Глава 25 – Совместить воедино?

Игроки по достоинству оценили сиквелы, поблагодарив Азраила за их создание. Особенно приятно было видеть не только устные и письменные благодарности, но и материальную поддержку.

Добровольные пожертвования принесли молодому геймдизайнеру неплохую сумму в дополнение к продаже игр.

Он мог бы пилить игры на части и продавать их по отдельности, как это делают остальные разработчики. Будь это сюжетные задания и регионы связанные с ними, игроки заплатят за все, да еще и добавки попросят.

Надо помнить что в этом мире никогда не было развитой индустрии игр, а имеющаяся с самого момента возникновения была монетизирована. И это вовсе не влияние охреневших, алчных разрабов у которых нет совести, а самое обычное явление.

Всякий товар имеет цену. А что такого если владелец/создатель/продавец в одном лице просит за это деньги?

Это его собственный труд, интеллектуальная собственность, он имеет право делать с ней все что пожелает. А раз для человека это единственный способ заработка, то разве можно его винить за это?

Ник, для которого игры стали еще и искусством, мог сравнить их с музыкой или живописью.

Вот скажем, есть талантливый музыкант, способный создавать настоящие шедевры. Он великолепен и его работы нравятся публике. Только вот озвученная публика это простонародье, которое максимум может ему монет в шляпу накидать, а настоящие деньги находятся у аристократов. Те в свою очередь подстраивают свои вкусы под короля, даже если он любит дерьмо, они тоже любят дерьмо и причмокивают вкушая его. Так вот, король не обладающий тонкостью слуха и пониманием композиций, предпочитает простые, ритмичные мелодии, которые способен создать даже никчемный любитель. Это приводит к тому что великий талант, использует свои способности для создания шлака, потому что этот шлак приносит ему деньги, а мнение народа, сколь бы оно не было громким, без звонкой монеты ничего не стоит.

Был в мировой истории случай, когда один король вместе со своей свитой переехали в другой город, и тогда все деятели искусства – музыканты, художники, скульпторы, танцоры – все собрали свои вещи и переехали следом. Они отправились за деньгами, даже те деятели которые критиковали короля, аристократов и власть в целом.

Ник не резал игры на длс потому что ему хватало получаемых денег. Не приноси его работа вменяемые деньги, он бы тоже взял пример с других геймдизайнеров, потому что у него нет другого выбора. Но сейчас, у него есть выбор.

Так что вместо того чтобы поддаться алчности, он решает творить. Талант должен создавать шедевры, а не конвейерный продукт.

Юноше сильно повезло что все так сложилось.

Ему помогли не только знания игрока из другого мира, но тот факт что никто ничего подобного прежде не делал, даже не воспринимал. Это дало Николасу шанс на монополию. Он

стал новатором и его уникальные продукты пришлись по вкусу публике, что собственно принесло доход и развязало руки в плане творчества.

На данный момент, никто не может повторить его успех.

Однако, Ник понимает что это всего лишь вопрос времени. Геймдизайнеры высоких рангов, со своими способностями могут создать нечто куда более впечатляющее. Сюжет, персонажей и все прочее им преподнесут на блюдечке, бери и создавай.

Так что – нельзя останавливаться.

Ник вырвался на старте, теперь надо не сбавлять темп чтобы остальные не нагнали.

Щелк!

Есть еще одно преимущество, небольшое… старые фильмы.

Сейчас их смотрят разве что историки. Качество технического исполнения - мягко говоря так себе, да и смысла в просмотре подобного люди не видят. Вот скажем, человек чья память доступна Нику, родился в конце двадцатого века. Он смотрел немало фильмов восьмидесятых годов, а некоторые даже из семидесятых. Но вот шестидесятые и раньше… разве они ему интересны? А если вспомнить про черно-белые фильмы, особенно немые, да он даже включать их не собирался. Вот точно также и в этом мире. Нет причины зарываться так глубоко и доставать покрытые пылью фолианты.

Но что случиться если Ник выпустит отличную игру про жуткие события первой половины двадцатого века, вдохновением для которых станут как раз таки старые фильмы, как художественные так и документальные?

Юноша не сомневался что это подогреет к ним интерес публики, а может даже и геймдизайнеров.

И вот, по вечерам, после того как он потратит всю манну в матрице, Ник включает старые фильмы. Сначала, это были именно знакомые чужой памяти, но затем он нашел нечто притягательное в картинах до катастрофы. Тем более, для его новой игры требуется материал.

С Героями Меча и Магии проблем не было, потому что это выдуманный мир. А погрешности и высокая детализации, которых не было в оригинале – ничуть не испортят игру. А вот с тем что основано на реальных событиях так просто не поэкспериментируешь. Требуется должное внимание к деталям.

Это осложнялось тем фактом, что большая часть игр про вторую мировую войну, были весьма старыми. Отчасти, Ник поэтому выбрал именно их. Но там заметна нехватка визуальных деталей. Пиксели, угловатость, мыло – все эти недостатки надо исправлять Нику. А если точнее, создавать игру без них…

Никки, много времени потратил на тренировки, а также изучение материала по теме. Что касается создании игры – он вовсю корпел над созданием людей, оружия, техники, зданий и всего остального. По сути, сейчас у него был набор самых разных деталей из которых он как конструктор будет собирать игру, создавая в процессе недостающие детали.

Через несколько дней выйдет дополнение ко второму Оверлорду, а Ник все еще не начал создавать игру.

Горький 17 готов, но это игра на ПК. Она подогреет интерес игроков и даст немного времени, но не следует считать что эффект будет как от полноценной игры для матрицы или скажем дополнения.

Только пройдя долгий и муторный путь к пониманию давно минувших событий, Ник мог взяться за проект за основу которых взяты реальные события из мировой истории. К этому надо отнестись со всем уважением.

Если подумать, то игра Ника станет для многих проводником показывая исторические события со стороны и это будет восприниматься как аксиома.

К этой мысли он пришел, просматривая шедевры кинематографа и открыв для себя вестерны. Ник решил узнать откуда это пришло и набрел на интересную статью.

Один человек по имени Буфалло Билл, прожил крайне насыщенную жизнь. Он был ковбоем. С шестнадцати лет занимался перегоном скота и доставкой почты. Сражался с бандитами. Воевал с индейцами. Прошел огонь и воду, а затем устраивал экскурсии и представления для очень важных персон а также иностранных гостей. В начале двадцатого века он создал собственное шоу, где актеры устраивали представления. Там были не только настоящие ковбои, но и настоящие индейцы, которых Билл воспринимал как равных и они его очень любили. Шоу стало популярным, но в то же время привило людям ложный образ ковбоя. Люди смотрели на Буффало Билла и считали что так выглядит обычный ковбой, но Билл не был обычным. Он по настоящему особенный. Его шоу записывали на камеры, а затем эти записи послужили источником вдохновения и примером для режиссеров и сценаристов. Вот так и появились вестерны с крутыми ковбоями, образ которых взят с Буфалло Билла и имеет не так много общего с реальными ковбоями.

Ник опасался что при создании игры может что-то напутать и тем самым внесет сумятицу в понимание людьми исторических событий. Поэтому, он хотел изучить все как следует и показать в игре все что можно максимально близким к реальности. Разумеется с поправкой на геймплей. Тут уж ничего не поделать. Но если все получиться, то игра не только понравится людям, но и граждане историки не станут называть ее лживой, мол все не так, а создатель тупица и лицемер.

Щелк!

Ник выключил компьютер.

Обычно он видит на час дольше и затем ложиться спать, но сейчас в голову больше ничего не лезло. Глаза предательски слипались.

В принципе, материал был готов.

Пора приступать к созданию игры. Но делать это вечером, не самая удачная идея. Он должен быть полон сил и бодрости духа. Так что приступит к этому завтра. А пока, спать… сон поможет ему набраться сил.

На столе лежала кипа бумаг с разными планами по созданию игр. Так удобнее, да и украсть или подглядеть в них будет не так просто как с компьютером.

Сладко зевнув, Ник лег спать.

…

- «Фув! Фув!» - Ник

Проклятый канат все никак не хотел сдаваться. Но надо заметить, что за прошедшее время, юноша смог немного подтянуться выше… Это по прежнему вызывало ехидные улыбки у окружающих, но для Ника даже такое малюсенькое продвижение служили показателем того что тренировки работают.

Репетитор с утра огорошил внеплановой контрольной, да еще и заданий на дом дал больше чем обычно.

Но это не причина отказываться от планов на сегодня!

Ник решил приступить к игре в этот день, значит приступит!

Дома его ждало еще одно испытание.

Мама приготовила отменный обед и накупила вкусняшек. Так и напрашивалось взять пару пачек соленого и сладкого, лечь на диван и прильнуть взором к экрану телевизора.

Ник как можно быстрее покончил с обедом и стараясь не смотреть на вкусности, заперся в своей комнате.

- «Что мне делать?» - Ник

Хороший вопрос.

Он давным-давно решил что сделает шутер, вот только какой?

Лучшим решением будет заглянуть подальше и взять постарше.

Как ни странно, подходящих игр было аж две штуки. И речь не про части, а про целые серии игр.

Medal of Honor, и ее конкурент Call of Duty.

Медаль за Отвагу и Зов Долга.

Обе вызывали целую волну эмоций когда Ник думал о них. Печально что обе со временем скатились в лютое говно, хотя начинали одинаково. Зов долга вовремя нашел другой путь отойдя от темы мировой войны, но годы спустя серия изжила себя превратившись в тупые самоповторы.

Ник хотел воссоздать лучшее из старых игр и тем самым столкнулся с дилеммой. Что именно ему создавать?

Копаясь в памяти, он понял что игрок поделившийся ей, играл не во все части. Самые старые про Медаль были на консолях. Первый Зов Долга он пощупал довольно поздно а потому не сохранил о нем теплых чувств.

Игрок хорошо знал пару частей Медали, в особенности известную высадкой на пляже Омаха, детали которой во многом скопированы из одного фильма. Что касается Зова Долга, то именно его вторая часть содержит самые яркие воспоминания.

И мы возвращаемся к вопросу – что именно создавать?

В Медале и первом Зове, нет регенерации, там надо искать аптечки. В целом, второй Зов, лучше всего подходит для создания. Но вот высадка на Омаха Бич Нику понравилась больше из Медали. Да и некоторые миссии в ней очень хотелось воплотить.

Выходит, следует выпустить сначала Медаль, а потом Зов Долга?

Ник нахмурился при этой мысли.

Регенерация здоровья, контрольные точки, а также многочисленные скрипты сделают игру динамичной и захватывающей. Он прямо чувствует, что Зов Долга перетянет внимание игроков на себя и те забросят Медаль за Отвагу. Дополнения, само собой будут ждать именно для Зова. Так стоит ли воссоздавать игру которую тут же затмит другая?

Вот например Оверлорд это одна, единая дилогия с цельной историей. Ты можешь сразу играть со второй части, но куда лучше пройти сначала первую и понять что там к чему, и с чего все началось, а то возникнет куча вопросов.

С шутерами, мало ориентированными на сюжет, такое не прокатит.

- «А что если… совместить воедино?» - Ник

Тук!

Он ощутил как сердце пропустило удар.

Но это не было плохо. Напротив. Частичка сознания из другого мира восприняла это как нечто хорошее.

Казалось бы, собирая две разных, пусть и похожих игры в одну, ты попросту лишаешь их индивидуальности. Стираешь само название одной из них. Но нет.

Ник, мог взять из них лучшее, убрать или хотя бы сгладить недостатки, чтобы сделать игры совершеннее.

Та же часть Медали с высадкой, технически отстает от второй части Зова Долга, по понятным причинам. Первую часть вполне возможно превзойдет, но ведь Ник хочет начать со второй.

Но вот убрав недостатки и адаптировав игровой процесс, юноша хоть и окажет сильное влияние, но оно будет положительным. В другом мире серия загнулась. Тут подобного можно избежать.

В обеих сериях, играть приходиться за нескольких персонажей, так что кампании там разные. Этот формат весьма удобен для геймдизайнера в плане выпуска дополнений.

Зачем создавать две разные игры, если все их составляющие можно сделать одним целым?

Если что – все необходимые изменения можно будет вносить в дополнения. Все равно игроки смогут играть в то что им нравится. Кампании будут открыты, так что выбирай что хочешь. Это тебе не сюжетка Оверлорда или Меч и Магия.

Игроки – это потребители. Им важнее качество продукта и не имеет значение какая там марка. Известные, любимые многими серии скатились в кромешную жопу, выезжая на заслугах давно минувших дней. Разве это правильно?

Ни в коем случае нет.

Нику противно создавать говно. Даже если ему будут платить за него золотые горы, юноша не позволит себе опустится до такого.

Он же не голодает, не живет в нищете. Так что нет нужды сходить с выбранного пути.

http://tl.rulate.ru/book/92921/3077805