Глава 161 – Амбиции.

Николас долго не мог уснуть.

Он пол ночи ворочался, а в голову лезли мысли и образы.

Идеи для игр сменяли друг другу, вместе с этим подстраиваясь то под самого Ника, то под возможности его друзей, прикидывая кому из них лучше заниматься разработкой того или иного проекта. Осколок сознания трепетал от предвкушения воссоздания так горячо любимых им игры, а потому в нём пробуждалось всё больше и больше образов. Получался замкнутый круг из-за которого Ник смог отключится только ближе к рассвету.

Несмотря на упущенные для сна часы, юноша был бодр.

Мысли продолжали бурлить и копошится на подкорке его разума, но в данный момент немалую их часть удалось отсеять, а то что осталось вполне нормально поддавалось контролю.

Ник выстроил целый план из нескольких проектов… точнее – один главный проект он в принципе выбрал, но вот то что можно поручить своим напарницам и себе самому (официально Николасу Мору) он пока не выбрал. Там есть сразу несколько позиций, надо лишь решить, что из этого будет лучше. Понятно дело, что решать будут сами девушки. Да и не факт, что им нужна помощь. Вполне возможно они захотят сделать всё сами. В этом случае, Ник не будет навязывать свою точку зрения. Пусть поступают как им будет угодно.

Лео заметил то как его друг витает в облаках, а потому периодически тихо приводил в чувство, чтобы тот не отвлекался от занятий.

А Ник между тем старался сдерживать свои порывы.

В голове столько идей, а ему приходится выбирать, тем самым отказываясь от большинства, ради какой то одной конкретной вещи.

Разговор предстоял серьезный, проводить его следует либо в матрице, либо в очень надежном месте, ну а раз в этом должна принимать непосредственное участие Лиза Скарлет, троица геймдизайнеров приехала из Хостоса в исследовательский центр.

Ну а там, сперва пришлось пройти пару тестов у Зейна с Гулбрехтом и ответить на их вопросы касаемо вчерашних экспериментов с малым хранилищем манны. А вот после, команда геймдизайнеров собралась в своём укромном месте, дабы обсудить будущее.

Им предстояло провести мозговой штурм.

Понимая свою значимость, Ник посчитал уместным выступить последним. Он не хотел чтобы друзья подстраивались под его хотелки. Кроме того, он собирался узнать, чего именно хотят его напарницы, чтобы на основе их желаний выбрать нужный проект из подборки.

Учитель придерживалась похожего мнения. Она не собиралась давать указания, поскольку знала насколько творческая жилка способна помогать в создании необычных проектов, как и то какое важное значение в планировании игр имеет Ник.

Но перед этим, учитель обозначила рамки, в основном для ключевой игры. Под ней подразумевалась игра Азраила, ну или всей команды. В общем то, что должно иметь самое важное значение как для них, так и для города.

- «По вашим глазам вижу, что вам есть что сказать. Похоже, вы хорошенько обдумали - чего хотите. Неплохо, но сперва, хочу правильно расставить приоритеты. Вы должны создавать не только те игры, что будут хорошо продаваться, но и такие чтобы продвинуть ваше собственное развитие. Полагаю, не нужно говорить что из этого является приоритетным? Чем вы сильнее, тем больше у вас возможностей по созданию игр. Навыки геймдизайна нужно развивать постоянно, они – ваша уникальная черта. Всё остальное – лишь дополнение» - Лиза

Ученики молча слушали Лизу. Они и сами это понимали, но когда это доносится из уст человека которому доверяешь, то и воспринимаешь по другому.

- «Так уж вышло, что нам необходимо отрабатывать свой контракт. Left 4 Dead оправдал все наши ожидания. Его хватит на какое то время, особенно с добавлением новых карт, скинов для персонажей и всего прочего. Прямо сейчас, наша игра успешно конкурирует с Проектом Свобода» - Лиза

Выход Left 4 Dead на ПК стал своего рода событием. По большей части, оно имело маркетинговое значение. Конечно же это портирование принесет немало денег, но более важно то, что является своего рода рекламой игры. Маги, что не обращали на неё внимание, обязательно увидят её и даже смогут поиграть.

Конечно же это и рядом не стоит с чувствами от игры в матрице, но за то играть в неё смогут все кто захотят. Тут не нужно быть магом. Есть компьютер? Ну так садись и играй!

Точно также как в Героях и Хранителе там используется система совместной игры, так что пользователи ПК могут опробовать себя против магов в матрице. Звучит многообещающе, но это опять-таки по большей части маркетинговый ход. Да и в игре будет выбор где искать и создать сессию. Если кто-то хочет соперничать с другой платформой, никаких проблем. А кто не хочет, того никто не заставляет.

- «Ник, ты решил что будешь делать с портированием?» - Лиза

Юноша почесал голову.

- «Никаких проблем. Перетащить Меч и Магию не составило проблем. С Left 4 Dead было сложнее, но это потребовало не так много времени, а игра на ПК вышла вполне приемлемой. Оверлорд, Зов Долга и Макс Пэйн – вполне себе нормально будут чувствовать себя на компьютерах. Насколько можно адаптировать их управление под клавиатуру и мышь, я сделаю. Вот только Титан Квест придется сделать с видом как в Эпохе Мифов и управление по большей части на мышь вывести. Могу и пересобрать но это займет кучу времени, да и с балансом придется повозится» - Ник

- «Не заморачивайся с этим. Твоё дело – игры в матрице, а на компьютерах просто чтобы было. Не забудь про мультиплеер в Титан Квест» - Лиза

- «Сделаю» - Ник

Перенести игру на платформу, на которой та была в другом мире, в общем то не составляет особых проблем. Но вот Тургор он переносить не хочет. Прежде всего, потому что там важно играть именно в матрице. Киара вполне способна перенести Героя петли, но она ввела слишком много изменений, так что это уже точно будет не инди-игра.

Форест? Можно, но это будет зависеть от того, захочет ли Киара переносить его на другую платформу.

Девушка чье тело было сокрыто под слоем бинтов, а на голову был одет капюшон, постукивала пальцем по столу.

- «Всё это даст нам время. От нашей команды ждут результатов, новых свершений способных потрясти мир. Если мы оступимся, наши оппоненты из Вашингтона сразу воспользуются этим. Возвращать утраченное доверие сложнее, чем завоевать его изначально. Помимо задачи не облажаться, мы должны показать преимущество одиночных проектов над мультиплеером. Если этого не сделать, маги завязнут в Проекте Свобода и наших мультиплеерных играх, что замедлит магическое развитие. А вот если выйдет новая отличная игра, разница между ними сыграет особо заметную роль в тренировках» - Лиза

- «Но для этого не обязательно делать огромный проект. Достаточно сменить направление. Люди игравшие в мультиплеер Халф-Лайф, спустя долгое время запускали одиночную кампанию и получали свою порцию вдохновения и прокачки» - Киара

- «Ага, вот мы выпустим пару своих игр, ещё до выхода большой, и тогда всё итак станет известно» - Ник

- «Не имеет значения на какой именно игре до магов дойдет эта разница, но мы всё равно должны выпустить большой проект» - Лиза

- «Каковы основные критерии?» - Киара

- «Подойдет что угодно, но там должна быть одиночная кампания с хорошим сюжетом, а геймплей не должен походить на Проект Свобода или Left 4 Dead» - Лиза

Она посмотрела на юношу.

- «Кажется, тебе есть что сказать?» - Лиза

- «Да но, мы ведь хотели сперва выпустить каждый по своей игре. Надо учитывать это. Пусть Сацуки и Киара выскажут свои пожелания, а я потом предложу свою идею» - Ник

- «Справедливо. Ну, кто первый?» - Лиза

Обычно, Сацуки не рвалась впереди всех в таких вот вопросах, но сейчас ответила вполне уверено.

- «Я скажу. Ничего не имею против нашей последней игры, но мне противны зомби. Они гнилые, вонючие и жуткие, а игра заставляет всё время испытывать страх. Нельзя даже остановиться и подумать, ведь на тебя постоянно нападают. Даже в одиночной игре, стоит остановиться передохнуть, как вскоре прибегает орда. Мне хочется создать что-то волшебное. Вот Фейбл – отличная игра. Только я не хочу повторять её. Это сказка, а потому несмотря на некоторые взрослые темы, она не выглядит столь серьезной. Хочу сделать нечто другое и так чтобы новая игра не походила на Фейбл. А ещё, мне не нравится то, как выжившие в Left 4 Dead зависят друг от друга. Ну вот почему они не могут сбить с себя жакея или охотника? Что мешает носить с собой нож, чтобы перерезать язык курильщика? А то как выживший висит над пропастью? Понимаю, для игры это важно, но я не могу со всей серьезностью воспринимать это. Да и в Фейбл, персонаж был ограничен в плане многих действий. Хочется забраться на дерево, чтобы все как следует рассмотреть, или перебраться через разрушенную стену, но игрок заперт в условных рамках. Опять же в Left 4 Dead есть места где я без всякой магии смогла бы перелезть куда нужно, не дергая всякие там рычаги издающие шум» - Сацуки

- «Сюжет? Сеттинг? Игровой процесс?» - Лиза

- «Мне проще работать, если есть направление в котором нужно идти. Могу и сама что-нибудь придумать, но лучше если дадите мне пару советов, а всё остальное я сделаю сама» - Сацуки

- «После научной фантастики Халф-Лайф и альтернативной реальности зомбиапокалипсиса – магия смотрится неплохо» - Лиза

Ник немного нахмурился.

У него было несколько идей, среди которых доминировала одна игра не связанная с магией. Да и особого простора для того чтобы игрок мог бегать и прыгать там не то чтобы много. Видимо Сацуки, хочет дать волю своим спортивным навыкам. Не будь среди её требований магии, Ник мог бы предложить парочку спортивных игр.

- «Киара?» - Лиза

Черноволосая, голубоглазая дочь семьи Айсберн промолчала несколько секунд.

- «Предпочту довериться Нику. Игра должна максимально отличаться от проекта Сацуки, для лучшего эффекта. Если речь идет о чем то похожем на Фейбл, там будет акцент на положительные эмоции. В Left 4 Dead был весь спектр, от страха за собственную жизнь до эйфории победы. Жуткие в своей сути живые мертвецы и в то же время надежда. В Форест многие играли из-за его атмосферы. Думаю, в моей новой игре должно быть нечто подобное, да и Ник говорит, что у меня это хорошо получается» - Киара

- «Кто бы спорил…» - Ник

- «А ты? Тоже хочешь отдельную игру? Сейчас нет необходимости притворяться. Все знают, что мы работаем над играми коллективно. Только не нужно взваливать на себя сверх всякой меры. Новая большая игра, да ещё и им двоим нужно будет помогать. Незачем делать ещё один проект» - Лиза

- «Есть у меня одна идея касаемо большой игры, но я хочу использовать там машины, а с ними я не в ладах. Если выпускать без подготовки, выйдет так себе. Кирпичи на колесах тут явно не подойдут» - Ник

- «Что за игра?» - Лиза

Молодой маг облизнул губы. Он собирался устно представить концепт будущей игры.

- «Работа над Left 4 Dead, мы с вами создавали часть города Северной Америки двадцатого века. А как вы смотрите на то, чтобы создать целый город? Я имею в виду не декорации, а живой город?» - Ник

- «И его будут осаждать монстры? Как Эдмонтон?» - Лиза

- «Нет! Совсем нет! Город двадцатого века без магии, чудищ, зомби и прочей хрени. Обычные люди, их жизнь быт и всё остальное. Создадим, сравнительно небольшой, но живой город населенный жителями. Магазины будут работать. Автомастерские, офисы, уличные лавки, заправки. Люди будут ходить по своим делам, читать газеты, ездить на машинах. Организуем нормальный такой автомобильный трафик. Полиция, пожарные и прочие городские службы. Пусть это будет имитация, но этого будет достаточно. Игроки не просто попадут в игру, они

смогут увидеть и ощутить настоящий город. Не как в Макс Пэйн где все завалено снегом, а почти все кто встречается на пути – пытаются тебя убить. Вот полицейский участок в дополнении вышел нормальным, хотя там, по сути имитация. Выстроим город полный жизни, чтобы нпс воспринимались как нормальные люди, а не тупые болванчики. В том же Форест был полноценный остров, единая локация, тут будет нечто похожее только сложнее. Создадим своего рода игровую песочницу, в рамках которой главный герой окажется вовлечен в круговерть сюжета. Ну и мультиплеер туда можно будет прикрутить, только не в основную кампанию и чуть позже выхода игры» - Ник

- «Живой город?» - Сацуки

- «Игрок сможет выбирать кем играть?» - Киара

- «И кем работать? Там будут мини-игры как в Фейбл?» - Сацуки

- «Нет… подобная проработка потребует очень много времени. Мы дадим вполне конкретного персонажа и покажем его историю. А вот что будет твориться в мультиплеере, решим позже» - Ник

- «Но что ты собираешься показывать в городе, если это не катастрофа? Игроки захотят действовать и вряд ли будут… а, я поняла. В двадцатом веке в США была большая проблема с криминалом. Ты хочешь, чтобы игрок взял на себя роль полицейского» - Лиза

Ник отвел глаза и почесал голову.

- «Не совсем…» - Ник

- «А кого?» - Лиза

Глоть…

- «Преступника…» - Ник

Три пары глаз уставились на юношу, а Лиза ко всему прочему ещё и нахмурилась.

- «Объяснись» - Лиза

Молодой маг стер капли пота со лба и продолжил.

- «Мы уже играли роль копа, пусть и в особых обстоятельствах. Покажем игрокам изнанку большого города, былых времен. Всё равно, игроки будут творить что им вздумается. Вот например, можно будет водить машину. И что? Кто-то всерьез будет ездить по правилам? Или может вдавит педаль газа в пол и будет сносить всё на своем пути? А как же возможность подраться с кем угодно? А если у тебя есть пистолет? Уж поверьте, если дать игрокам возможность творить что вздумается, они будут пользовать этим по полной программе. А раз так, то пусть их действия будут обоснованы сюжетом и тем фактом, что они находятся в шкуре преступника. Мы уже боролись за добро, свет и справедливость… кроме Хранителя Подземелий и Оверлорда, так дадим шанс опробовать себя на другой стороне закона. Для чего ещё нужны игры, кроме как дать непередаваемый опыт? Игрок сможет грабить, воровать, угонять машины, в конце концов он будет частью преступной организации, а там платят за определенные действия. Разделим игру на сюжетные и дополнительные задания, между которыми игрок сможет проводить время как ему вздумается. А кто захочет пойти по сюжету – милости просим, бери и проходи. Вспомните как народ развлекается в Форесте, а что по

вашему будут делать люди не в лесу, а в городе?» - Ник

- «Не думаешь, что это может побудить магов совершать подобные преступления в реальности?» - Лиза

- «Ну, мы же не будем создавать методичку для преступников. В игре всё будет иначе, так что в реальности провернуть подобное вряд ли выйдет. За то народ поймет, что в играх не обязательно нужны другие игроки для полного взаимодействия. Покажем живой город и то что игрок – всего лишь его часть, а не центр мира. Важно и то, как город будет реагировать на действия игрока, так например стоит совершить преступление как за дело возьмется полиция. Собственно говоря, полиция и другие бандиты будут главными противниками в течение всей игры. За основу для игры я хочу взять не реальные события, а скорее ориентироваться на старые фильмы про бандитов. Вот и покажем историю от лица одного из них. Что скажете?» - Ник

Остальные задумались.

- «Ты упомянул машины» - Лиза

- «Да, у меня с ними не всё в порядке, вот думаю выпустить игру про машины от своего имени, заодно потренируюсь, а без машин тут никак» - Ник

Несмотря на свои умения, Лиза тоже не могла похвастать детальным воссозданием автомобильной техники.

- «А что будет за город? И в целом, что там по сюжету?» - Сацуки

- «Дело будет проходить в начале двадцатого века, в период сухого закона, в самый расцвет криминальных структур. Главный герой окажется не в том месте не в то время и будет вынужден вступить в итало-американскую мафиозную семью. Игра так и будет называться - Мафия» - Ник

б

http://tl.rulate.ru/book/92921/3450552