

Глава 165 – Идеи из Безумного Макса.

Из того что Ник придумал про *Ex Machina*, потребуется сделать открытый мир с большими пространствами. Тот факт, что вокруг царит постапокалипсис, станет значительно проще. Меньше людей, продуктов их цивилизации и всего прочего. Будь то зеленые поля, серые холмы и горы, а также бескрайние пустыни – игроки будут неспешно пробираться по ним на своих вооруженных машинах.

Разумеется, необходимо оставить массу следов угасшей цивилизации, таких как разрушенные мегаполисы, рухнувшие мосты, развалившиеся электростанции, заводы, ржавеющие корабли, ну и по возможности известные достопримечательности, что будет показывать течение времени яснее всего.

Но делать всё пустым тоже не надо. Даже в пустыни должны быть места в которых есть чем заняться, объекты привлекающие внимание игрока и разного рода интересные личности.

В дополнении к *Ex Machina* прикрутили металлоискатель. Он работал в отдельных доп миссиях. Всё просто, тебе указывают примерное расположение клада, ты приезжаешь и колесишь по округе ориентируясь на пицание металлоискателя, и чем чаще писк тем ближе клад. Ник решил, что эту систему обязательно надо ввести.

А вот чего в игре не было, так это доставки грузов.

Миссий со всевозможными посылками там полно, а вот так чтобы тебе дали тяжелый груз, занимающий часть кузова, такого нет. Хотя, один раз по сюжету, необходимо было довести прицеп с топливом.

Ник посчитал, что тут нужны не просто задания, а настоящая гильдия дальнобойщиков. Место, в котором всегда можно взять задание на доставку чего-либо. Этот товар, занимает определенное место в кузове или же требует прицеп из-за которого снижается скорость и маневренность транспорта. Понятно дело, что прицеп уязвим, а награда зависит от цены товара и расстояния на которое его надо отвезти.

Не важно, что это выглядит скучнее охоты на бандитов или разграбления торговцев, главное – это дает вариативность, позволяя отыгрывать дальнобойщика. Кому-то это обязательно придется по душе.

Ник собирался ввести побольше разных механик, пусть даже небольших, дабы разнообразить игровой процесс. Эта игра потребует несравнимо больше времени, чем прохождение одиночной кампании тех же шутеров например.

По этой причине, Ник стал копаться в памяти об игре Безумный Макс.

Она тоже про машины в постапокалиптическом мире. Игра новее, красивее, да ещё и половину времени, а то и больше придется бегать на своих двоих. Казалось бы, вот какую игру нужно воплощать, только вот Ник был другого мнения.

Прежде всего, он хотел создать проект про машины. Если ещё и потеть над механиками вне транспорта, это не только потребует куда больше времени, но ещё и придется перестраивать весь игровой мир под это дело. Размеренные поездки уступят место более тесным локациям, нужно будет создавать массу зданий и объектов куда транспорту не проехать. Да и в целом, всё это больше похоже на выживач, а это в свою очередь отвлекает от идеи машины как центра повествования.

Прежде, чем говорить о плюсах Безумного Макса, Ник прокрутил в голове минусы этой игры, из-за чего собственно отказался воплощать именно её.

Самым явным недостатком была боёвка. Сплошные кулачные бои, смысл которых вовремя нажимать кнопку контратаки когда появляется значок над головой. С самого начала, до самого конца игры одно и то же. В игре есть огнестрельное оружие, но там настолько мало патронов, что использовать его следует только в крайнем случае.

Другой минус, это перенасыщенность одним и тем же. Карта большая, на ней полно повторяющихся активностей и решать одни и те же задачи, откровенно надоедает. Причем, дело происходит в пустыне, где крайне мало источников воды и пищи, но вот людей тут, особенно врагов, полным полно. На базах они всё время что-то пилят, режут и работают с металлом. При этом, нет ни одного дерева или каких-либо других растений. Нет никакой инфраструктуры, а выглядит всё это словно они берут ресурсы из воздуха. А вот чем пустыня изобилует так это топливом и газом.

В общем, мир не проработан и во многом нелогичен, а в целом – это песочница в которой Макс Рокатански идет к своей цели.

Из того что удалось вспомнить, Ник посчитал главным упущением, которое исправил бы в первую очередь это концовку. И дело не в том что она плохая, а в том что она одна. Неважно что и как делает игрок, результат всегда будет один, причем довольно неутешительный. Это полностью обесценивает все труды. Зачем вообще заморачиваться, если итог будет один и тот же. Макс лишается машины которую улучшал всю игру, теряет новообретенных близких ему людей и снова бежит от самого себя, хотя как вроде он смирился с утратой.

По мнению Ника, концовка игры должна состоять из трех частей.

Первая, зависит от прокачки Макса. Она проходит таким образом, что для получения очков навыков, Макс встречается с неким Гуру, который копается в мозгах протагониста. И, если прокачаться до максимума, Макс вынужден смириться со смертью близких. Вот на этом моменте, было бы отлично сделать так, чтобы после окончания игры, он перестал убегать и остался в этом месте.

Вторая, решается прокачкой машины. Если ту удалось модифицировать по самое не могу, то она не будет разрушена, а её механик останется в живых. Это было бы логично, учитывая что именно ради встречи с финальным боссом мы её и прокачивали.

Третье, это захват территорий. Карта разделена на части, на четырех из которых есть по одной крепости наших союзников. Выполнение активностей в каждом регионе, снижает влияние нашего главного врага. И было бы отлично, если снизив влияние до нуля, тот бы не смог узнать о наших новых друзьях и не похитил бы их, а вместо этого вынужден был бежать, где мы бы его и настигли.

Но... разрабы ничего подобного не сделали, да и мир у них выглядит откровенно говоря картонным.

Но есть в игре и масса плюсов, иначе память осколка сознания даже не вспомнила бы этот проект.

Прежде всего, графика там очень даже неплохая, а общий стиль радует глаз. Пустыня изобилует как плотной, сухой почвой так и регионом с песчаными барханами, а область свалки отличается от всего остального. Машины как и их владельцы по своему дикие.

Геймплей на машине тут интереснее всего. Поездки бодрые, бои интересные. Особенно уничтожение конвоев, когда ты сражаешься с несколькими машинами, одна из которых особенная. Есть и захват крепостей, где перед тем как туда попасть, нужно разрушить её оборону.

Игре пошло бы на пользу, сократить число однообразных активностей раза эдак втрое, хоть немного разнообразить боссов и боёвку, ну и концовки ясно дело, тогда игра была не просто неплохой, а стала бы отличной. Но, что есть то есть.

В данный же момент, Ник не считал её подходящей для воссоздания. Кулачные бои как замена оружию – выглядят более, чем просто сомнительными. Починкой и модификациями занимается нпс-механик. Торговли нет, доп заданий мало и большинство из них однотипны. Но даже так, тут есть что можно внести в Ex Machina.

Когда Ник будет работать над пустыней, ему есть откуда черпать вдохновение. Тот факт, что по сюжету именно в пустыне будет больше всего сумасшедших – играет на руку. Все эти психи будут отлично смотреться в качестве врагов.

Что вышло отлично в Безумном Максе, так это гарпун.

Отличная штука. Она подходит не только для того чтобы цеплять и подтягивать к себе ящики с грузом. Например, в бою с помощью гарпуна можно убивать вражеских стрелков, вырывать куски брони обнажая к примеру водителя, которого также можно загарпунить. Ну, или сорвать защиту с топливного бака, чтобы затем взорвать его. Схожим образом, можно разрушать некоторые вражеские структуры, в том числе для прорыва обороны крепостей.

Ник очень хотел ввести такой гарпун в свою игру. Тот будет неплохо смотреться с дикими психами и их варварскими машинами, части которых можно будет срывать при помощи гарпуна. Конвои тоже будут, как и миссии по их уничтожению. С учетом разнообразия машин, каждый такой конвой можно сделать непростой задачей требующей не только огневой мощи, но хороших умений вождения, иначе его не одолеть.

Также, Ник не прочь ввести пыльные бури в пустыне, где тоже можно будет изловчившись, при помощи гарпуна ловить уносимые ветром ящики с лутом.

Города в Ex Machina обладали единственной интерактивной частью – турелями. А вот элементы крепостей из Безумного Макса придутся тут весьма кстати. Вот скажем, игрок нападает на враждебную фракцию или отыгрывая роль бандита врывается в мирный город. Что нужно сделать? Уничтожить турели, сломать ворота, разрушить прочие элементы защиты и повредить ключевую постройку. Что происходит потом? Жители выходят на контакт, ну и тут дается вариант забрать предлагаемые ими деньги и уйти, или же добить базу уничтожив тем самым город. Причем, тот будет уничтожен навсегда и бесповоротно, вот прямо как логова монстров, что конечно же скажется на влиянии фракции в регионе. Так например, уничтожение базы бандитов приведет к резкому снижению спавна оных в данном регионе. Если же нападение ведется по заданию, то город перейдет в руки фракции выдавшей задание, что тоже повышает интерактивность. Ник обязательно введет в игру линейки квестов, для разных фракций, так что игрокам придется выбирать, поскольку угодить всем и сразу не получится. Помогаешь одним, ссоришься с другими.

В Ex Machina не было прокачки городов, а вот Безумный Макс давал квесты по улучшению крепостей союзников. Это само собой навело Ника на мысль, об изменении внешнего облика города, а также расширения ассортимента товаров и услуг, в зависимости от выполненных

заданий для города и фракции владеющей им.

В целом, тут ничего сложно. Просто берешь и привязываешь скрипты с новым обликом к заданиям или проценту репутации игрока у данной фракции, ну или процента влияния врагов в данном регионе. А что? Выглядит вполне логично. Ты расчищаешь дороги от разной сволочи, торговцам становится легче передвигаться, поток грузов возрастает, а значит в города поступает больше товаров из других мест, в том числе более развитых технологически, оттуда и хорошее оружие.

Ех Machina предоставляла выбор разных модулей, будь то дополнительный бензобак, слой прочной брони, устройство для усиления мощности двигателя, управляемости машиной и прочего. Отдельный слот предполагался для шипов, разлива масла или расстановки мин.

Малые машины обладали только кабиной, а все остальные еще и кузовом. Они бывают разного типа и качества. Качество от ржавого до отличного, а вот тип это куда интереснее. В первую очередь он отличается слотами под оружие. Так например, можно найти отличный кузов но там будет слот к которому нынешнее оружие просто не подходит, так что надо искать новое.

Само оружие тут делится на типы. Пулеметы – стреляют очередями и не очень сильные. Пушки стреляют реже но мощнее. Дробовики, сильные вблизи но не на расстоянии. Энергетическое оружие стреляет по большей части сильно но медленно. Есть минометы. Ракеты – штуки сильные, но у них ограниченный боезапас, который нужно пополнять.

Ник здраво решил, сделать все боеприпасы конечными, что побудит игроков экономить патроны и целиться точнее. Но, в качестве поправки, боеприпасы можно подбирать с поверженных врагов, так что если у противника пулемет, то и патроны к нему обязательно найдутся. В связи с расходом боеприпасов, ценность отдельных заправок на карте, существенно возрастет.

Также, Ник решил привязать к режиму сложности, установку оружия. На легком, оружие можно сменить мгновенно как в оригинальной игре. Но среднем, машину нужно остановить, а если рядом враги, то смена стволов будет невозможна. А вот на сложном, извольте ехать в город, где вам господа механики всё поменяют в мастерской как вы скажете.

Ремонт тоже поменяется. От автоматического по одному щелчку, до необходимости останавливать машину, выходить из неё и путем простой мини-игры проводить замену деталей. Вот тут Нику пригодится опыт общения с механиками в их мастерской.

Что требует отдельной проработки, так это нанесение повреждений.

Ех Machina обладала детализацией повреждений как машины игрока, так и врагов. Но вот на геймплее это почти не отражалось. Если не привести показатель целостности корпуса к нулю, то машина взрывается. Страдала скорость и управление, если колеса стали держаться криво или того хуже полопались. В Безумно Максе с этим на порядок лучше. Там действительно можно расправиться с врагом вовремя выстрелив тому в бак или вырвав колесо.

Ник посчитал необходимым, ввести параметр прочности для оружия, чтобы то нужно было ремонтировать. Также, это позволит уничтожать вражеские пушки, что очень кстати при встрече с сильным врагом. Ломаешь ему самый опасный ствол и тогда сразу становится проще. Тот же гарпун, мог бы вырывать некоторые пушки. А в случае с большими, загарпунить и тянуть, мешая тем самым поворачиваться. Правда, тут надо попасть куда нужно, а то чего доброго наведешь ствол сам на себя.

С прохождением по сюжету, игрок будет получать возможность получать более качественные и быстрые машины. Это в том числе должно отображаться на геймплее, так что регион пустыни с его безумием придется как нельзя кстати.

В Безумном Максе были некие столбы, служащие для обозначения принадлежности данной территории. Их конечно же нужно было разрушать. Сначала, достаточно протаранить машиной. Но затем, их окружают массивной защитой. Что делать в таком случае? Правильно, пользоваться трамплином и таранить в воздухе. Другие столбы стоят на ровной местности, сбить их можно только при помощи гарпуна. Выстреливаешь, и тянешь за собой.

Нечто подобное вполне гармонично будет смотреться и в пустынных регионах Ex Machina, только вот каждый столб как и подход к нему должен быть уникальным, а общее число небольшим, так что их уничтожение будет интересным и не успеет надоесть.

В джунглях, так и напрашивается создать логово монстров, растительного происхождения. Это, ну и желание создать огромных насекомых как бы намекает на использование огнеметов. По действию они будут схожи с дробовиками, то есть требуют сближения с врагом, но вместо одиночных выстрелов будет вырываться волна огня. Во многом, их использование достаточно ситуативно, но опять таки вносит разнообразие в прохождение.

Меридиан 113 показал новых роботов, так почему бы ни ввести их в собственную игру?

Пусть Оракул будет не единственным ИИ. Ник введет в повествование враждебную фракцию, по сути секту собранную вокруг искусственного интеллекта противостоящего Оракулу. С ними придется разобраться, из-за чего игроку предстоит сражаться с роботами и людьми, которые им поклоняются. Здесь, само собой требуется сделать выбор, как следует попотеть чтобы спасти людей или особо не заморачиваться и перестрелять их всех.

Николас хотел создать игру, которая сможет дать игрокам свободу выбора, не только в отдельных квестах и основном сюжете, но и в геймплее в принципе. Пусть это и не будет полноценной РПГ но вот данные механики смогут привлечь к себе определенную аудиторию и вовлечь в игровой процесс как надо. Пусть тут выглядит всё простовато, но в этом есть своя атмосфера.

Едва ли эта игра станет конкурентом Титан Квесту, но всё равно сможет наделать шума. Тем более, что ничего подобного на сей день нету, а игра будет выглядеть своего рода экспериментом.

Кстати...

Из того чем в нынешний момент занимается троица геймдизайнеров, только Ex Machina способна включить в себя мультиплеер.

На самом деле, копаясь в памяти, Ник смог найти одну онлайн-игру от тех же разработчиков. В ней, как и в Ex Machina предстоит колесить по постапокалиптическому миру на машинах собранных из хлама, только сражаться предстоит по большей части против других игроков. Что особенно бросалось в глаза, так это общая хлипкость оборудования, из-за чего порой одной ракеты хватало чтобы раздеть машину до голого остова, и бессовестная монетизация с голимой лотереей в виде призов. Ты трудишься, зарабатываешь фраги, вырываешь победу для своей команды, получаешь очки, которые тратишь для режима ПвЕ, набираешь в нем деньги и... тратишь их на форменного, однорукого бандита, где в большинстве случаев выпадает тот ещё мусор. А приличные вещи, зачастую даются только время. Причем, купленные за реальные деньги - тоже чаще всего даются на время.

Тем не менее, совместные зарубы выглядят неплохо и обязательно найдут свою аудиторию.

Механика сборки своих машин с нуля, где нужно каждую крупную деталь, каждый механизм располагать самостоятельно, выглядит существенно сложнее, чем в Ex Machina. Ник пока не готов к таким метаморфозам геймплея, однако кастомизацию Ник продумает, и не только для машин. Игроки смогут создавать собственные аватары, выбирая для них не только форму тела, но и одежду из широкого спектра, и главное – маски. Изюминка игры, это конечно защитные маски.

А вот что касается миссий... он внесет разнообразия. Как насчет режима крепость на крепость? Или совместного рейда против улья или логова? Нападения на конвой? Одна команда нападает, другая защищает.

Есть ещё парочка идей, но Ник не торопился с этим режимом. Сперва нужно сделать основную игру и уже потом приступать к мультиплееру. Главное это получить необходимые умения для дальнейшей работы над Мафией. Да и не стоит забывать, что Ник помогает Сацуки и Киаре над их играми. Тут надо отметить, девушки отлично справляются и обращаются к нему только по действительно важным вопросам. Но даже так, Ник вынужден время от времени проверять, что они там наворотили. В одних случаях он приятно удивлен, в других понимает что разработка пошла куда-то не туда, а потому надо поправить свою напарницу.

Понравиться ли им Ex Machina Ник не знал. Восторга как от Халф-Лайф они вряд ли испытают, но в целом должны воспринять положительно. А вот кому это дело должно зайти так это Лео. Он любит машины и всё с ними связанное.

Есть также надежда на то, что разные технические специалисты будут благодарны за выпуск такой игры. По крайней мере, Ник на их месте был бы рад.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3459407>