Глава 79 – Fable.

Ник трезво оценивал свои возможности, когда приступал к разработке игр, но в этот раз ему предстояло стать не разработчиком, а идейным вдохновителем или даже боссом, поскольку непосредственно созданием проекта будет заниматься Сацуки. Так что это именно ее возможности надо оценить должным образом в первую очередь.

Опыт работы в команде над Форестом, здорово помог в этом плане. Конечно, там речь во многом шла о Киаре, а ее возможности совершенно иные, нежели у Сацуки. Однако, у дочери семьи Лэнгли есть в этом плане преимущество – она открытая. Его легко читать, так что и с определением возможностей особых проблем не будет. Надо еще поработать над ее сильными и слабыми сторонами, но в целом все понятно.

Проблемой будет правильно все это совместить с внешними факторами.

Обычная игра тут не подойдет, а прямая конкуренция с Форестом, Титан Квестом или проектом Брендана Вуда – заведомо проигрышный вариант.

Николас перебирал варианты игр из чужой памяти, стараясь найти нечто необычное и подходящее Сацуки. И, как ни странно, в скором времени он нашел нечто достойное внимания.

Fable.

Она же Фейбл, сказка, басня – в общем и целом, это амбициозная серия игр одного именитого сказочника, коему в том числе принадлежит Хранитель Подземелий.

Николас не случайно остановился именно на этой серии, на то были свои причины.

Прежде всего, это стиль.

О реалистичной графике, Сацуки может даже не мечтать. Ее навыки слишком слабы для этого. Напирать на кровавость, динамичные и продуманные бои – ну так с Титан Квестом ей не сравнится. Сделать нечто мрачное? Идея хорошая, но Сацуки и хорроры это два несовместимых понятия. Она просто не сможет сделать нечто пугающее, не превратив при этом в аттракцион.

А вот Фейбл – это другое дело.

Детская сказка для взрослых или взрослая сказка для детей.

При этом, выполненная в стиле Викторианской Англии, или даже ее сказок. Нарочито сказочный, а местами карикатурный стиль. Не слишком высокая сложность. Вычурные персонажи. Множество комичных ситуаций, обильно сдобренных Английским юмором.

Не надо думать, мол сказки это для детей. В эту серию одинаково хорошо играют и взрослые и дети.

Станет ли она успешной для матрицы?

Титан Квест ей не переплюнуть, все же в нем очень много оружия, способностей и видов врагов, так что это отлично подходит для тренировок магов. Но вот внести свою лепту, игра точно сможет. В ее успехе в плане вдохновения и роста магической энергии, сомневаться не приходиться. Навыки все равно будут расти, а еще игра послужит неплохим отдыхом от

изматывающих Фореста и Титана.

Еще одним значимым преимуществом, будет ее популярность среди ремесленников. В Фейбл есть ряд миниигр привязанных к различным способам заработка, и это не останется незамеченным среди магов. Ремесленники неплохо качают навыки в Форесте, при том что там весьма примитивная система крафта и строительства, но даже так – это помогает в прокачке.

В Оверлорде игроку давался выбор, с последствиями которого обязательно придется столкнуться. В Фейбл, это выйдет на совершенно новый уровень. Система кармы там своеобразная. Чуть ли ни каждое действие игрока, влияет на его внешность.

Качаешь силу? Ну так герой превратится в мускулистого качка. Напитываешь себя магией? По его телу будут проходить сияющие вены. Жрешь все подряд не от ума? Получай брюхо и толстую задницу. Бескорыстный персонаж, помогающий всем и каждому обзаведется не только светлыми волосами и белоснежной улыбкой, но и нимбом над головой. А вот у злодея покраснеют глаза и начнут расти рога, а при чрезмерной злобности он натурально станет жутким демоном.

Сама игра это РПГ, с основным сюжетом, побочными квестами и множеством локаций.

Стилистика сразу выделит игру на общем фоне, а история и возможности затянут игроков. Для Сацуки с ее образом мышления – создание подобной игры то что надо. Работа над объектами и локациями Фореста дала ей необходимый опыт. Тут конечно придется сложнее, но Ник знал, что она справиться.

Только, надо все это правильно преподнести.

Еще не начав работу, Ник уже столкнулся с серьезной трудностью.

Первая часть, при всей ее значимости и возможностях, просто не подходила для матрицы. Она слишком маленькая. Там крохотные локации, большинство из которых – коридоры. Есть и еще масса недостатков. Если бы Ник выпустил ее одной из первых игр, то ее бы несомненно приняли, но сейчас ее воспримут скорее как добротное инди, нежели основательную игру, которой она и является.

Настоящему приключению нужен масштаб, открытый мир… ну или правильно расположенные локации создающие иллюзию такового.

Кроме того, надо помнить, что ряд недостаток первой части были исправлены в двух последующих, так что никто не мешает использовать для работы всю серию, а не одну лишь первую игру.

Размышляя об этом, Ник ощутил странные колебания магической энергии в своем теле.

Такое бывало, когда его охватывало вдохновение, а еще… чужая память активно бурлила в его сознании.

Вместе с образами игры, юноша увидел и нереализованные идеи. Целую массу невыполненных обещаний, сделавших разработчика тем еще сказочников в глазах геймеров.

Чужая память скорбела об этом и жаждала увидеть эти идеи реализованными.

В течении игры, герой Фейбл взрослее и старел, но вот окружающие люди какими были такими

и остались, хотя было обещано, мол стареть будут все. Тоже самое касалось роста деревьев, которые как были статичными объектами, так ими и остались, пожалуй кроме скриптованного дуба из второй части. Живой мир, был скорее имитацией. У людей был некий график, но не более, а из дружественных нпс за пределами города встречались только бродячие торговцы да стражники. Обещание того, что игрок может вырезать свое имя на дереве, и надпись останется, а дерево продолжит расти – так и не было реализовано. Это, и многое другое осталось лишь словами. Но вот Ник, а точнее Сацуки вполне может это реализовать.

Думая над историей, Ник пытался выбрать подходящую сюжетную линию.

Первая часть начиналась в деревне, на которую нападали разбойники, убивали всех, ослепляли и похищали сестру главного героя, а его забрал в академию героев важный персонаж истории.

Звучит неплохо, да только вот Ник хотел, чтобы игроки сразу прониклись атмосферой игры и ее стилем. Титан Квест тоже начинается в сельской местности, поэтому две игры сразу будут сравнивать и решиться это дело не в пользу Фейбл. Но вот если она стартует в городе, как скажем вторая часть, то игроки успеют проникнуться ей как надо. К тому же, Николас хотел расширить начало игры, позволив игрокам подольше побыть в шкуре ребенка.

Вторая часть начиналась опять таки с выбора пола героя, а затем переносилась в трущобы Глушвиля, где двое сирот - будущий герой и его старшая сестра, выживают на недружелюбных улицах города. Начало игры, проходящее в детстве персонажа, является обучением, но даже там надо будет сделать важный выбор. Все сводится к тому, что брат и сестра послушав слепую цыганку, решат купить у заезжего торгаша волшебную шкатулку, для чего понадобится собрать целых пять золотых. Для получения каждого из них, надо будет выполнить незамысловатое задание, самым важным из которых будет задача, собрать пять ордеров на арест. Если отдать их служителю закона, то в будущем этот грязный район преобразится в лучшую сторону, а если продать бандиту, то станет только хуже. Пролог заканчивается тем, что шкатулка срабатывает не так как рассчитывали герои. Их пригласят в королевский замок, которым заправляет Лорд Люциан и он очень быстро станет для игрока главным злодеем, поскольку убьет сестру героя, а тот выпадет из окна. К счастью, его спасет та самая цыганка и выходит в таборе за городом, откуда через десять лет продолжится игра.

В третьей части, игрок выступал в роли младшего брата/сестры короля и довольно скоро попадал к нему в немилость, из-за чего следующие пол игры приходилось строить заговор и искать союзников, дабы свергнуть диктатора. А вот потом, новоявленный король/королева сталкивался с суровой реальностью и должен был подготовится к войне, к которой готовился его брат. А вот каким образом это сделать, все на совести игрока. Особенно, это выражалось в том, что надо было выполнять обещания тех, кто помог свергнуть твоего брата, а в условиях скорой войны это дело непростое.

Третью часть, Ник сразу счел неподходящей. Нельзя делать игрока принцем. Пусть сначала, побудет безродным сиротой, который поднимется из глубокой нищеты на самую вершину. Кроме того, в третьей части демонстрировалась индустриальная революция охватившая Альбион (это континент игры). А вот в предыдущих была смесь с преобладающей в ней викторианской стилистикой, но еще там обильно встречались элементы средневековья.

Все это можно воспроизвести и оно будет интересно игрокам.

Но для начала, это нужно объяснить Сацуки.

Для этого Ник, изготовил ряд моделей. Персонажи, оружие, одежда, дома, растительность. Он

потратил время, чтобы сделать их детальными, такими какими их должна сделать Сацуки. Большую их часть, молодой геймдизайнер сделал по сути декорациями, с которыми нельзя взаимодействовать. Но кое-что создал в полной мере, дабы показать механики игры. Ближний бой, стрельба и прочее.

После этого, совсем быстро воспроизвел концеп-арты игры из памяти, в качестве предмета вдохновения для девушки.

Сацуки и Киара смотрели на все это и пытались переварить каждая по своему.

Как ни странно, дочь семьи Лэнгли очень позитивно восприняла весь этот ворох идей и стилистику. Ей не очень то хотелось делать жуткую выживалку как Форест или нагромождение способностей как Титан Квест. А вот сказка как раз для нее. Снежный город напомнил ей Нордберг из второго Оверлорда, так что отчасти есть пример для подражания.

А вот Киара как всегда выглядела холодно. Она пыталась рассчитать что выйдет в итоге, и как вообще к этому прийти.

- «В каждый дом?» - Киара

- «Ну, не то чтобы прямо в каждый. Но надо сделать возможным покупку кучи домов и магазинов, чтобы обустраивать их по своему вкусу и сдавать в аренду. Чем дороже дом и чем лучше он обставлен, тем больше приносит денег. Заодно будет куда девать многочисленные трофеи, каждый сгодится для украшения» - Ник

- «А так ли важно вводить танцы и прочие движения?» - Киара

- «Конечно. Это нужно для взаимодействия с нпс. Игрок должен иметь возможность отыгрывать роль. Поэтому нужны как положительные, так и отрицательные движения. Это радует когда ты в игре, можешь как одобрительно поднять большой палец, так и послать куда подальше другим пальцем. Понимаю, выглядит примитивно, но поверьте – этого хватит» - Ник

- «А мне нравится эта идея. Но еще больше - собачка» - Сацуки

Во второй части, игрок становится хозяином мохнатого питомца, который по мере сил участвует в боях и все время сопровождает героя. Учуяв нечто интересное, он дает понять об этом лаем. В случае с сундуком набитым лутом, прибежит к нему, что очень помогает искать спрятанные вещи. Еще больше, собака поможет искать закопанные тайники. Для этого игроку потребуется поработать лопатой. С песиком кстати, можно будет играть.

- «Без собаки не обойтись, некоторые квесты будут связаны с ней, а еще без ее помощи не найти некоторые серебряные ключи, да и парочка каменных голов не откроет путь без собаки» - Ник

Серебряные ключи нужны для открытия серебряных сундуков, на каждом из которых есть цифра минимального количества ключей, которые должны находиться в инвентаре для открытия этого сундука. Ключи не расходуются, их надо искать по всему Альбиону, и конечно же самый ценный лут будет лежать в сундуке с цифрой 50, ради которой придется найти все ключи.

А вот что касается каменных голов – это волшебные двери, для открытия каждой из которых потребуется выполнить специфические условия. Что скрывается за ними, всегда тайна, для первого прохождения точно. Схрон с ценным лутом. Скрытая локация с отличным домом, в

котором можно жить. Арена испытаний и многое другое. Каменные истуканы довольно-таки говорливые, и зачастую со своим собственным характером. Есть добродушные, есть злые, подозрительные и мечтательные. Все как у людей.

- «А миниигры, что с ними?» - Киара

- «Не переживай, я все продумаю как надо. Каждая будет уникальной. В меру простой, но интересной» - Ник

В оригинальной серии миниигры были очень простыми. Все сводилось к тому, чтобы вовремя нажать кнопку. Колоть дрова, ковать оружие, да хоть разливать пиво в таверне – требуется иметь хорошую реакцию. Со временем, скорость, а следовательно сложность растет, как и коэффициент получаемых денег.

Николас посчитал это слишком примитивным, а потому хотел разнообразить процесс, тем более это поможет в прокачке ремесленникам. Это к слову, неплохая возможность реализовать отдельные инди игры из другого мира, в одном большом проекте. Надо только выбрать подходящие, тут не каждая сработает.

Юноша буквально в двух словах объяснил про некоторые из них. Он хотел не просто дать игроку возможность ковать оружие, но и купить себе кузницу и заниматься еще и менеджментом, то есть торговлей, закупкой материалов, поиском клиентов и прочего. Точно также, в таверне можно устроится на работу барменом, а купив ее появятся новые возможности, поскольку ты будешь настоящим владельцем. Отдельно Ник, хотел дать игрокам шанс работать в кафе, причем в двух вариациях – как официант и повар. И то и другое потребует сноровки.

- «Ник, все что ты говоришь – очень амбициозно. Это слишком для Сацуки» - Киара

- «Думаешь, я не смогу? Ха! Вот увидишь, я сделаю первоклассную игру!» - Сацуки

- «Ник способен на такое, но мне потребуется немало времени и магической энергии, чтобы сделать все под его руководством. У тебя нет столько магии, а времени уйдет слишком много» - Киара

- «Я думал об этом. Лучшим решением, будет выпуск игры по частям. Сюжетно, она разделена на главы, так что проблем не будет. Вместе с этим, будут открываться новые локации. Игроки не забросят игру, если пополнять ее контентом, а Сацуки будет получать с них магическую энергию, которую пустит на работу с игрой. Я знаю, что игра получается огромной и сколько это потребует сил и времени, но для Сацуки это вполне подходит. Многие геймдизайнеры подолгу занимаются одной игрой» - Ник

Киара как-то упустила из вида то, что Азраил делал игры быстро, выпуская одну за другой, в то время как обычные геймдизайнеры и правда помногу времени тратят на один проект, поддерживая его, выпуская длс.

- «Сацуки, смотри внимательно. Ты умеешь создавать локации, так что проблем не будет. Я делаю концепты, а ты воплощаешь их как надо. Это не сложно. Если есть идеи, то смело озвучивай, только не надо их сразу интегрировать пока я не посмотрел, а то наровотишь делов, разгребать придется. Не забывай, у меня самого работы куча» - Ник

- «Дополнение к Титан Квесту?» - Киара

- «Оно самое. Будет высший класс, а вот дальше я сомневаюсь. Есть парочка идей, но их надо как следует обмозговать» - Ник

- «Можешь показать нам дополнение прямо сейчас? Понимаю, оно не готово, но это может послужить источником вдохновения» - Киара

Юноша почесал затылок.

По идеи, около 85% дополнения Бессмертный Трон готово. Его даже можно пройти до самого конца и победить Аида. Но в самом прохождении все еще присутствуют недоделанные места и откровенные косяки.

- «Все же, будет лучше, если вы сразу опробуете готовую версию. Незачем портить себе впечатления недоделанной игрой. Но вы будете первыми кто поиграет… если не считать учителя Скарлет, она уже прошла дополнение» - Ник

б

http://tl.rulate.ru/book/92921/3284515