мотивацией целиться именно туда чтобы поджарить солдат прикрывающих огнеметчика.

Техники стало больше, как и способов ее уничтожения. Появятся пушки и минометы, нередко как раз для того чтобы уgomонить вражескую стальную гадину.

У самого будет возможность погонять на таком.

Ник помнил что в этих сериях игр были отличные погони, когда игрок брал в руки оружие и отстреливался, а в других случаях брал на себя управление техникой.

Все это надо добавлять в меру, как и снайперские миссии. Там куда меньше динамики. Напротив, нужна осторожность. Стелс в чистом виде, пусть и не такой уж и сложный.

Что нужно еще?

В старых играх не было ускорения. Персонаж мог бегать, ходить пригнувшись и ползать лежа. Бег и выносливость появились в более поздних играх. Ник это исправил.

Тоже касаясь ближнего боя. У персонажей разных кампаний будут разные виды оружия ближнего боя – нож, саперная лопатка, молоток. Это интереснее чем просто приклад. Враги тоже не брезгают использовать подручные средства ближнего боя.

Немного подумав, Ник ввел в настройках параметр жестокости. В оригинальной игре, враги просто умирали. Крови почти не было, что немного странно. Ник просмотрев документальные кадры, создал систему расчленения. Пулевые отверстия и лужи крови далеко не самое жуткое, что увидят игроки. Оторванные конечности, раскуроченные головы, обожженные и даже разорванные на части тела. Игрок будет рвать гранатами на куски, а очередь в упор превращает лицо в шмат мяса. Далеко не все упавшие на землю враги будут вытаскивать пистолет и стрелять по игроку. Многие будут кричать от боли или захлебываться кровью. Если прострелить ногу, человек падает на землю с криками. Попасть в руку – роняет оружие. Пах – сгибается пополам. Немногие будут сдаваться, бросая оружие и поднимая руки с искаженными от ужаса лицами. Некоторые из них не упустят возможности и пустят вам пулю в затылок из пистолета как только вы отвернетесь, но только отличить таковых не выйдет. Да и

большинство ваших соратников не станут брать пленных. Так что станете свидетелями того как добивают безоружных.

Также, Ник введет немало маленьких сцен, таких как нервный срыв молодого солдата и то как старший товарищ ставит его на ноги. Медик перевязывающий окровавленную культю после осколочного ранения. Механик, что возится с подбитой самоходкой под требования командира немедленно ввести ее в строй. И тому подобное.

Часть миссий так и вовсе будет начинаться и хотя бы пару минут проходить на базе, среди товарищей. Как правило там будет проводиться инструктаж или хотя бы напутствие возвращаться живыми.

Теперь, касаемо кампаний...

Каждая проходится одним персонажем, так что кампании из разных игр все равно будут смотреться органично. Также, ничего не мешает делать отдельные миссии в них за других персонажей. Например, разбавить цепочку миссий в городе, заездом на танке под управлением командира, или скажем снайпером который не бегаёт как ужаленный заяц, а сидит тихо. Одна из таких миссий пройдет в большом доме, где придется перемещаться от одной позиции к другой устраняя врагов меткими выстрелами, под конец пережить вражеский штурм.

Правда, есть одно небольшое исключение.

Миссия по высадке на пляж Омаха.

Это историческое событие, неудивительно что оно появилось в обеих играх. При том что высадка велась на четыре пляжа, именно на Омаха союзники встретили наиболее ожесточенное сопротивление.

Однако, масло в огонь интереса подлил один фильм, в котором была как раз эта битва. Режиссер постарался на славу, дойдя до того что буквально копировал документальные кадры реальной высадки. В Медаль за Отвагу эта миссия стала наиболее известной, во многом потому что практически повторяла кадры из фильма.

Прокручивая ее в голове, Ник понял что в сравнении с фильмом, она выглядела пустоватой. Опять таки из-за технических ограничений. Нельзя было натурально выпустить тысячи людей и завалить все трупами. Ни одно железо не выдержало бы такой нагрузки. Но для матрицы подобное - ерунда. Так что Ник закатал рукава и настроился на то чтобы воссоздать события фильма который не существует в этой реальности. Ну, с учетом опять таки геймплейных особенностей, в которых игроку придется самолично снимать пулеметчиков и зачищать бункеры. И еще, после окопов брать укрепления за жилым домом, тоже занятым нацистами.

Есть еще один сложный вопрос - как быть с техникой?

Речь про миссии где мы управляем танком. Один человек не может рулить, целиться оружием и стрелять из него.

Тут Николасу оставалось лишь воспроизвести все как в игре, сделав управление едва ли ни аркадным. Ему физически не удастся на данном этапе понимания матрицы воспроизвести детальное управление техникой. Да и для подобной игры это будет напрасным переусложнением, так что не надо мудрить.

Даже со всеми заготовленными заранее деталями, создание игры займет кучу времени и судя по всему будет требовать все больше, нарастая как снежный ком.

То что все разделено на кампании и миссии, весьма удобно. Не надо выпускать следующую часть, достаточно вводить по одной кампании.

Одев на голову обруч, Ник погрузился в матрицу.

...

На экране монитора был стопкадр из дополнения к Оверлодру.

Это запись стрима молодой златовласой барышни с обширной аудиторией фанатов.

Пожилой мужчина за столом не смотрел на монитор. Все его внимание обращено к другой особе, только не на экране, а в реальности.

- «Как глава города, я отвечаю за всех граждан. Даже мне не дозволено нарушать их права, мисс Скарлет» - Майкл Доу

- «О каком нарушении может идти речь если это принесет человеку большую выгоду?» - Лиза Скарлет

- «Азраил, обладает специфическим, я бы сказал - сложным характером. Он ценит свой статус инкогнито и не хочет идти на контакт» - Доу

- «В нашем мире невозможно жить в городе и быть отшельником. Его все равно раскроют рано или поздно и будет лучше если у него будет наша поддержка. Я знаю что вы никак не взаимодействуете с ним и это - большая ошибка. Не сомневаюсь в творческих способностях Азраила, но как один из ведущих геймдизайнеров Эдмонта могу с уверенностью сказать - навыки Азраила в использовании матрицы не слишком высоки. Они требуют доработки. Ему нужна учеба, руководство, ему нужен наставник. Все что мы получили к этому моменту, есть ничто иное как продукт самоучки. Способности Азраила станут намного лучше, если он получит все необходимое. Позвольте мне сделать эти инвестиции в будущее Эдмонта» - Лиза

Мужчина не знал как ей ответить.

Азраил был ребенком. Точнее старшекласником с неприятной внешностью и дурным характером. Совершенно не тот образ который выдумала себе Лиза.

Хуже всего - подростковая импульсивность. Ему ничего не стоит учинить какую-нибудь гадость чисто из вредности, чтобы поднасрать тем кто ему не нравится.

- «Несмотря на ваш статус и родственные узы, вы по прежнему частное лицо. Если столь важный ресурс как Азраил перейдет под ваше начало, это будет не иначе как передача стратегического ресурса в чужие руки» - Доу

- «Если это будет на благо города то какая разница? Это именно ваш служащий спровоцировал конфликт, который вам пришлось закрывать. Далекое не все люди стоящие у государственной власти являются такими же бескорыстными как вы. Но и среди частных лиц встречаются добропорядочные. Майкл, вы меня знаете. Вы знаете кто я и что я делаю ради города. Позвольте мне встретиться с Азраилом. Если он откажется, я больше к нему не подойду» - Лиза

Глава города представил встречу горячей, длинноногой красотки с отличными сиськами и шикарной задницей с подростком в пубертатном периоде. Да он роняя слюни прыгнет в ее объятия, послав нахрен старого пердуна Доу и весь его город.

- «У нас с Азраилом есть соглашение. Если я его нарушу, то утрачу и без того расшатанное доверие» - Доу

- «В таком случае вы тем более должны устроить нам встречу. Уверяю, я умею ладить с людьми. Каким бы характером ни обладал Азраил, я смогу с ним договориться» - Лиза

Мисс Скарлет сделала очень много для Эдмонта. Она не зря считается одним из лучших геймдизайнеров города. Ссориться с ней совсем не хочется, но и уступить в данном положении означат проявить слабость. Азраил стал камнем преткновения. Он нужен обеим сторонам.

- «Как вы считаете, кто такой Азраил?» - Доу

- «Человек с невероятным талантом и видением матрицы как холста» - Лиза

- «Я имею в виду его физические данные» - Доу

- «Судя по его творениям, человек с богатым воображением. Не слишком старый, готов рисковать. Но пробудился поздно, либо что я считаю более вероятным, обнаружил способность геймдизайнера недавно. Его умение выстраивать сюжет и создавать целостные мир... полагаю ему немного за тридцать» - Лиза

Всего на долю секунды на лице старика мелькнула тень усмешки. Лиза это заметила.

- «Нет? В таком случае, он сразу заметил способности к геймдизайну как только они проявились. Но это произошло недавно. Выходит - он молод?» - Лиза

- «Молодой человек получил должное образование. Мои лучшие люди проследят за этим» - Доу

Если он попадет в подконтрольный администрации колледж, то Скарлет не подобраться к Азраилу.

- «Все нынешнее обучение настроено иным образом, чем требуется Азраилу. Ваши хваленые учителя не подстраиваются под индивидуальные нужды, а вбивают штампы. Это похоронит талант Азраила, превратив его в посредственность. Максимум - в хорошего геймдизайнера, но никак не выдающегося. С моей помощью, он избежит подобного. Уверяю, я лучший кандидат на роль его наставника и вы это знаете» - Лиза

- «Я не могу выделять кого-то конкретного, пусть и такого выдающегося. Вы по прежнему просите отдать его вам. Но что если изменить подход?» - Доу

Он подался вперед.

- «Не хотите взять под свое начало целый класс молодых геймдизайнеров?» - Доу