Глава 105 – Loop Hero.

- «Игра говоришь?» - Ник

Это был один из немногих дней, когда учитель Скарлет задержалась в Норквесте, чтобы провести консультацию для своей команды студентов геймдизайнеров. Тут она могла дать им все необходимые указания и при этом узнать, что-то новое. В частности то, что не смогла выяснить об их играх сама. А с некоторых пор, это еще и касалось глубокого погружения в матрицу, которому тоже надо уделять внимание, особенно если учесть, что благодаря Тургору и симуляции созданной Киарой это может оказать на них влияние.

Также, учитель должна самой первой знать про разработку будущих игр. Таким образом, тема затронула Киару.

Девушка сама рассказала об этом. Требования семьи, собственное желание и все остальное, так или иначе затрагивающее разработку нового проекта.

- «Ник, не нужно. Речь не о таком большом и сложном проекте как Форест или Фейбл. Я сама в одиночку смогу сделать подходящую игру. У вас и своих забот хватает. Ты должен все силы направить на Халф-Лайф, а Сацуки критически важно завершить главу Фейбл. У меня достаточно времени. Нет необходимости создавать все новые дополнения для Фореста» - Киара

- «Киара, нам совсем не трудно…» - Сацуки

- «Благодаря работе над Форестом, я натренировало понимание матрицы и значительно лучше использую свои способности в ней. Но есть некоторые детали, которые развивались медленно или я не касалась их вовсе. Мне нужна новая игра. Нечто, которое позволит по другому взглянуть на разработку. Даже на самом лучшем тренажере нельзя заниматься вечно, необходимо переходить к другому» - Киара

- «Я одобряю этот подход. Тебе действительно поможет работа над новой игрой. Но ты уверена, что не хочешь использовать для этого симуляцию глубины матрицы?» - Лиза

- «Я никогда не планировала использовать ее для игры. Игры должны быть творческими, вызывать эмоции, а это всего лишь попытка воссоздать реальность» - Киара

Примерно эти слова, в свое время ей сказал Ник.

- «Родители знают, что моя новая игра будет небольшой и не сможет тягаться с проектами Азраила. Я смогу создать нечто простое, а уже после это мне понадобится ваша помощь над чем-то большим» - Киара

- «Не нужно отвергать помощь друзей. Вы напарники, единая группа. Тебе не обязательно все делать самой. Даже небольшая помощь может оказать огромную пользу. Вам ли этого не знать?» - Лиза

Друзья беседовали за одним столом.

Учитель Скарлет заварила себе крепкий кофе. Сацуки как всегда предпочитала фруктовый сок. Киара ароматный чай. Ник… он был не привередлив и брал первое, что попадалось на глаза, только вот если это было кофе, то не делал его крепким и добавлял сахар. Ему всегда казалось странным, что люди с деньгами пьют нечто горькое с таким удовольствием.

- «Простая игра… тренировка… нечто новое» - Ник

- «Ник?» - Киара

- «Точно! Есть у меня одна идея» - Ник

Юноша поднялся со стула и начал неспешно прохаживаться туда-сюда по комнате. Он делал так когда размышлял.

- «А что? Может сработать… Киара! У меня есть одна задумка для игры, но эта игра на ПК. Как перенести ее в матрицу я практически не представляю. Проект достаточно сумбурный, почти как Тургор, но он тоже необычный и в отличии от моей игры, точно понравится массе людей… ну, на компьютерах. Геймплей там точно необычный, вроде как эксперимент с несколькими жанрами. Даже если игра не станет популярной, все увидят в ней новаторский подход» - Ник

- «Что за игра?» - Лиза

Учительница, заинтересовалась его словами больше всех в этой комнате.

- «Задумка, вполне может показаться странной, у игры точно будет своя аудитория… на компьютерах точно. А вот как реализовать это в матрице, я не знаю. Аркадый геймплей и сложности матрицы, трудно совместить в нечто удобоваримое» - Ник

- «Как Лимбо? Вид сбоку, а ты бегаешь и прыгаешь?» - Сацуки

- «Типа того» - Ник

В памяти о другом мире, Loop Hero или же Герой Петли, была инди игрушкой неопределенного жанра. В ней намешаны элементы рогалика, карточной игры, строительства, лутания и менеждмента инвентаря.

Проект вне всяких сомнений креативный.

Игра стартует с того, что Герой видит - как некий Лич стирает весь мир, погружая все окружающее во тьму и забвение. Тогда, Герой ступает на путь, чтобы найти и сразить гадкую тварь. Но… путь оказывается закольцованным и пустым, где кроме слизней ничего не встречается.

Однако, чем больше ходит Герой, тем больше ему открывается частиц воспоминаний. Ими, герой заполняет окружающий мир восстанавливая его. Единственное неизменное на пути, это лагерный костер, откуда Герой начал путь и где он его закончит.

Геймплей Loop Hero – своеобразный.

Герой движется по дороге самостоятельно, игрок может только ставить игру на паузу, чтобы совершить некоторые действия. Использовать карты или сменить снаряжение, если есть такая возможность.

Все бои проходят автоматически и довольно быстро. Игрок не может на них влиять, кроме как подбирая снаряжение герою.

С убитых врагов падает не только лут, который можно нацепить на героя, но и нечто более важное – карты.

Весь экран, разделен на клетки. Каждая представляет собой свободное место. Единственное, что есть с самого начала это костер, размещенный на дороге. Оттуда герой начинает свой путь.

Важно то, что за каждый полный круг, растет уровень монстров. Все они становятся сильнее, а вот герой получает уровень получая опыт за их убийство. Чем выше уровень монстра, тем лучше лут падающий с него.

Карты бывают трех типов, и это очень важно.

Первые, они же дорожные – можно размещать непосредственно на дороге. Будь то болото или роща. А если провести по дороге реку, то там получится мост.

Вторые, они придорожные – ставятся возле дороги. Не важно с какой стороны, главное чтобы примыкала дорога. Логово пауков, особняк вампиров, дорожный фонарь и так далее.

Третий тип, ландшафтные – дальше чем на одну клетку от дороги. Большая часть карты представляет собой пустоту, заполняемую как раз такими картами. Горы, лес, луг, река, пустыня…

Каждая карта что-то в себе несет, причем как полезное для героя так и опасное. Чаще всего опасное. Особенно потому, что некоторые ячейки заполняются при соблюдении некоторых условий. Например, горы повышают общий уровень здоровья героя, но на каждую десятую ячейку горы, возле дороги появляется дозор гоблинов, который выводит на дорогу шайку этих тварей. За десять ячеек пустыни, снижающий количество жизней как героя так и всех остальных существ, что полезно при игре за некроманта, возникает пирамида на ландшафтной ячейке, порождающая пустынных духов.

Если игроку выпадает карта забвение, с ее помощью можно очистить любую ячейку, например убрать дозор гоблинов или лагерь разбойников.

Карты способны взаимодействовать друг с другом.

Ячейка деревни, установленная на дороге, выдает герою задание, когда тот проходит по ней. Из-за этого на карте появляется усиленный монстр. Если его убить, то при следующем посещении деревни, герой получит награду. Если же рядом с ней поставить особняк вампиров, то кровососы превратят жителей в упырей и следующие три раза, героя ждет неслабый бой в этом месте. Зато потому, вместо деревни там возникнут графские угодья, которые будут давать задание с более высокой наградой за выполнение.

Суть игры состоит в победе над боссом.

Чтобы тот появился, надо заполнить карту достаточным количеством карт. Не важно каких именно, но как только шкала достигнет нужной отметки, то вместо костра появиться босс.

Самое важное, правильно прокачаться. Если ставить все подряд, то есть риск погибнуть еще до появления босса. Врагов много, они сильные, а ты не справился. Также, можно облажаться обратным способом. Ставить мало ячеек порождающих врагов, а в итоге герой не прокачается, не получит хорошего снаряжения и закономерно проиграет боссу.

В своем пути, герой получает не только лут, но и ресурсы. Именно они перейдут в его лагерь. Одни, он получает проходя определенные ячейки на дороге. Так с рощи будет падать дерево, а с кладбищ осколки воспоминаний. Другое, герой получает убивая врагов, причем некоторые ресурсы падают с вполне определенных противников. Деревянный голем естественно роняет

дерево, железный оставляет металл, а космическую сущность можно получить только с очень опасных магических тварей.

Если герой погиб, то его возвращает в лагерь с 30% ресурсов. Половину можно унести, если отступить в любой части дороги, кроме костра. Ну и только в ячейке костра можно унести абсолютно все.

Лагерь – это последнее пристанище выживших. Его будет восстанавливать герой и те кто придут туда, благодаря его действиям. За ресурсы можно строить новые здания. Так, можно открыть классы разбойника и некроманта, помимо доступного с начала воина. Будут небольшие усиления, возможность использовать союзников близ костра, артефакты дающие небольшие бонусы, а главное – откроются новые карты.

В лагере, можно будет пользоваться энциклопедией с информацией по каждому встреченному существу и каждой карте. При условии, что на открытие информации по каждому придется потратить один ресурс. Но в игре, есть что почитать. Также, в тексте сокрыты подсказки по сочетанию карт, как и того, к чему это может привести.

Вот взять хотя бы книжарню. Проходя рядом, у героя случайным образом меняются три карты. Это бывает очень выгодно, обменять ненужные на нечто полезное. Но, истратив заряды, книжарня разоряется и мало того что перестает работать, так еще поблизости от нее, при встрече с врагом, на стороне врага выступит оживший, магический фолиант бафающий способности. А уж если рядом еще и особняк вампира стоит, то ждите вампиршу с магической книгой наперевес.

В игре четыре босса и следовательно, четыре пути, каждый последующий опаснее, но и ресурсов он дает больше.

У трех классов героя разные способности, а также есть различия в экипировке. Некромант вместо атаки, призывает скелетов, а защищает себя магическим щитом. Есть враги с которыми он справляется лучше, чем воин, впрочем с некоторыми как раз таки предпочтительнее встретится именно воину.

В игре есть строения несущие только пользу, взять хотя бы придорожный фонарь. Он уменьшает максимальное количество врагов, в области действия на одного. Очень полезно… если конечно не брать в расчет то, что убивая меньше врагов, герой получает меньше опыта.

Поле битвы, возле дороги, создает на ней сундук с добычей, который со временем будет обращаться в мимика. Он тоже дает хороший лут, но сперва его надо убить. Это не говоря о том, что почти в любом бою с врагами будут появляться призраки. А вот если поставить два поля битвы рядом, то на дороге возникнет путь крови, а к призракам еще и добавится жуткий сгусток крови.

Игра заставляет балансировать между попытками прокачаться и не переусердствовать с врагами, которые за каждый пройденный круг становятся сильнее. Боссов это тоже касается. Тут не выйдет, тянуть до последнего и выйти перекачанным. Нужно вовремя решить, когда заполнить карту до нужного количества.

Несмотря на простенькую графику, игра хорошая и способна отнять немало времени.

Ник рассказывал об игре своим друзьям и учителю…

- «Боев с каждым кругом будет все больше, так что они должны проходить максимально быстро

и просто. Игра для ПК. Самое простое – дать игроку выбор кого атаковать. Некроманта, это конечно не касается, он призывает себе подмогу. Еще я думал дать пару способностей для использования их. Сильный удар по выбранному противнику, менее сильный по всем, но при использовании одного, откатываются оба, так что надо выбирать. Еще, сделать ультимативную атаку, третью способность, но ей нужна долгая перезарядка или вообще сделать доступной раз в день. А еще, нельзя чтобы она была доступна сразу. Пусть откроется с заполнением карты на 50%, ну на 80% усиливается» - Ник

Пока он говорил, Киара делала заметки на бумаге.

Он перечислил большинство карт и их сочетания, а также противников.

- «Не важно, каким будет путь, после возвращения все стирается. Остается только лагерь. Главное это убить финального босса» - Ник

- «Подожди. Я думала тут идея как в Тургоре. Мир мертв, а мы как герой наполняем его жизнью, пусть и очень агрессивной. Почему бы ни оставить это вот так?» - Сацуки

- «А как объяснить, что игрок выходит из одного лагеря и каждый встречает пустоту, которую надо заполнить? Оставлять пройденные локации, зачем? В чем тогда смысл маленького лагеря, если у тебя появились ландшафтные карты город?» - Ник

- «А почему дорога должна быть закольцованной? Было бы интереснее все время идти вперед и встречать что-то новое» - Сацуки

- «Это бы убило суть игры. Герой Петли, блуждает по пути, который сам наполняет объектами и существами. Он не может желать это необдуманно. Все что он поставил – столкнется с ним. Этого нельзя избежать. Если бы путь был прямой – то все опасное, герой ставил бы позади себя» - Ник

- «Тогда, выходит это игра почти как арена? Только вместо бойцовой ямы, тут закольцованная дорога? Киара, а ты что думаешь? Это тебе предлагают идею странной игры» - Сацуки

Черноволосая девушка активно делала записи.

Только бросив на них взгляд, Ник понял, что она прямо сейчас развивает услышанные от него идеи.

- «Задумка интересная, игровой процесс необычный. Аркадная составляющая сделает игру доступной для пользователей ПК. Структура мира и сюжет все еще малопонятны, но их можно использовать» - Киара

- «Мы говорим про создание игры для матрицы. Подобный геймплей, можно сравнить с портированными в матрицу Героями Меча и Магии. Но вряд ли Айсбернов устроит тоже самое что играть на компьютерах, только вместо монитора другой экран или нечто подобное» - Лиза

- «Нет нужды. Карта будет проецироваться по желанию игрока, в поле его зрения. Переход по дороге будет осуществляться как и положено от первого лица. В Тургоре были переходы» - Киара

- «И вся игра будет про то, как игрок идет по дороге?» - Сацуки

- «Игрока будет окружать тьма, но он будет видеть все создаваемые им объектами, когда

приблизится к ним, а со временем, область зрения увеличится. Чем больше игрок ставит объектов, тем сильнее рассеиваться тьма. К концу рейда, когда появится босс, тьма отступит почти полностью, а с гибелью главного врага, она исчезнет. Таким образом, герой восстановит или вспомнит область, которая была здесь до катастрофы» - Киара

- «Даже если она все равно сотрется?» - Ник

- «Для того чтобы этого не произошло, надо убить финального босса или же следует разделить мир на части, и у каждой будет своя история» - Киара

- «А бои?» - Ник

- «Никаких проблем. Форест многому научил, да и оглядываясь на ваши с Сацуки работы, я выучила немало. Уровень монстров, героя, его снаряжение – все это будет влиять на сложность и следовательно скорость боя. Я сравнила Эпохи Мифов на ПК и в матрице, поэтому могу использовать подобную разницу при работе с Героем Петли» - Киара

- «И правда напоминает арену, только все проблемы игрок создает для себя сам. Но я еще не услышала, то как эта игра поможет магам. Тургор имеет необычную концепцию, но это позволяет улучшить контроль и понимание магической энергии. А на что способна Loop Hero? Бой не выглядит уникальным, а размещение карт вряд ли поможет магам в реальности создавать горы, деревни и луга» - Лиза

- «Я… с самого начала сказал, что игра подойдет не всем» - Ник

- «Она мне подходит» - Киара

- «Что?» - Ник

- «Я смогу ее реализовать. Не нужно помогать мне с артами, достаточно пары советов по картам. Я нарисую все что есть в игре, основываясь на своих образах. Также, я считаю не обязательным ограничивать игрока одной дорогой» - Киара

- «Чего?» - Ник

- «Если игрок создает мир, то надо дать ему возможность перемещаться по этому миру. Вполне вероятно, для этого понадобится сделать отдельный режим. В Форесте, игроки уничтожали логова монстров, здесь я могу повторить нечто подобное. Зачем тратить карту забвение для стирания лагеря бандитов, если туда можно прийти и зачистить его? Герой не только создает мир вокруг себя, но и меняет собственными руками. Вот что следует донести людям. Кроме того, игра идейна будет напоминать Тургор, только вместо Промежутка, тут будет целый мир. Пусть и небольшой. Пока все покрыто тьмой, перемещаться можно только по дороге, но со временем, игрок сможет сходить с пути. Тем более, для этого можно придумать причину, например для вызова босса, роста силы героя, получения новых карт или еще чего-то подобного» - Киара

Похоже, девушка уже все распланировала на пару недель вперед.

Справится они или нет, юноша не знал. Реализация этой игры в матрице, та еще задачка.

- «Как насчет того, чтобы сначала выпустить ее на ПК?» - Ник

- «Я подумаю» - Киара

- «Хорошо. Киара, если ты передумаешь, сделай это быстрее. Ник, Сацуки – доделывайте свои игры. Если возникнет необходимость, я могу освободить вас от части занятий» - Лиза

- «Учитель, вы ведь тоже геймдизайнер, почему вы не создаете игры?» - Сацуки

Николаса тоже это интересовало, но он никогда не спрашивал.

- «У меня слишком много другой, не менее важной работы. Благодаря ней, я получаю ресурсов и денег больше, чем от игр» - Лиза

б

http://tl.rulate.ru/book/92921/3333856