

Глава 100 – Черная Меза.

Николас испытывал сильное желание воссоздать отличную серию игр, и Халф-Лайф отлично для этого подходило. Но даже в этой бочке меда была своя ложечка дегтя.

Сюжет был отличный, вот только, даже после прохождения всех игр оставалась масса неразгаданных вопросов. Основная причина проста – долгожданного завершения серии игр так и не наступило. Возможно ее все-таки выпустили, но обладатель памяти о другом мире, умер прежде чем это случилось.

Загадочность это конечно хорошо, но только не для Николаса. Вот как ему заниматься разработкой, если он сам не знает всей информации?

А ведь в игре, на многое вообще не давалось никаких ответов, уж тем более однозначных. Фанатам приходилось собирать информацию по крупицам, из интервью разработчиков, твитов в сети, откапывать старые билды и концепт-арты, даже зарыться столь глубоко, что получилось отыскать сведения о не вышедшей игре, разрабатываемой до Халф-Лайф. Часть сюжета в дальнейшем использовали во второй части и эпизодах.

Вышла первая часть, вторая, эпизод один, эпизод два и... планировался эпизод три, даже краткий сценарий оказался слит в сеть главным сценаристом, но игру так и не сделали. Вместо этого, позже вышел спин-офф Халф-Лайф Аликс. Он повествует о похождениях Аликс Венс за несколько лет до событий второй части. Вот только... в конце случился неожиданный поворот и это привело к эффекту бабочки, поскольку речь зашла о вмешательстве в ткань пространства и времени.

В общем, белых пятен для этой серии игр, слишком много даже со всеми теориями фанатов.

Но это не значит, что игру не стоит разрабатывать. Напротив, она очень даже хороша, а недосказанность нередко воспринимается как плюс, а не минус.

Так что Ник решил начать работу над игрой...

И тут самое время упомянуть про еще один важный момент.

Фанаты игры, потратили шестнадцать лет на то, чтобы сделать ремейк первой части на движке второй. И у них это удалось, да еще как. Игру называли «Черная Меза». Она не только стала выглядеть современной, но и технически шагнула вперед. Интеллект врагов и союзников стал заметно лучше. А ведь в свое время разработчики специально выбрали зомби и монстров, чтобы их поведение не выглядело низкой проработкой ИИ. Также фанаты, расширили финальные главы проходящие в другом измерении, воплотив там нереализованные идеи разработчиков.

Если уж воссоздать игру, то сразу с Черной Мезы.

Физика, графика, способности врагов, все это будет смотреться очень даже неплохо.

Тут правда становится вопрос – «А как же вторая часть?». Она вышла раньше Черной Мезы, а потому графически выглядит слабее. Но это не проблема, если вспомнить про Халф-Лайф Аликс, действия которой проходили в том же городе. А графика там отличная, множество мелких деталей, новые модели врагов и все такое прочее. Это отличной подойдет как образец для работы с сиквелом... если конечно Ник станет над ним работать.

Пока не вышла первая часть, о продолжении можно особо не думать. На кой ляд тратить уйму сил и времени на то, что может и не появиться? Лучше, использовать их на работу с первой частью. У нее достаточно открытый финал, но его вполне достаточно.

Но сможет ли Ник создать ее?

В Титан Квест, он смог создавать сложные, красивые и разнообразные локации. Враги, как в облики жутких тварей так и людей, неплохо проявляли свои способности. В последнем дополнении появился вертикальный геймплей, чего не было в оригинальном Титане, а также стали доступны массовые сражения.

Чего не хватало?

Взаимодействия с окружающим миром.

Игрок использовал лут падающий с врагов, всевозможные сундуки, двери, алтари, персонажей, ну и конечно же врагов. Вот и все взаимодействие. Конечно же, при ударах и взрывах, всякий мусор отбрасывало, колосья пшеницы проминались под ногами, на сырой земле оставались следы... Нельзя сказать что взаимодействия не было, но оно очень примитивное.

В сиквеле Халф-Лайф с физикой связано немало загадок, решение которых позволяет пройти дальше или получить боеприпасы и аптечки. Первый раз, игроку дают понять это, когда охранник роняет банку и заставляет поднять ее и бросить в мусорку.

Черная Меза, тоже содержит в себе загадки раскрывающие возможности игрового движка. А без этих элементов Халф-Лайф не будет собой.

Фанаты дополнили игру множеством элементов. Так например, еще до катастрофы, можно зайти в туалет и один из сотрудников занявших кабинку, вежливо попросит подать ему рулон бумаги. А в другом месте, можно перегреть запеканку в микроволновке, что приведет к маленькому, пищевому взрыву и недовольству одного из сотрудников.

Мелочь, а приятно.

И вот подобных мелочей масса. Без них не получится создать именно ту самую игру.

Благодаря упорной работе, постоянной учебе и тренировкам, Ник вполне способен реализовать необходимый уровень физики и детализации. Некоторые моменты, стали доступны ему совсем недавно, благодаря совместным действиям с Киарой касаясь информационного поля.

Оценив свои возможности, юноша понял, что готов создать Халф-Лайф Черная Меза.

Но прежде, ему следовало решить, что там с сюжетом. Если не забегать в сиквелы, а лишь частично затронуть некоторые темы из них, то ряд аспектов следует дополнить в основной игре, пусть даже это будут хорошо спрятанные детали и туманные намеки.

Основной сюжет оригинальной игры, как и ее ремейка, протекает в научном комплексе Черная Меза в штате Нью-Мексико.

Недалекое будущее (относительно мира где разрабатывалась эта игра), две научных кампании ведут исследования в области работы с теорией открытия порталов.

Одна из компаний - Черная Меза находит путь в межпространство, так называемый Мир Зен.

Во время любой телепортации, объект сначала перемещается в мир Зен, а уже затем к точке выхода. Он служит своего рода путем, без которого нельзя осуществить телепортацию. Этот мир представляет собой парящие в пространстве острова населенные агрессивными существами.

Также, там находятся особые кристаллы с высоким энергетическим потенциалом, которые представляют наибольший интерес для исследователей.

В Черной Мезе, есть своя военная база, в комплексе расположены ящики с оружием и снаряжением для работы в агрессивной среде, а некоторые сотрудники, в том числе часть ученых проходят военную подготовку.

В искомый день, протагонист игры Гордон Фримен, опаздывает на работу. Он добирается куда нужно, в вагончике. Это затянута, но важная часть игры, цель которой не только показать предстоящие локации, но и нормальную работу комплекса вместе с людьми.

Разработчики сделали так, что в игре нет катсцен. Весь сюжет подается глазами персонажа, который ни разу, ничего не говорит, что должно еще лучше сыграть на погружении игрока в события Халф-Лайф.

В какой-то момент, во время поездки можно увидеть загадочного человека в костюме, с кейсом, который передает кристалл одному из ученых. Именно этот кристалл, чуть позже, Гордон Фримен поместит в масс спектрометр, что приведет к каскадному резонансу.

Кто такой этот так называемый G-Man - доподлинно неизвестно.

Теорией масса, сама распространенная, то что он пришелец из другого измерения, о чем говорят как его невероятные способности, так и странная манера речи, которую один из разработчиков назвал неудобной для человека.

Ученые Илай Венс и доктор Кляйнер сомневаются в предстоящем эксперименте, но администратор комплекса Уоллесс Брин настаивает на запуске.

Фримен помещает вагонетку с кристаллом под луч и происходит катастрофа.

Часть комплекса рушится, а следом возникает порталный шторм. Это явление в ходе которого повсюду открываются и закрываются порталы. Существа из мира Зен попадают на Землю, причем масштаб происходящего продолжает расти, и со временем распространяется далеко за пределы Черной Мезы охватывая весь Нью-Мексико.

Фримену, то есть игроку, поручают идти за помощью, тем более что Гордон облачен в защитный костюм, а потому у него есть шансы. Вот только, прибывшим военным был отдан приказ о зачистке Черной Мезы. Велено уничтожить всех без исключения.

Твари размером с кошку, именуемые хедкрабами, нападают на людей и вводят им токсины, приводящие к ужасным мутациям и превращающие жертву в эдакого зомби. Помимо агрессивных животных мира Зен, на Землю вторгаются военные отряды чудищ, с органическим и энергетическим вооружением.

Гордону предстоит запустить в космос ракету, чтобы вывести спутник. Тот начнет передачу сигнала, чтобы остановить порталный шторм, но это не сработает, поскольку некое существо из мира Зен, обладающее невероятными способностями, продолжит открывать порталы.

Фример доберется до комплекса Лямбда и запустит ядерный реактор, что позволит открыть портал в мир Зен. Там, ученому предстоит добраться до существа именуемого Нихилантом и убить его.

Вортигонты, которые вторгались вместе с основными силами, в мире Зен находятся на положении рабов. Ими управляют контролеры, очевидно принадлежащие тому же виду что и Нихилант. Все контролеры вымрут от голода, поскольку не смогут получать псионную подпитку от своего владыки убитого Фрименом, а вортигонты станут свободными.

Гордона спасет от взрыва загадочный Джи-Мен и похвалит за отличную работу. Он скажет, что его наниматели довольны, а мир Зен теперь принадлежит им. После этого он сделает предложение от которого нельзя отказаться.

Ну, технически можно, но тогда игрока забросит к остаткам армии Нихиланта, без оружия. А если согласиться, что конечно же канон, то Джи-Мен погрузит Гордона в стазис и вернет годы спустя, к началу второй части.

А вот на этом моменте, следует определиться с несколькими важными деталями сюжета.

Нихилант, контролеры, вортигонты и прочая живность – не были уроженцами мира Зен. Они беженцы, вынуждено поселившиеся в межпространстве, а когда представилась возможность, они попытались захватить Землю.

Бежали они, от так называемого Альянса.

Альянс – это невероятных размеров и силы, объединение рас, управляемое мешкообразными существами называемыми советниками.

Могущество Альянса столь велико, что он захватывает вселенные. В буквальном смысле, они перемещают свои армии через измерения и поработщают вселенные, галактику за галактикой. Какие-то народы они истребляют, другие изменяют путем вмешательства в гены и вживления имплантов, после чего присоединяют к своей организации.

Портальный шторм, вызванный каскадным резонансом, не остался для них незамеченным. После событий оригинальной игры, Альянс открыл портал на Землю и его войска поработили ее за семь часов, что стало называться семичасовой войной. Уолесс Брин убедил людей сдаться и его назначили администратором планеты.

Была создана организация сил самообороны – Комбайн.

Люди входящие в нее, проходят обработку из нескольких частей, приводящую к мутациям и киборгизации, с полным стиранием личности. Альянс выкачивает природные ресурсы Земли, а также при помощи Цитадели распространяет поле подавления, из-за которой люди теряют репродуктивные функции. Большую часть планеты заражает природа мира Зен, а силы Альянса усугубляют это, выводя новые виды хедкрабов и распространяя муравьиных львов.

Со временем, остается лишь один полноценный город – Сити 17, в котором расположена Цитадель. Остаются еще силы сопротивления пытающиеся бороться с Альянсом. Их возглавляют выжившие ученые из Черной Мезы, в первую очередь Илай Венс.

Очень важной деталью, является то, что Альянс не способен использовать свою технологию порталов на Земле, а перемещение в свой мир имеет ряд сложностей, а потому на планете нет громадной армии. Впрочем, это и не требуется, сил Комбайнов вполне достаточно, чтобы

держат все под контролем.

Почему же Альянс проявил такой интерес к Земле?

Еще до выхода Халф-Лайф, разрабатывалась другая игра. Ее суть в том, что есть бесчисленное множество миров, между которыми можно перемещаться. Только вот перемещение ограничено своего рода цветовым спектром, если можно так выразиться. Альянс, поработавший во вселенных, ограничен оранжевым спектром, что подтверждается когда открывается портал в их мир. Так что они не способны вторгаться в миры других спектров.

Но, мир с синим спектром – особый. Из него можно перемещаться куда угодно. За этими перемещениями следит одна организация, одна из сотрудниц которой как раз должна была стать главной героиней игры.

А вот Земля, или связанный с ней мир Зен, как раз находится в синем спектре, поэтому Альянс ищет способ раскрыть способ использования порталов в этом мире, но пока еще не преуспел. Возможно, в это заслуга нанимателей Джи-Мена, вероятно той самой заявленной в не вышедшей игре организации.

Еще один важный фактор, это то что Гордон, в момент каскадного резонанса не просто переместился на несколько секунд в Зен, он приобрел сущность Ворта. Загадочное явление или энергию, почитаемую вортигонгами. Эта сила еще сыграет свою роль, хотя есть предположение, что Гордон получил ее когда убил Нихиланта. Эта сила в том числе, имеет значение для Джи-Мена, потому Фримен ему интересен, и своим нанимателям. В Халф Лайф Аликс, один вортигонт скажет, что Илай Венс коснулся сущности Ворта и мог стать тем самым...

Но, это уже не касается первой части, а думать надо про нее.

В целом, если не углубляться, то она выглядит вполне себе завершенной историей. Что случилось с Фрименом неизвестно, а раз главный враг мертв, то и порталы перестанут открываться. Все остальное, надо оставить для потенциального сиквела.

Следует ли что-то менять?

Единственный значимый недостаток Черной Мезы, если не считать длительность разработки, это затянутый сегмент в мире Зен, особенно фабрика вортигонтов. На ней слишком много загадок, ради которых надо потратить кучу времени, на открытие дверей и порталов. Несколько просторных локаций, созданы как раз для того, чтобы игрок вынуждено исследовал их в поисках ключей, если так можно выразиться.

Стоит ли вырезать это?

Немного поразмыслив, Ник пришел к выводу – тут самое место для уровня сложности. Чем он сложнее, тем длиннее будет путь. Все просто, если уровень легкий, двери будут открыты, порталы активированы, а в некоторых местах достаточно дернуть один рубильник, а не три. А вот на высокой сложности, придется побегать.

Собственно говоря, такие элементы геймплея следует ввести на протяжении всей игры. Ее прохождение на харде, не только затянется, но и позволит узнать больше о мире игры, событиях и персонажах. Ну а кто хочет, тот может пробежать быстрее.

Также, чем выше уровень тем опаснее будут враги. Самое то, чтобы ввести новых и тех кто

остался лишь на концепт артах. Случайное открытие порталов, переносящее врагов – еще сильнее усложнит жизнь игроку. У военных появится техника... как впрочем и у пришельцев. В некоторых местах, заражение мира Зен будет обширнее и сильнее. Это позволит создать контраст на уровнях сложности. Тоже самое, касательно мутаций зомби. Со временем, тело человека меняется, обзаводится когтями, щупальцами и большим ртом на теле. Так почему бы ни ускорить этот процесс для умелых игроков?

Также, надо дать хедкрабам возможность лучше прятаться, чтобы они могли выскакивать из шкафов, например когда игрок ищет патроны, или накрыть себя ведром или еще каким мусором, чтобы поджидать жертву. Некоторым добавить возможность ползать по стенам и потолку.

Расширить арсенал и других вторженцев из Зена.

Локации придется делать больше, особенно открытые пространства. В паре мест, следует предоставить Фримену транспорт и напарника, который будет этим самым транспортом управлять. Игрок будет отстреливаться от нападающих врагов всех мастей, пока его везут на машине к нужной точке. Будет и относительно спокойная поездка, чтобы как следует рассмотреть во что превращают Нью-Мексико пришельцы. Просторные локации отлично подойдут для того, чтобы дать понять игроку масштаб происходящего. Это тебе не кучка мелких локаций разделенных экраном загрузки. Тут должна быть имитация открытого мира, причем не выдуманного а настоящего. Не как в Титан Квест, где отдельные места были камерные, вроде того что между двумя городами пролегает огромное расстояние, а в игре проходится за двадцать минут.

Научная фантастика должны быть реалистичной. У любого феномена обязано быть логичное объяснение. Нельзя выдумать кучу нелепой чуши, а на любой вопрос отвечать – мол это фантастика, че вы придрались.

В Титан Квест и Фейбл есть рпг элементы. Прокачка уровней, шмотки, оружие, а вот Халф-Лайф это шутер. Будет ли интересно игрокам вернуться к подобному жанру после всех прочих игр?

Ник считал, что это зависит от общего качества игры, а не какой-то отдельной части. Чтобы все получилось, нужно вылизать ее как надо, все и вся должно гармонировать друг с другом.

Все эти детали обнажаться в ходе разработки, а он еще толком не приступил. Надо вспомнить все что ему понадобится, взять волю в кулак и приступить к делу.

Опыт в создании города для Макс Пэйна, тоже пригодится. Комплекс Черная Меза, очень сложный, но там есть не только лаборатории но и вполне себе нормальные жилые помещения и офисы. С пустыней южного штата тоже проблем не возникнет. Это почти как Египетская локация из Титан Квест.

А вот с чем придется сложнее всего, так это с миром Зен.

Ник даже задумался, а не придется ли ему как и Сацуки с Фейбл, разделить игру на части?

Не хотелось бы так поступать. Шутер надо выпускать сразу готовый на все 100%, а не кусками.

Шух...

- «Ты закончил? Обычно ты тратишь больше времени» - Киара

- «Я завершил только подготовку. Хочу заправиться, прежде чем начать пахать по полной» -
Ник

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3323803>