Глава 164 - Ex Machina.

Ник выпустил ряд интересных и во многом необычных проектов, от мифологии и фэнтези до альтернативного мира и научной фантастики. Но была масса моментов в которых он не мог похвастать своими умениями, одним из наиболее ярких был транспорт.

Может показаться, что магам важнее качать свои способности, чем уметь крутить баранку. Во многом, это действительно так, но и отбрасывать умение управлять транспортом не стоит. Конечно же для этих целей существуют отдельные симуляторы, зачастую каждый для отдельной машины или вида транспорта, где любой маг может свободно тренироваться. Есть ряд игр, где необходимо управлять техникой в условиях диких земель, в том числе встречаясь с агрессивными магическими монстрами.

Только вот, все вышеозвученные симуляторы как и большинство игры – весьма узконаправленные. Для магов это очень удобно, выбирай игру с конкретным транспортом и тренируйся. Но вот цельных, творческих проектов с машинами всё еще нет.

Во многом, это из-за сложности создания.

Неплохо, если в игре про мастерство охотников, есть возможность отыгрывать роль водителя, вот только усилий на то чтобы создать всё это потребуется кратно больше. Геймдизайнеру необходимо знать и ремесло охотников, и окружающую среду и аспекты эксплуатации техники, а ведь всё это довольно непростые занятия.

Только в Проекто Свобода смогли совместить эти занятия, и ведь немудрено, там работает масса геймдизайнеров, где каждый спец высокого уровня. Обычным же ремесленникам сей стези придется гораздо труднее.

При всех своих умениях, Ник не мог конкурировать в качестве исполнения, когда речь заходила об управлении машинами, а учитывая то насколько важное значение имеет эта часть для будущей игры в живом городе, подобный недочет необходимо исправить.

Юноша прекрасно понимал, что тягаться в плане качества – это неизбежный путь к поражению. Тут нужен другой подход, также как его прежние проекты с помощью необычного геймплея и хорошей истории позволяли сгладить шероховатости исполнения. Нужна простая игра, с не таким уж сложным управлением, которая позволит людям прочувствовать себя водителями в полной мере и при этом окажет пользу магам.

Охотники и военные рискуют жизнями в диких землях, а тот факт что ты управляешь техникой – возлагает на тебя большую ответственность. Среди населения распространен стереотип о том, что именно от боевых магов зависит успех рейда и прочих операций, и люди как то забывают от бравых тружениках что вывозят людей с поля боя, доставляют припасы и оружие, а также активно участвуют в сражениях. А ведь далеко не все они являются магами.

Ник копался в чужой памяти, пытаясь найти подходящий проект. В большинстве своем на ум приходили гонки.

Выглядит соблазнительно, да только вот исполнение там должно быть на высоте, а как раз с этим у Ника не очень. Да и хотелось бы обоснования выходу такой игры. Если выпустить гонки, которые мало чего имеют с ремеслом магов и не сильно помогут тренировками, это сразу наведет на мысль о том, что данный проект как раз создается в качестве предпосылки другому, где будут машины. Не забываем, Ник участник команды геймдиазйнеров способных работать вместе, да ещё над мультиплеерными проектами. Вашингтон точно не упустит своего шанса и

попытается создать игру про машины лучше, чем у команды Нью-Йорка, ну или же выпустит дополнение к Проекту Свобода.

В общем, после долгих измышлений, Ник нашел подходящий проект.

Ex Machina - Hard Truck: Apocalypse.

Аркадный автосимулятор с элементами РПГ, действие которого проходит в постапокалиптическом мире. Есть отдельные поселения где можно заниматься торговлей, ремонтировать свою машину и брать задания, а вокруг открытый мир, в котором есть как дружественные машины, так и конечно же враги.

Машины снабжены оружием. Игрок управляет и транспортом и вооружением, которое пускает в ход против своих врагов. После уничтожения кого-либо может выпасть лут, будь то оружие или товары на продажу.

В общем, система почти как в обычных РПГ с той лишь разницей, что тут вместо людей машины. Транспорт необходимо прокачивать, менять некоторые его части на более качественные, навешивать модули и конечно же оружие. А чем дальше продвигаешься по сюжету, тем больше открывается возможностей, в том числе в покупке новой машины, превосходящей по всем параметрам нынешнюю.

В игре придется ездить как по откровенному бездорожью, так и вполне себе нормальным, пусть немного запущенным дорогам. Пространства тут по большей части открытые, хотя будут и довольно тесные места, но таковых гораздо меньше.

Вид от третьего лица и в целом размеренный, неспешный геймплей.

Игрок волен как отыгрывать охотника, преследующего всех на своем пути, так и торговца который закупается товарами и продает их в других городах, где цены выгоднее. Конечно же, задания станут основным источником дохода. Побочные миссии в игре делятся на два типа. Первые – скриптованные, они уникальны. А вот вторые генерируются случайно. Там есть привычные убить конкретного врага, доставить посылку, сопроводить транспорт или за отведенное время убить как можно больше врагов и получить награду за каждого уничтоженного.

Машины следует разделить на два класса – легкие и грузовые.

Причем, управлять легкой в оригинальной игре дадут только по скрипту, в то время как проходить игру придется с самого начала на грузовиках. А вот в дополнении Меридиан 113 игрок как раз начинает с маленькой машины, да ещё и пара других видов будет доступна к покупке.

Почему же Ник счел эту игру подходящей?

Тут можно ездить и стрелять, а поскольку всё завернуто в РПГ составляющую, это послужит на пользу погружению.

Мир тут постапокалиптический, а потому большая его часть довольно пустая. Большие открытые пространства. Его не так трудно проработать. Есть конечно же места вроде разрушенных городов, порт с десятками ржавеющих на берегу кораблей, густые джунгли – но для Ника создать подобное не составит труда.

Можно было сделать возможность покидать свою машину, но кроме как внутри безопасных городов это не требуется. Да и геймплей будет размазан, если ещё и выходить придется. Игра про машины, вот что главное.

Есть правда одна сложность…

Эта игра на ПК, вид там от третьего лица. От первого даже не предусматривалось. Игрок вращает камерой и наводит оружие на врага. Но как сделать это в матрице?

Решить данный вопрос нужно ещё до начала разработки. Это очень важно.

Ник придумал два способа.

Первый – в кабине будет монитор с системой управлении вооружения. Камеры будут транслировать происходящее и помогать целиться. Чем дороже машина, тем более совершенная и технологичная система внутри. Мониторов опять-таки можно купить несколько для лучшего обзора. Подразумевается, что у других машин не обязательно есть такая, за то там могут быть водитель и стрелок.

Второй – использовать вид от третьего лица и прицел как в оригинальной игре.

Как это объяснить?

Ник выведет подсказку в самом начале игры, о глубоком единении водителя и его машины. Вот как мечники чувствуют свое оружие как продолжение руки, так и тут. Это даже, будет обосновано ближе к концу игры, но вот до этого будет выглядеть таким вот аркадным режимом.

Что касается управления, то также как есть упрощение анимаций со времен Зова Долга, так и тут можно отдать большую часть задач автоматике. Кто не хочет давить на педали, крутить руль и переключать передачи, сможет управлять силой мысли, это как раз создано для вида от третьего лица. А вот кому подавай реализм, тот будет делать всё что нужно, плоть до запуска двигателя и включения дворников.

Игра будет доступна даже для тех кто вообще не умеет водить машину. И каждый игрок, может в любой момент переключить режим, так что тут есть возможность как упростить себе задачу, так и перейти от аркады к реализму.

Чем лучше игроки натренируются здесь, тем проще им будет в Мафии. Да и в ряде других игр, которые Ник желает воплотить есть транспорт. Юноше самом у не очень нравиться задуманный им упрощенный режим, но без него игра может стать слишком сложной, так что пусть будет.

Система управления, далеко не единственное, что предстоит изменить.

Игра несовершенная, в ней масса недочетов, исправление которых сделает её лучше.

Вот скажем в Меридиан 113, добавили не только новые машины. Там появилась возможность использовать товары в кузове. Например, бензин можно заливать в бак, а запчасти и металлолом использовать для ремонта.

Да, машины работают на бензине, так что нужно заправляться в городах и на заправках. Сами машины необходимо ремонтировать, а ещё некоторые виды оружия имеют ограниченный запас

боеприпасов, который тоже нужно пополнять за деньги.

Также, в дополнении ввели систему званий и репутацию. Так например, если уничтожить сотню врагов, получишь соответствующее звание, эффект которого зависит от репутации. Если она положительная, с врагов падает больше товаров и оборудования, а при отрицательной – оружие. Если выполнить указанное число заданий, то игрок получает скидку на товары, заправку и починку, ну или на оружие и пополнение боезапаса, если карма отрицательная.

А вот геймплей в дополнении стал более аркадным. Машины стали двигаться быстрее, система торговли пошла по одному месту, а враги стали появляться порой прямо на глазах игрока. В общем, не всё в дополнении пошло игре на пользу.

Пожалуй самой примечательной частью игры, помимо звания Апокалипсис На Колесах, служат маски.

Это связано с сюжетом и тем фактом, что у разработчиков не очень удавалось анимировать лица, так что они нашли оригинальное решение.

По сюжету игры, где-то на ближнем востоке сбили НЛО, а когда его открыли, наружу вырвался некий вирус. Он оказал крайне губительное воздействие на всю планету. Насекомые, животные, растения – большая часть всего живого вымерла за очень короткий срок.

Людей это тоже не миновало, но затем некий неизвестный гений изобрел маски, которые защищали своих носителей от отравленного воздуха. В игре, эти маски заменяют лица, а у немалой части персонажей есть свои собственные, уникальные.

Со временем, люди образовали отдельные города и селения, в которых жили своей жизнью, в основном занимались сельским хозяйством. Одному городу трудно обеспечить все потребности жителей, поэтому расцвела торговля. Люди использовали для этих целей транспортные средства. И конечно же нашлись те, кто следовал закону - Кто Сильнее, Тот и Прав. Вот так и получалось, что мир превратился в эдакие дикие джунгли.

Сам же сюжет стартует с того, что один молодой человек проходит своего рода церемонию совершеннолетия, получая от отца старенький грузовик и первое поручение на доставку. Герой отправляется в город, где на пути встречает некую особу по имени Лиса. Она предлагает простую работу, сопроводить её по ближайшим городам за хорошее вознаграждение. Вот только, Герой сразу чувствует, что здесь что-то не чисто. На этом моменте, игроку предстоит сделать первый важный выбор, который повлияет на прохождение.

Если он согласиться, то Лиса не найдя того что ей было нужно, узнает про село откуда приехал Герой и отправиться туда. Её машина сможет пройти по узкой тропинке, а вот Герой отправиться в объезд. Когда он прибудет, то найдет лишь пепелище и труп отца, после чего большую часть игры будет искать тех кто это сотворил.

Если отказаться, то по возвращении отец будет ещё жив, но умрет прямо на руках. Он расскажет, что на самом деле он отчим нашего Героя, а настоящий отец его друг и великий исследователь Айвен. Человек открывший много забытых технологий. Герой отправиться искать его следы.

В любом случае, путь приведет Героя к Оракулу, искусственном интеллекту. Тот в обмен на помощь в поиске нескольких деталей и подключени генераторов, поможет расшифровать данные записанные отцом Героя, часть которых позволит создать оборудование для модификации машины про преодолению смертельно опасной пустыни. Путь туда пролегает

мимо родного села, что служит подсказкой. В самой же пустыне, люди сходят с ума, периодически впадая в безумие и атакуя всех подряд. И чем ближе к упавшему НЛО, тем сильнее эффект. Возле самой тарелки, люди стоят словно обращенные в зомби, не в силах двинутся.

Герой найдет поселение ученых которые откроют неприятную правду. Мир погубил не вирус, а некое излучение, которое до сих пор исходит с корабля. Люди давным-давно мутировали, а что находится под масками, никто не знает. Люди забывают всё подряд, даже то что большинство из них живут больше двухсот лет и родились ещё до катастрофы. Чтобы окончательно не сойти с ума, они привязываются к знакомым вещам, поэтому держаться за дом и машины, которые для многих служат домом. Поэтому одни занимаются торговлей, а другие бандитизмом.

Отец Героя попал по влияние НЛО и стоит среди таких же одурманенных. Ученые используют его данные и укажут Герою на местоположение ещё одной летающей тарелки, которую удалось засечь. Герой отправиться туда и ему предстоит сделать выбор.

С ним на контакт выйдут пришельцы Ньери. Они поведают о том, что устройство на сбитом корабле служит для ускорения эволюции. Большинство организмов этого не выдерживает. На самих Ньери это тоже работает, поэтому они не могут приблизиться к сбитому кораблю. Но обещают отключить устройство, надо только доставить туда одну штуку. Только вот, отключать они будут постепенно, иначе резкое отключение вызовет шок и большинство людей умрет.

Игрок может согласиться, тогда по пути к кораблю на него нападет Оракул поместивший свое тело в модифицированный вертолет. После его уничтожения будет сказано, что Ньери сдержали обещание, но процесс идет медленно, а снять маски удалось пока что только в лабораторных условиях.

Также, игрок может согласиться с Оракулом и уничтожит вторую летающую тарелку, после чего Оракул отключит устройство в пустыне. Это приведет к многочисленным жертвам среди населения, но сам Оракул получит доступ к технологиям пришельцев.

Концовки получились немного недоделанными. По задумке разработчиков, Лиса и отец Героя оба впадали в кому, извлечь из которой их могли только Ньери. Также, пришельцы должны были принять решение в зависимости от действий и кармы игрока. Если он был сволочью, то они сообщат, о том что значительно позже, поставят вопрос об уничтожении человеческой расы как опасного вида. Если игрок был хорошим, то в качестве представителя своего вида, он показал что не все потеряно, так что Ньери помогут людям, в том числе поделятся технологиями. Была задумана скрытая концовка, когда удается достать их упавшего самолета секретные документы по эволюции и мутации людей, тогда Герой снимает с себя маску, а вместо лица у него синий огонь.

Сюжет простой, но для подобной игры подходящий. Главное задать мотивацию персонажу.

В игре есть фракции, вот только игрок так и остается частью профсоюза фермеров, о чем говорит надпись на машине. Ник посчитал, что надо сделать это вариативным, для получения доступа к некоторым плюшкам, заданиям и прочему. Также, надо дать возможность отыгрывать злодея. А как же иначе? Это же постапокалипсис, ту полно грабителей и торговцев. Для РПГ составляющей будет в самый раз.

Тема с пришельца выглядит сомнительной, но вот идея о быстрой эволюции Нику понравилась. Это позволит объяснить возможность использования вида от третьего лица и некоторых других возможностей.

Еще он подумал над тем, чтобы ввести новых врагов, помимо людей на машинах и роботов в одном из регионов. А именно – мутантов.

А что?

Охотники должны уметь использовать оружие против чудищ, так что надо ввести в игру нечто подобное. В качестве аналога подойдут животные и насекомые, им понадобятся своеобразные ульи, которые игрок будет волен уничтожать по желанию или выданным квестам. И эти логова не должны восстанавливаться. Игрок должен видеть, что его действия оказывают влияние на окружающий мир, да и логова надо сделать уникальными, чтобы это ещё лучше работало на погружение. От пчелиных сот и муравейника, до жилого дома превращенного в логово.

Размышляя на эту тему, он пришел к выводу о необходимости создании по настоящему мутировавших людей. Эдаких дикарей, которые тоже пользуются транспортом но вообще не идут на контакт, а только атакуют всех кого увидят. А ещё, они снимают маски с трупов, чтобы использовать их самим. Что касается их машин, то внешний вид должен кардинально отличаться в сторону дикости и техноварварства.

Придя к этой мысли, Ник вспомнил ещё одну игру со схожей тематикой.

Её вполне можно использовать, пусть и частично. Но эта игра новее и там есть некоторые неплохие решения. Забавно, но в её основе лежит один старый фильм.

Безумный Макс.

http://tl.rulate.ru/book/92921/3456739