

Прошел час и сорок минут.

После окончания фильма Рэндалл и Малышка Чун молча сидели на своих местах, не в силах вымолвить ни слова.

Они не могли описать свои чувства в данный момент. Они даже не могли вспомнить, как провели этот час и сорок минут.

Даже Малышка Чун, которая догадывалась, что это будет фильм, полный ярких впечатлений, была совершенно ошеломлена, не говоря уже о Рэндалле, который работал над играми с перестрелкой.

Сюжет фильма был прост: бесполезный человек с родословной ассасина обманывается организацией убийц, проходит обучение, чтобы стать суперкиллером, и убивает собственного отца, только после этого узнает правду и в порыве ярости уничтожает базу убийц.

Но что же они увидели за этот час и сорок минут?

Отстреливание крыльев у мух без вреда для них самих; убийства по приказу ткацкого станка; "убийство" людей на крыше мчащегося поезда; сальто в воздухе на 360 градусов на шоссе; стрельбу пулями из люка пуленепробиваемого автомобиля; мясника, безвредно режущего пули с близкого расстояния; использование пистолета для стрельбы по круговой траектории...

Они не могли определить, что из этого более возмутительно.

"Ладно" - нарушил молчание Рэндалл: "Я понял, что наш босс хочет сделать не обычную игру с перестрелкой, а... фантастическую игру с перестрелкой".

Он заколебался, выбирая прилагательное "фантастическая".

Он никогда не видел таких надуманных перестрелок и не знал, с чего начать.

Раньше при создании игр основное внимание уделялось повышению уровня здоровья, выносливости, точности стрельбы, величине урона от пуль, конструкции и приобретению различного огнестрельного оружия, а все остальное крутилось вокруг сюжета и сценария.

Никто и не думал оспаривать предположение, что "пули летят по прямой".

Можно только сказать, что Линкольн был очень смелым, невероятно смелым!

Но Рэндалл должен был признать, что эта идея была блестящей!

После просмотра фильма ему не терпелось испытать, каково это - стрелять изогнутой пулей, не говоря уже об игроках!

Изначально, после разработки трех игр с перестрелками подряд, он несколько утомился. Ведь сколько бы идей и талантов ни было у человека, три года и три игры практически исчерпали его вдохновение.

Но сейчас он чувствовал, как в нем рождаются бесчисленные идеи, и его источник вдохновения вновь активизировался, и ему не терпелось приступить к работе!

Однако Малышка Чун задала вопрос: "А как же женщины-игроки, ведь эта сюжетная линия сосредоточена на главном мужском персонаже?"

"А?" - вопрос Малышка Чун заставил Рэндалла потерять дар речи.

Действительно, женщин в играх про перестрелки было меньше, чем мужчин, но их нельзя было игнорировать!

В прошлых VR-играх игроки были разделены экраном, поэтому для женщин не было большой проблемой играть мужскими персонажами, или же сюжет мог быть разработан как с мужскими, так и с женскими героями. Но начальный сюжет "Альянса Ассасинов"...

Ну, как только игроки-женщины войдут в игру, они обнаружат, что у их лучшей подруги роман с их парнем? Может, это слишком напряженно?

Не станут ли игроки-женщины просто расстреливать изменщиков, как только возьмут в руки оружие?

"Это неправильно!" - Рэндалл понял: "Даже игроки-мужчины не могут смириться с тем, что их вначале обманывают, не говоря уже о женщинах!"

"Ну... культурные различия", - кивнула Малышка Чун.

"??" - Рэндалл был озадачен. Может ли это вообще быть связано с культурными различиями? Неужели иностранцы не возражают против измены партнера?

"В любом случае, нам нужно внести некоторые изменения в сюжет", - заключил Рэндалл.

"Я тоже так думаю", - согласилась Малышка Чун: "Возможно, наш босс слишком серьезно отнесся к созданию фильма и рассматривал его как полноценную картину. Многие декорации и переходы необходимы в фильме, но в игре они могут и вовсе не понадобиться".

"Именно так. И главный герой не решается выполнить первую миссию, но если говорить об игроках, то большинство из них не задумываются о моральном бремени или борьбе со своей человечностью. Они знают, что это всего лишь игра, и все это понарошку".

"Это правда", - сказал Рэндалл, который прекрасно понимал психологию геймеров: "Они никогда не спрашивают, почему мы должны кого-то убить; их интересует только, кто цель, где она находится и какую награду получит. Если награда хорошая, они даже будут переигрывать миссию снова и снова".

"Мы можем обобщить наши предложения по изменению сюжета и обсудить их вместе с боссом после того, как он закончит. Давайте начнем с базовой работы", - предложил Рэндалл.

"Согласен", - кивнула Малышка Чун. "Теперь я понимаю, что он имел в виду, говоря об образах персонажей. Некоторые из этих персонажей не соответствуют эстетическим стандартам нашей страны и нуждаются в значительных преобразованиях. Особенно это касается главной героини. Если мы хотим, чтобы игроков в нашей стране поразила ее внешность, ее дизайн должен полностью соответствовать восточной эстетике. Но при этом ее характер также требует от нее сильного и холодного поведения. Если эти два аспекта не будут хорошо интегрированы, легко создать конфликт. Отлично, я люблю сложные задачи!"

"Хорошо, давай начнем".

С этими словами Рэндалл и Малышка Чун начали работать над своими заданиями.

По своей привычке Рэндалл сначала создал дерево уровней персонажей и кривую апгрейдов. Он определил, каким уровнем и способностями должны владеть игроки, чтобы беспрепятственно продвигаться по каждому сюжетному узлу.

Затем он выделил опыт, необходимый для поднятия игроков до этих уровней, распределив его между действиями и наградами, которые игроки могли получить на этом этапе, чтобы игроки не застряли и не проскочили через игровой контент.

Закончив, он приступил к разработке боевого уровня каждого сюжетного узла. С учетом фильма Линкольна этот этап был не слишком сложным.

Конечно, учитывая виртуальную природу игры, Рэндалл увеличил масштаб уровней, чтобы сделать сражения еще более интенсивными, захватывающими и зрелищными.

Для этого ему пришлось испытать свои навыки на прочность.

Несмотря на то что инструменты для разработки были невероятными, масштабность проекта означала, что даже с помощью одного человека он займет немало времени. По подсчетам Рэндалла, чтобы завершить проект в одиночку, ему потребуется не менее полугода.

Даже с помощью Линкольна - если только у него не было другого секретного оружия - на это ушло бы несколько месяцев.

Однако скоро устройства виртуальной реальности станут широко доступны, и одной игры "Ветер-путешественник", вероятно, не хватит надолго.

Особенно если учесть, что и он, и Малышка Чун уже проходили тестовую версию "Ветер-путешественник", то можно было приблизительно подсчитать, что преданные игроки, скорее всего, смогут пройти ее с полной коллекцией предметов всего за несколько дней.

Чтобы не позволить игрокам отложить устройства в сторону и собирать пыль, необходимо было как можно скорее выпустить вторую игру!

Но штат студии Dream Cloud был слишком мал, а привлечь в команду талантливых специалистов было сложно из-за бойкота со стороны крупных игровых компаний.

Что же делать?

Когда он создавал "Blaze 3", ему помогала проектная команда из более чем сотни человек. Теперь же их было всего трое...

Погодите-ка! Рэндаллу пришла в голову дерзкая идея:

"А не переманить ли мне команду проекта "Blaze" из NetDragon и не перевести ли их в Dream Cloud Studio?"

<http://tl.rulate.ru/book/103087/3662182>