

Глава 58 - Age of Mythology/ Titan Quest.

Николас Мор и его учитель по геймдизайну и психоматрице Лиза Скарлет беседовали тет-а-тет в ее кабинете, в колледже Норквест.

Девушка как всегда была спокойна, а вот юноша даже не пытался скрывать свое недовольство, хотя заходил сюда в приподнятом настроении.

- «Что это значит? Вы оставите это вот так? Эти ублюдки похитил меня. Они убили студентов нашего колледжа. Наш одноклассник погиб, а вы ничего не собираетесь делать?» - Ник

Из-за нападения враждебной группы, погибли трое студентов, один из класса геймдизанеров, двое из другого, а также двое охотников сопровождавших группу.

Одного из нападавших удалось взять живьем. Им оказался командир группы охотников из Чикаго. К сожалению, у него не было самой важной информации. Все что он сделал, это указал на убитого им мужчину, сказав что тот и был заказчиком. Личность убитого установили - им оказался работник правительственной службы города Чикаго.

Причину по которой они пытались похитить Мора, охотник не знал, но глава города и Лиза прекрасно все понимали, и сделали так, чтобы эта информация никуда не просочилась.

Когда Ника вызвали в кабинет, он думал над тем как его порадуют предстоящей расправой над недругами, но к его возмущению, учитель заявила, что будет сделано официальное заявление о нападении преступных магов.

- «То есть они не понесут никакого наказания? Столько наворотили и нихрена?» - Ник

Учитель холодно посмотрела ему в глаза.

- «Ты ребенок?» - Лиза

- «...» - Ник

- «Я спрашиваю - ты ребенок? Потому что сейчас ты мыслишь как дети. Тебя обидели и ты хочешь отомстить. Ты даже не думаешь о последствиях. Сделай так, чтобы этот кровавый туман перестал застилать тебе глаза и подумай головой. Ну допустим ты отомстишь и что? К чему это приведет? Ты получишь какую то выгоду? Да власти Чикаго будут рады такому исходу. Они выдадут тебе козла отпущения и дело будет закрыто, а сами останутся чистыми. А ты думал о компенсации для семей убитых? Кто будет ее выплачивать, может быть ты? Здесь начинается политика, а ты даже ее основ не знаешь. Мы используем этот случай в своих интересах, чтобы давить на Чикаго. Им придется принять наши условия, хотя бы этого или нет. Кроме того, попытка твоего похищения лишней раз доказывает ценность игр разрабатываемых геймдизайнерами Эдмонта, а потому цена данных продуктов возрастает. И всем городам придется смириться с этим ростом цен. Я подчеркиваю ВСЕМ, а любое недовольство по этому поводу, будет адресовано Чикаго. Историю не предадут огласке, но все кому нужно - будут об этом знать» - Лиза

- «А я?» - Ник

- «А ты геймдизайнер и студент Норквеста. Так что делай что должен - учить и работай, а политику оставь другим» - Лиза

- «А если меня снова попытаются похитить?» - Ник

- «На этот раз мы будем готовы. Сейчас уже ясно, что в Чикаго узнали кто ты такой, так что мы примем меры, а любая попытка еще раз послужит нам на руку против тех недоумков. Во время твоих следующих вылазок, мы намерено оставим пару уязвимых мест, чтобы приманить желающих повторить провал» - Лиза

Ник молча переваривал услышанное. Ему все еще трудно принять все это.

- «Не думай об этом. У тебя есть чем заняться, и старайся находить во всем плюсы. Этот случай привлечет внимание к играм Эдмонта, особенно созданных Азраилом. Мы будем продавать их в другие города, помимо Чикаго» - Лиза

- «А я как всегда не получу с этого манну» - Ник

- «Ты получишь деньги. Этого мало?» - Лиза

- «Нет» - Ник

Юноша поднялся со стула и побрел к двери.

Ему надо собраться с мыслями.

...

- «Что сказала учитель?» - Сацуки

- «О моей беспомощности? Ни слова. Просто хотела ободрить меня» - Ник

Девушка похлопала его по спине.

- «Не волнуйся! Ты жив, здоров, это главное, только не надо вешать нос. Неудачи случаются у всех, нельзя позволять им сломить себя. Мне так отец говорит, а он между прочим охотник с богатым опытом. И кстати, ты неправ когда думаешь, что ничем не помог» - Сацуки

- «О чем ты?» - Ник

- «Если бы не твои советы и то что я играла в твои игры, я не смогла бы нанести достаточно урона магией тому элементалю. Он бы убил нас, так что ты тоже помог, просто твоя помощь была ээ... заранее» - Сацуки

Мору и Лэнгли велели держать рот на замке по поводу случившегося. Официально, Сацуки следили за группой похитителей и вывела на них охотников. Это все.

Конечно же этот случай стал небольшим событием для Норквеста, особенно для первокурсников.

Одноклассники желали узнать что там произошло, а поскольку Ник сказал что вырубился, то все внимание перешло на Сацуки. Ее общительный характер пригодился тут как никогда, ведь Ник хотел отдохнуть от шума и прийти в себя.

Учитель Скарлет тоже это понимала, поэтому решение о создании группы с Киарой Айсберн, передвинула чуть дальше в своем расписании.

А у Ника, был свой способ прочистить мозги.

Тот самый, который приносит ему радость и деньги.

...

Вечером, в общежитии Ник прохаживал туда-сюда по комнате размышляя над тем, что делать дальше, а точнее над его новым проектом.

Макс Пэйн, включая дополнение продался очень неплохим тиражом. Но, пик продаж давно миновал. Почти все кто хотел, уже купили игру и дополнение к ней. А значит, пора делать нечто новое.

В принципе, можно удариться в научную фантастику, раз уж он пришел от средневековья к современности, но Азраил не тот, чьи действия можно предугадать. Он сделает по своему.

В списке желаемых игр, он еще не затронул стратегии в реальном времени. Если не считать Хранителя Подземелий, но то - особый случай. Непрямой контроль, подземелье - он мало похож на RTS. Тут надо что-то другое.

Но стратегии популярны на ПК. В матрице их играют далеко не столь охотно, по понятным причинам.

Стало быть, стратегия нужна в качестве основы для другой игры. Но чтобы такое выбрать?

Пара идей пришла еще во время работы над Пэйном, ну а сейчас надо проверить, получится ли все это реализовать в матрице.

Есть две отличные игры, действие которых проходит в античности с ожившими мифами.

Стратегия Age of Mythology и Titan Quest для матрицы.

Первая про древнюю Грецию, Египет и Скандинавию, а вторая про Грецию, Египет и Китай. Временной период в принципе совпадает, как и тематика связанная с чудовищами. Даже корень всех зол там один - Титаны желающие вырваться из Тартара.

С Эпохой Мифов, у Ника не будет проблем, вот с Титан Квестом придется заморочиться.

Ранее, юноша испытывал сложности с механикой движений. Разработка Макс Пэйна, позволила как следует поработать над этим и привести к неплохим результатам, а главное это продвижение Николаса в новый ранг, что существенно улучшило его использование магии.

Персонажи в игре, двигались как надо. Они бегали, прыгали, использовали оружие, опрокидывали столы и даже погибали как надо... ну, иногда это получалось немного театрально, когда их отбрасывало пулями.

Но вот взаимодействие друг с другом в ближнем бою выходило не очень. Тут повезло, что холодного оружия почти не было, только сам Макс мог использовать стальную трубу, а в продолжении приклад оружия.

Это в игре про современность изобилует огнестрельное оружие, а вот в древней Греции будет преобладать холодное. Потому и взаимодействие людей надо проработать как следует.

Нужна физика мяса, чтобы показать правильное движение плоти. Физика жидкостей, ведь тут

будут изобилуют фонтаны крови, будет вода, яд и все прочее. Физика огня более-менее есть, все-таки В Пэине были бутылки с зажигательной смесью, но этого мало. Работа со светом и тенью, особенно во время использования магии, коей в Титан Квесте полно, тоже надо реализовывать.

Следующие пару часов юноша потратил на то, чтобы опробовать основы.

Он создал модель греческого воина, а также нескольких чудовищ.

Сначала, воин убивал другого такого же воина. Удар, блок, парирование, отскок, колющий удар, рубящий...

Затем, тоже самое, но уже с монстрами.

В чужой памяти, обе игры изометрические, хотя их можно приблизить максимально близко, чтобы все рассмотреть. И там и там движения простые. Их нетрудно воспроизвести, но для матрицы этого недостаточно. Надо прописать кучу других движения, чтобы все выглядело максимально достоверно.

У любого объекта есть масса. Вот сражаются два человека примерно одинакового веса и телосложения, а вот на человека нападает здоровенный минотавр. То есть, это тоже нужно учитывать. Предположим, есть допущение объясняемое магией по которому человек может заколоть огромную гидру мечом и не отлетать от каждой плюхи на пятнадцать метров в сторону. Это самое допущение, вполне возможно связать с уровнем героя, а стало быть с его магической силой как у современных охотников или благословением богов наделяющих им своего последователя за его свершения.

Еще надо как-то сделать изометрическую игру про массовый забив чудищ, в проект от первого лица. А это еще ряд сложностей.

Вот что делать, если героя окружает толпа монстров?

В оригинальном Титан Квесте, с этим сложностей нет, ведь игрок наблюдает за всем сверху и видит поле боя. А вот от первого лица, все закроют туши монстров и вспышки заклинаний.

Возможно, следует поработать над численностью гадов и интенсивностью сияния магии, сделав и того и другого поменьше.

Мелочь пусть нападает толпами, прокачанному персонажу ее нетрудно прорубить в кровавый фарш, а вот с крупными особями интереснее разбираться один на один, ну а уже потом иметь дело с группами.

Чтобы не оказаться зажатым, надо добавить механики перекатов, прыжков и уклонений. Ловкий герой вполне сможет пройти по головам скучковавшихся врагов, пробраться между ног здоровенного чудищами или пробежать по спине ползающей твари. Чем больше у игрока вариантов, тем лучше.

Еще одна особенность, которой нет у игры, но её надо сделать, это уязвимые места.

У людей и человекоподобных тварей это понятно шея и голова. Ясно дело, все это опять-таки надо связать с характеристиками и качеством снаряжения. Одно дело рубить по броне вооруженного противника и совсем другое попасть в шею и срубить ему башку. У большой твари тоже есть уязвимые места. В первую очередь глаза. А вот например кентаврам, удобнее

подрубать ноги, чтобы монстры падали наземь. Есть гады с прочной чешуей или шкурой, особенно на спине, а вот брюхо у них светлее и защита там тоньше.

Если перекачанный герой одной тычкой разрывает монстра на куски, то любое столкновение превращается в натуральную бойню. А вот если ситуация обратная, то извольте находить подход к зверю. Если большой, то достаточно медленный чтобы предсказать его удары. Бей по ногам, чтобы замедлить, по суставам рук, чтобы он бросил оружие, и так далее.

Также, раз уж придется работать над окружением, надо чтобы оно работало на игрока. Самое простое, опрокинуть жаровню и тем самым разлить горящее масло или уголь. Взорвать емкость с маслом. Опрокинуть статую или шатающуюся стену на врагов. Если есть магия, подорвать кучу оружия используя его тем самым в качестве осколков.

Но больше всего, конечно же надо уделить способностям и оружию.

Все это ведет к построению билдов, ну а в матрице все станет только сложнее.

Вот скажем, есть враги которых легче рубить. Скажем скелеты. А есть твари, которым гораздо проще выколоть глаза стрелами из лука, те озвереют и будут крушить все вокруг, включая всех прочих тварей оказавшихся рядом. Есть монстры уязвимые к огню с иммунитетом к яду, а есть напротив, негорящие чудища, которых можно травить за милую душу. Есть противники с броней, которая их хорошо защищает. Что с ней делать? Пробить или заставить сбросить? А может, лучше сжечь врага прямо в ней?

Так что не только боссы будут требовать индивидуального подхода. Нелегко придется везде. Игроки будут вынуждены приспосабливаться, менять подход, пробовать другие билды, а главное работать головой, чтобы пройти тот или иной сегмент игры.

Такая игра должна обладать невероятной реиграбельностью.

В оригинальном Титан Квесте, при создании персонажа можно выбрать пол, цвет туники и выбрать имя. Нику этого показалось мало. Он решил сделать хоть какой-то редактор персонажа. Также, давно пора использовать функцию матрицы, позволяющую магией сканировать тело игрока, для создания его достоверного аватара. С физическими способностями Ник не совладает, но вот воспроизвести внешний вид – ему по силам, благодаря недавнему переходу в новый ранг.

К этому стоит добавить расширенные возможности по кастомизации внешнего вида. Не обязательно ставить перед выбором играй своим лицом или создавай с нуля. Пусть игроки, если им хочется, подправляют свою внешность.

В игре у персонажа есть характеристики.

Жизнь – она собственно дает эти самые очки жизни, определяя лайфбар. В оригинальной игре, повышение этой характеристики мало что давало, так что Ник решил подправить ее, чтобы прирост ХП оправдывал вливание очков навыков.

Энергия – это очки используемые для умений и заклинаний. Все просто.

Сила – увеличивает физический урон и проникающий урон, также необходим для ношения предметов (в первую очередь тяжёлых доспехов и оружия ближнего боя).

Интеллект – увеличивает скорость восстановления энергии и влияет на урон, наносимый

магией стихий; также необходим для ношения магических предметов.

Ловкость - увеличивает проникающий урон, шанс нанесения критического удара и вероятность уклониться от удара; ловкость необходима, чтобы пользоваться луками и острым лёгким оружием.

Еще, игрок волен выбрать два мастерства или же направления определяющим его навыки и стиль боя. Первый выбор предоставляется на втором уровне, а второй на восьмом. Никто не мешает пройти игру с одним мастерством. Делай что хочешь.

Вот эти мастерства.

Ратное дело — мастерство владения оружием ближнего боя, позволяющее атаковать как одного, так и несколько врагов одновременно. Персонаж держит по оружию в обеих руках.

Искусство защиты — изучение доспехов и щитов, также позволяет использовать щит как оружие.

Искусство охоты — обучает эффективно использовать луки и копья.

Теневое ремесло — это мастерство основывается на быстрых смертоносных ударах, отравлении врагов и нанесении ударов, вызывающих длительные кровотечения.

Магия земли — основана на силе огня и камня, её заклинания позволяют наносить врагам урон огнём и призывать элементарей земли.

Магия воздуха — позволяет атаковать врагов молниями и замораживать холодом, а также призывать воздушных элементарей.

Магия леса — специализируется на защите и лечении, а также призыве на помощь растений и животных.

Магия духа — позволяет управлять жизненными силами, подавлять волю врагов и призывать на помощь царя-лича и огромного потустороннего гиганта.

В дополнении Immortal Throne стала доступной еще одна школа.

Магия Грёз (Сила Грёз или же просто Грезы)— позволяет использовать разум как оружие, искажая время и пространство.

То что надо выпустить дополнение Бессмертный Трон, Ник даже не сомневался. Магию Грез он выпустит вместе с ним, но вот все остальное надо делать прямо сейчас. Работа предстоит внушительная. Это в игре на ПК все выглядит хорошо, а вот реализуя все это в матрицу, придется делать все с нуля, наполняя множеством деталей. А ведь еще надо, чтобы все это правильно взаимодействовало друг с другом.

Локации должны быть разными. Не одни лишь коридоры, но и открытые пространства, а что касается зданий – там должна быть своя собственная архитектура. Пусть даже все это будет выстроено примитивно, но оно должно выглядеть необычно, вписываться в мир игры и соответствовать логике. А то в старых играх бывает такое – заходишь в малюсенькое здание, а там натуральные хоромы.

Надо создать целый мир... ну или его иллюзию, с помощью проработанных локаций и

выстроенных вокруг них декораций.

А ведь Николас еще не коснулся сюжета.

Эти две игры похожи внешне, но они разные. А сюжет хоть и строится на желании титанов обрести свободу, но на этом сходства заканчиваются.

Ник хотел это исправить и сделать играм общий сюжет.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3194639>