

Глава 42 – Игра про гуся.

Три дня – очень малый срок для разработки игры. Но раз она на ПК, а не для матрицы, то мозговитому геймдизайнеру хватит этого времени с лихвой.

Да и про качество игры особых указаний не было. Надо чтобы игру купили. Пускай итоговый заработок будет мизерным, это не важно.

Скорее всего, даже если никто не справится, наказания как такового не последует. Аналогия с входной контрольной тут более чем уместная. Напротив, поражение заставит учеников остудить горячие головы и поставит гордецов на место, мол вы даже никчемную игрушку не способны сделать, так что закрывайте рты и слушайте учителя.

Для успеха нужно применить не только знания геймдизайна, но и творческую жилку, чтобы готовая игра привлекла внимание аудитории.

У Николаса с этим не было никаких проблем. В чужой памяти достаточно добротных инди игр.

В первый день, когда учитель поручила разработку, Ник даже не стал начинать работу над игрой. Вместо этого он изучал работу в матрице и чужие игры. Надо было сравнить что умеют другие. Игра Сацуки навела его на некоторые мысли, так что он изучат продукт геймдизайнеров как в матрице, так и на форумах в сети.

Это пригодится ему не только как ученику класса 1-Э, но и как Азраилу при разработке следующей большой игры. Для полной картины, юноша приобрел платные д/с для нескольких игр.

На следующий день, уроки проходили как обычно.

На физкультуре, Брендан Вуд занимался отдельно. Из-за его магической прокачки и боевых навыков, состязаться рядом с остальными будет как взрослому с младшеклассниками. Так что его определили в другой класс на время занятий физрой, а еще проводились индивидуальные тренировки. Все для развития его способностей.

Ник занимался в своем темпе.

Раньше, в школе он не мог заниматься спортом из-за астмы, но здесь его ничего не сдерживало. Более того, он заметил что не уступает большинству одноклассников в физической подготовке. Он не лучший, но и плохим его не назвать. Середина? Вполне.

Осознав это, он с еще большим усердием подошел к занятиям спортом. Если все получается, то почему бы ни стараться еще больше? Чувство гордости растекалось по его телу. Также как он превзошел геймдизайнеров своими играми, точно также он хочет обойти одноклассников физической подготовкой.

Урок у класса проводился на одном поле или в одном зале, но при этом шло деление на парней и девушек. Нормативы у юношей по понятным причинам выше.

Ник заметил что Киара Айсберн, лучшая ученица класса 1-Э, в плане спорта оказалась хороша, но не настолько чтобы войти в первую пятерку. А вот Сацуки Лэнгли показывала наилучшие результаты и вела себя наиболее активно. Надо ли говорить что физкультура была ее любимым уроком?

После занятий, ученики шли в душевые, разделенные на отдельные кабинки. То что надо, принять душ после того как отлично пропотел.

На переменах, ученики обсуждали создание игр. Большинство приступили к разработке, а кто-то все еще не знал с чего начать, так что вел беседу чтобы принять решение на примере других.

Из игр Азраила вышедших на ПК, пожалуй только Лимбо и Мир Гуу могли служить примерами. Остальные игры слишком сложные.

Кафетерий.

Тут был широкий выбор блюд, а главное – ты сам выбирал чего и сколько тебе есть. Ник не из тех кто объедается, но он любит вкусную еду. А кто ее не любит? Так что он взял себе кучу всего, маленькими порциями и уселся на свободное место.

Не успел он приступить как рядом уселась со своим подносом обладательница длинных русых волос, завязанных в конский хвост.

- «Приятного аппетита» - Ник

- «Спасибо, тебе тоже» - Сацуки

Юноша приступил к еде, а вот его соседка севшая слева также как на уроках, не торопилась брать в руки вилку.

- «Ты уже приступил к разработке?» - Сацуки

- «Вроде того. Все продумал, осталось перенести это из головы в матрицу, а оттуда на компьютер» - Ник

- «И что это за игра?» - Сацуки

- «Узнаешь - когда выйдет» - Ник

- «Она про ферму? Это ферма, да?» - Сацуки

- «Узнаешь, когда выйдет. И нет, это не про ферму» - Ник

Он невозмутимо наслаждался блюдами, хотя из них одно ему не понравилось, так что он отложил его едва попробовав. А вот соседка слева выглядела не так самоуверенно как обычно. Особенно это контрастировало с ее видом на физре.

- «Мне понравилась Веселая Ферма. Ты здорово придумал» - Сацуки

- «Спасибо, но это не только моя заслуга. У меня был материал с которого и начерпал идей и вдохновения» - Ник

Девушка взяла вилку и вяло ткнула ей пару раз в листья салата.

- «Не хочешь вместе разработать игру?» - Сацуки

Юноша перестал жевать и повернулся к девушке.

Глоть.

- «Чего?» - Ник

- «Ты ведь еще не начал, наверное не можешь решить. Так почему бы нам не объединиться?» - Сацуки

Он пару секунд молча на нее смотрел.

- «Я без проблем создам игру, она уже готова в моей голове. Осталось придать этим мыслям физический образ. Для ПК это не тоже самое что для матрицы. Никаких проблем. Кроме того у меня есть опыт в этом. Зачем мне объединяться?» - Ник

В кафетерии было шумно. Многие увлеченно разговаривали друг с другом.

Шух!

Сацуки подседа еще ближе, практически прижавшись к Нику и заговорила с ним полупшепотом.

- «Хорошо, тогда помоги мне. Я не могу придумать игру. Как только начинаю думать, в голове всплывает твоя ферма и ничего другого не приходит! Это твоя вина! Забил мне голову Веселой Фермой, а я из-за тебя работать не могу!» - Сацуки

- «Это я виноват!?» - Ник

- «Ты же сказал у тебя все готово, значит есть время помочь мне. Учитель сказала - Геймдизайнеры работают друг с другом. И пространство в матрице для этого дала, чтобы мы помогали друг другу» - Сацуки

У Ника дернулся глаз.

Это когда это они стали друзьями?

- «Ты сделала игру для матрицы, что сложного сделать простенькую игрушку для ПК? И вообще, почему я? Тут полно народа. Вон, куча наших одноклассников прямо сейчас обсуждают игры» - Ник

- «Они ничего не добьются! А у тебя есть ферма. И ты мне должен за тот случай» - Сацуки

- «Я же вернул тебе карточку, так какого я тебе должен?» - Ник

- «Я никому не сказа что ты видел мои... короче! Ты же не хочешь чтобы все знали что там произошло? Давай так - поможешь мне с игрой и того случая никогда не было. Договорились?» - Сацуки

- «Это не просьба, а шантаж. Ты еще подкрепи его угрозами физической расправы» - Ник

- «Так ты поможешь?» - Сацуки

Юноша посмотрел в стакан с компотом, будто бы в нем был ответ.

Не такая это уж серьезная угроза. Но учитывая общительный характер Лэнгли, она и правда может подпортить ему жизнь. С другой стороны, если он поможет ей, то она останется перед

ним в долгу. При случае это можно использовать.

- «Хорошо, я помогу тебе. Но ты не донимаешь меня расспросами, и делаешь все что скажу. Если всплывет история с карточкой, ты объяснишь как все было на самом деле. Согласна?» - Ник

- «Да» - Сацуки

Вот сейчас, она приступила к еде а Ник потерял большую часть аппетита.

...

Позже.

Ник разреши доступ Сацуки в свою ячейку в матрице, а та в свою. Таким образом они могут видеть работу друг друга.

- «Я покажу на примере Веселой Фермы. Смотри» - Ник

Она запустил игру. Здесь он мог проводить с ней какие угодно манипуляции.

- «Игра должна быть простой и понятной. Не надо ее переусложнять, вкладывать кучу идей, механик, смыслов. Возьми основную идею и используй ее. Вот смотри. В ферме, весь игровой процесс осуществляется мышкой и ее левой кнопкой. Все что нужно делать, кликать куда нужно. Полить область чтобы росла трава, подбирать ресурсы, отправлять их на переработку, ловить животных, покупать живность, улучшать здания и все прочее... Тут не надо пользоваться другими кнопками, ни на мышке, ни на клавиатуре. Нет механик требующих удерживать кнопку зажатой. Нет сложностей в стратегии. Все разделено на отдельные миссии. Разница между биомами только в графике. Курица, пингвин, лосось – игромеханически они ничем не отличаются друг от друга, как и производственные здания. Видишь? Простота» - Ник

Девушка, точнее ее проекция молча кивнула.

- «Смотри на графику. Разве она реалистичная? Она простая, мультяшная. Это тебе не матрица, так что не надо делать все детальным как в жизни. Нужен свой стиль. Этот похож на рисунок или мультик, для игры про Веселую Ферму в самый раз. Яркие и красочные цвета, нет темных тонов. Короче, у нас нет времени учить тебя другим стилям. Запомни вот этот» - Ник

- «Это я поняла, так что там с моей игрой?» - Сацуки

- «Вот так я создаю модели для игр» - Ник

Шурх...

В сияющих кубиках цифрового кода возникли две фигуры.

Первой был гусь, а второй мужчина в рабочем комбинезоне и резиновых сапогах.

- «Я применю эти модели к игровым частям и...» - Ник

На экране вместо курицы ходил гусь, он ел траву и откладывал яйца. А вот мужчина выступил в роли медведя. Ник поместил его в клетку и на склад.

- «Понятно дело, что в такой игре продажа людей будет выглядеть неуместно, но вот модель

гуся смотрится вполне нормально. Я мысленно воспроизвел эти образы и при помощи манной воссоздал их. Обрати внимание, в них не так много деталей, делать их больше не имеет смысла» - Ник

- «Ага...» - Сацуки

- «Попробуй воссоздать образы из этой игры. Куриц, медведей, да все что угодно» - Ник

Ей понадобилось несколько минут, чтобы создать нечто подобное. Итоговый результат отличался. Курица вышла почти такой же, а вот медведь оказался более детальным. Его вид был более реалистичным и даже грозным.

- «Ты больше изучала медведей, поэтому твои воспоминания примешиваются к его образу. А вот курицы тебе не сильно интересовали, вот и получилось почти один в один. Старайся не примешивать в работу образы из других источников. Сосредоточься на том что видела в моей игре. Думай про ферму. Воспроизведи ее мелодию в своей голове. Ты же играла в нее. Воспроизводи все максимально точно» - Ник

Сацуки продолжала работать.

Было не просто, но понемногу у нее получалось все лучше. Ник заставлял переделывать готовые модельки.

- «Хорошо. Теперь сделай гуся и мужика в комбесте. Их не было в игре, но они выполнены в таком же стиле» - Ник

С этим оказалось сложнее. Сацуки пришлось пару раз все стирать и начинать заново. А потом, еще и анимировать их, чтобы они двигались как в игре.

- «Сойдет. Думаю этого достаточно, чтобы перерисовать игру. Но этого мало. Сейчас, ты должна будешь воспроизвести механику этой игры» - Ник

- «Но мы должны делать мою игру. После завтра сдавать результат» - Сацуки

- «Сперва научись делать игры, а потом приступай. Итак...» - Ник

Юноша смотрел как в своей ячейке, девушка работает с готовыми моделями скопированными с его игры. Ник руководил процессом и вдумчиво объяснял что и как надо делать.

- «Нет, это без надобности. Все будет на экране монитора, какие еще чувства? Нет. Один клик запускает процесс. Что? Нет, после нажатия предметы моментально оказываются на складе. По сути, они исчезают с поля и создаются в складе. Перемещение с поля, это визуальная проекция, иллюзия. А? Нет никакого грузовика, это просто анимация. Никуда он не едет. Товары исчезают со склада, а через указанное время даются деньги и грузовик становится доступным» - Ник

Он раскрыл ей костыли разработчиков.

Прошло некоторое время и игра про ферму стала рабочей.

- «Выходим» - Ник

Он проверил работу игры на компьютере. Там было всего два первых уровня и кое-какие огрехи, но все же игра работала.

- «Хорошо. Смотри, ты создала игру. Ну, пока что её часть, но вот остальное - дело техники. Теперь, ты создашь подобным образом свою собственную» - Ник

- «Но ты же мне поможешь? Ты обещал» - Сацуки

- «Помогу. Давай обратно» - Ник

Они снова оказались в пространстве.

- «Есть у меня одна идея для игры. Веселая бродилка-головоломка. Подойдет всем, даже детям» - Ник

- «О!» - Сацуки

Шурх!

Снова появился гусь.

- «Это главный герой. Игрок будет управлять им» - Ник

- «Он будет откладывать яйца» - Сацуки

- «Нет, он будет портить людям жизнь. Для начала, добавь ему анимации движения. Еще он должен махать крыльями, а также гоготать. Оба действия привяжи к разным кнопкам. Двигаться он должен при помощи клавиш. Помнишь Лимбо? Вот почти как там, только тут вид не сбоку, а сверху-сбоку. Еще он должен пригибаться, чтобы поднимать вещи с земли. Вот так...» - Ник

Появилось яблоко.

Гусь приблизился и схватил его клювом.

- «Если не удерживать кнопку, предмет выпадет. Сможешь повторить?» - Ник

- «Смогу. Но, что это за игра?» - Сацуки

Юноша потер лоб.

- «Как бы сказать. О! Покажу пример» - Ник

Он воссоздал мужчину сидящего на скамейке. Он ел бутерброд и запивал газировкой.

Гусь подошел сзади и загоготал. От неожиданности мужчина выронил бутерброд и облил себя газировкой. Гусь подбежал поближе и схватил бутерброд, после чего дал деру.

- «Игра вот про это. Гусь устраивает мелкие пакости жителям малого населенного пункта. Нужно создать несколько областей для его похождения, людей, объекты, а также список доступных проделок. Если успеешь, еще и секретные добавишь» - Ник

- «Это... она точно будет успешной?» - Сацуки

- «Она точно будет необычной и привлечет внимание. Остальное зависит от качества исполнения» - Ник

Немного подумав он добавил.

- «Тебе-то самой нравится? Если нет, давай сделаем что-нибудь другое, а эту я сам выпущу» - Ник

Девушка улыбнулась.

- «Я сделаю ее!» - Сацуки

- «Отлично, а я буду работать над своей» - Ник

- «Что? Но ты должен мне помочь» - Сацуки

- «Помочь, а не делать всю работу за тебя. Я дам тебе задания и наводки, все остальное выполнишь сама. Если что – задавай вопросы. Мне между прочим, тоже надо игру делать» - Ник

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3156972>