

Николас Мор и Сириус Лейн встретились в пространстве матрицы, где юноша предоставил все данные по игре Култ и начал рассказывать про основные идеи данной игры.

Это могло выглядеть странно, то как студент второго курса объясняет той, кто закончила этот же колледж год назад и имеет куда более обширные познания в нескольких важных областях. Но, тут следует отметить важный момент, Сириус владеет информацией нужной всякому геймдизайнеру, однако у неё серьезные пробелы в творческой части.

Именно так – пройди Сириус в средний ранг когда Ник ещё не пробудился, и займись она созданием игры, то несомненно смогла бы выдать образцовый проект для матрицы. Вот только, сейчас когда Ник оказал серьезное влияние на индустрию, прежние игры не выдержат конкуренции.

Не нужно рассказывать ей то, что она и так прекрасно знает. Важно дать Сириус материал, который её учителя игнорировали.

Лиза Скарлет успела неплохо обучить подопечную за относительно короткое время. Это касалось игровых механик, процессов внутри инфополя, энергии в теле человека и многого другого. Но вот творческая часть в создании игр если и затрагивалась, то лишь поверхностно. Поэтому создание игры было для девушки затруднительным. Она способна создать свой проект, но без творчества он будет сухим, невзрачным и бездуховным.

Вот тут самое время Николасу протянуть ей руку помощи и наставить на правильный путь.

Он весьма информативно и доходчиво объяснил суть игры, а затем дал Сириус время самостоятельно изучить представленные материалы. Это как ни странно – быстрее позволяет вникнуть в суть, поскольку Сириус читает весьма быстро, куда быстрее чем говорит Ник, да и созданные им визуальные образы помогают лучше любых слов.

Так, юноша и девушка парили в пространстве матрицы среди представленных по игре материалов.

- «Это поразительно. Ник, ты сделал это за одну ночь?» - Сириус

- «Конечно нет. Всё это я продумал давно. Хотел использовать для Меч и Магия, но понял что магический уклон ушел слишком далеко от научной фантастики, так что пришлось отложить всё это в отдельный ящик. На самом деле, это для меня обычная история. Далеко не все идеи удастся реализовать, приходится выбирать что использовать, а что нет. Я вполне мог применить эти задумки в другой игре или брать по кусочку для отдельных проектов, тут уж как придется. У меня не было намерения создавать из этого полноценную игру, так что не переживай и пользуйся как посчитаешь нужным» - Ник

Девушка знала, что Ник хорош в создании игр, но не предполагала, что он сходу предоставит ей концепт настоящей, цельной игры с проработанными персонажами и завершенным сюжетом.

Отдельно следовало отметить необычные игровые механики данной игры, и ведь они неплохо подходили под высказанные Сириус пожелания.

- «Это же цельный мир. Настоящее королевство. Города, деревни, леса, горы, шахты, храмы, руины... да у меня много месяцев уйдет, чтобы реализовать это» - Сириус

- «Ты неверно истолковала идею мира игры. Не нужно делать его открытым, большим и таким, чтобы он весь был доступен игрокам. Нужно дать им самые важные части. Вот какой толк делать дюжину деревень если они похожи друг на друга и там нет ничего важного?» - Ник

Он тут же создал масштабную карту.

- «Вот - условный мир. Нужно ли воссоздавать его полностью? Нет. Надо выделить самые важные его части, те где будет протекать основной сюжет» - Ник

Юноша выделил синим цветом часть территорий.

- «Всё остальное является декорацией или даже не попадает на глаза, а лишь фигурирует в разговорах и внутриигровых текстах. Вот есть персонаж, скажем торговец. Он одет в южный наряд, внешность соответствующая, акцент, товары которые он предлагает, а вместе с этим если его расспросить, он охотно расскажет про места из которых прибыл. Игрок сможет найти это место на карте, но по сюжету нет никакой нужды пилить туда. Это позволяет не корпеть над лишним материалом, в то время как игрок не будет погружен в пузырь изолирующий от всего и вся» - Ник

Ник увеличил карту в несколько раз.

- «Масштаб не всегда идет на пользу. Прежде всего, чем больше материала, тем дольше придется его обрабатывать, уверен как ремесленник ты это отлично понимаешь. Желание предоставить огромный мир обернется пустыми, безликими пространствами в которых нечего делать. Игрок банально потеряется и перестанет чувствовать причастность к происходящему. Вот к примеру, есть деревня, на неё напали бандиты. Ты спасаешь жителей, затем находишь менее серьезные квесты по помощи отдельным персонажам. Выполнение этих заданий позволит увидеть результат своих действий и проникнуться историей деревенских. Но что если таких деревень двадцать штук и каждую нужно спасать? Это не будет историей, а превратится в унылую рутину. Пришел, сразился, спас и побрел дальше толком не запомнив, что тут вообще было» - Ник

Карта значительно уменьшилась.

- «Маленький мир проще обработать и сделать насыщенным. Сюжет Макс Пэйн протекает в огромном городе, но на деле это коридорный шутер. По сути, ряд помещений соединенных коридорами, однако игровой процесс и декорации выстроены таким образом, что игрок не замечает этой камерности. Я не мог в то время создать полноценный город как в Мафии, но вот игровые рельсы там отполированы до блеска и сдобрены скриптами, так что всё выглядит отлично» - Ник

На карте загорелось несколько отметок.

- «Это твой первый проект, так сказать - проба пера. Не нужно пытаться запихнуть в него всё что можно и сделать всего да побольше» - Ник

Он задумался над тем, как бы лучше выразится.

- «Представь что ты скульптор. У тебя есть заготовка, большой каменный блок и ты откалываешь от него кусочки. Один за одним. Потом шлифуешь и так далее. Чем дольше ты работаешь, тем лучше становится его форма. Твоя задача как скульптора - убрать лишнее. Даже если кажется, что скульптура должна быть максимально большой - это не так. Пусть из трехметрового блока выйдет тридцатисантиметровая фигурка, она все равно может стать

шедевром. Разумеется, никто не застрахован от ошибок и всегда есть риск отсечь больше положенного. Приклеивать отрезанное обратно, означает оставить рубец. Это заметно, а ещё любая трещина является уязвимостью, и чем их больше, тем выше риск того, что скульптура развалится. Поэтому лучшим решением будет начать заново. Именно так – взять новую заготовку и приступить к ней с самого начала. Трудно, жаль потерянного времени, но это мудрое решение. Главное то, что твоя работа не стала бесполезной, она предоставила тебе важный опыт, который всегда останется с тобой. Подобным образом работают геймдизайнеры. Конечно же есть определенные механики, правила и даже костыли, всё это нужно учитывать при работе, но главное это сам геймдизайнер и его подход» - Ник

Одна из областей на карте увеличилась и превратилась в маленькую деревню.

- «Повторяющиеся квесты быстро надоедают, придумывать необычные не так то просто, и уж тем более правильно интегрировать их в проект. Создай небольшую игру, но как следует проработай её. Сделай в собственном, неповторимом стиле, даже если это будет означать некую нелогичность. Ну вот допустим, наплечники рыцарской брони должны быть гладкими, поскольку по ним приходится большая часть ударов, а потому любой удар противника должен соскальзывать. Но для фэнтези вполне нормально использовать в бою доспехи создаваемые в реальности только как декоративные и для парадов, но никак не для сражений. У такой брони наплечники бывают в виде крыльев, статуэток, перьев и кучи других вещей. А раз дело в игре, то не надо себя сдерживать. Делай что хочешь. Просто надо придерживаться некоторых правил, чтобы совсем не скатится в откровенный стеб» - Ник

Шух!

По его воле, деревня преобразилась.

Теперь, домики были построены не из бревен, а из костей огромных животных. Вместо настила на крышах, крепились гибкими лианами большие панцири, а в стойле где только что стояла корова, разместился какой-то зверь похожий на помесь кабана и быка, пристегнутый к стойлу кольцом в носу.

- «Попробуй объяснить увиденное с логичной точки зрения» - Ник

- «Деревня охотников. Вокруг немало крупных зверей, но малое количество деревьев для строительства» - Сириус

- «Видишь? Ты сходу дала подходящий ответ. Тут можно выдать несколько вариантов и каждый будет правильно. Суть в том, что сначала я сделал нечто необычное, которое хотел, а уже затем стал придумывать обоснование происходящему. Вот примерно так и работает творчество. Делай что приходит в голову, а уж потом найдешь как это применить» - Ник

Девушка внимательно слушала всё, что он говорил.

Так дело дошло до игровых механик.

- «Но ведь преобразование окружения это очень сложный процесс. В нём необходимо задействовать множество элементов и цепочку связей между ними. Надо воссоздать нематериальные сущности и целый мир в котором они пребывают» - Сириус

- «Ух... об этом подумаешь вместе с учителем и Киарой, когда будете воссоздавать реальный мир духов. А в игровом всё проще. Привяжи все объекты к нескольким категориям. Те кто обитают только в реальном мире, те кто живет только в мире духов, и смешанные.

Переключение пусть накладывает на игрока визуальный фильтр и одновременно с этим меняет положение одной категории с «Находится здесь» в «Их тут нет». Ну а со второй обратная ситуация. Пусть исчезнувшие становятся невидимыми, нематериальными и никак ни на что не реагирующими. Видеть их будет только система, а перемещение будет происходить по воле игрока, когда тот переключается между двух миров. Обычный бандит исчезает, стоит войти в мир духов. Огонь – исчезает. Лут – исчезает. Препятствия – остаются. Также остаются и запертые двери, иначе игрок смог бы залазить в недоступные места, например дома жителей. Нет, я допускаю создание дверей через которые можно пройти в качестве призрака, как обратной ситуации, когда некий гражданин защитил свое жилье выставив руны от призраков, которые не позволят нематериальным сущностям пройти внутрь» - Ник

- «Но такого нет в вашем руководстве» - Сириус

- «Я сделал просто образец. Это даже не краткое содержание, а концепт дающий пищу для размышления. Ты можешь делать с этим что хочешь, даже не использовать вовсе. Я же не продюсер, требующий неукоснительного исполнения высказанных требований. Ты сама вольна делать всё что захочешь» - Ник

Он явил пространство мира духов их игры и его обитателей.

- «Большинство духов враждебны к игроку, но ведь есть и дружелюбные?» - Ник

- «Да, те которые дают задания» - Сириус

- «А как насчет нейтральных? Я ничего о них не говорил» - Ник

- «Нейтральные?» - Сириус

- «Хехе, ты ведь не думала об этом? Ну да, просто духи природы, которые просто живут в этом мире. Это не те злобные призраки рожденные из ненависти и предсмертной агонии, а просто... животные, только нематериальные. У них нет желания нападать на игрока, но вот если он нападет им придется защищаться. А их убийство принесет не только опыт, но и скажется на реальном мире. Скажем, если это лес то завянут деревья. В пещере обвалится порода. Ну, или на смену нейтральным духам придут злые призраки, или в реальном мире появятся ведомые шаманом дикари, чтобы восстановить баланс, а потому увидев того кто убил несчастных духов, сделают все чтобы прикончить его» - Ник

По глазам девушки было видно, что о подобном она не думала.

- «А как тебе идея торговца? Есть некий дух готовый торговать с игроком. Игрок тратит золото, а взамен получает товар. Тот перемещается в материальную плоскость. Или дух который использует бартер, высасывая силу из артефактов. Например, ты приносишь артефакт или магический жезл. Дух выпивает его силу, превращая в обычный предмет без магических способностей, а взамен может ээ... насытить одну монетку своей силой и сделать из неё магический предмет, а ещё лучше вместилище интересного дара который можно раскрыть. Таким образом, игрок смог бы покупать у духа навыки. Схожим образом можно сделать духа воина, который с удовольствием предоставит игроку массу испытаний за прохождение которых отсыплет очков опыта и статов, и чем лучше результат, тем ценнее награда. Да и почему в мире духов должны быть только духи? Как насчет дверей? Ага, дверь в которую можно войти в духовной форме, если конечно она открыта и не требует ключ взятый у некоего духа. А поту сторону некое пространство будь то магазин, арена испытаний, сад, мастерская, ну или пруд где живут водные духи. От малюсеньких комнат до аналога полноценного подземелья со всеми вытекающими. Там можно будет не только сражаться но и общаться. Как насчет возможности

использовать прирученного духа, чтобы тот защищал тебя в этом мире? Или врага сбежавшего от правосудия в подобный микромир? А как тебе возможность использовать корабль, карету или запряженных дельфинов, чтобы переместиться из одной области духовного мира в другой, а уже там выйти в реальный, таким образом телепортировавшись на большое расстояние?» - Ник

- «Но ведь в настоящем мире духов такого нет!» - Сириус

- «Кто тебе сказал?» - Ник

- «А? Но ведь...» - Сириус

- «Откуда нам знать, что всего этого ТАМ нет? Может есть, да ещё похлеще, просто мы не знаем потому, что не уходим от границы с инфополем. В этом чертовом мире возможно всё что угодно, уж поверь мне» - Ник

Сириус затаила дыхание. Её глаза блестели от удивления и возможных перспектив, а вместе с этим образ девушки стал источать магическую энергию, что служило верным признаком вдохновения. Но вот Ник увлекся, а потому не заметив этого - продолжал излагать свои мысли.

- «Мы создаем оружие, а Киара сделала плот. Что если в мире духов, живут души почивших ремесленников, которые занимаются тем же что и при жизни, создают артефакты? Как тебе идея кузницы, в которой куют оружие против духов? Или лавки алхимика, продающей усиливающие, развивающие зелья, которые на деле это энергетическая сущность? Селения охотников, единоверцев, объединение связанных кровным родством душ и так далее. Всё это вполне способно быть реальным в мире духов и ничего не мешает использовать это в игре. Не вижу никаких проблем и смысла себя ограничивать, так что не принимай выданный мною материал как аксиому, мол ничего другого нельзя... ээ, Сириус?» - Ник

Она парила с закрытыми глазами, а её тело источало интенсивную магическую энергию.

...

- «Я не опоздал?» - Спенсер

Советник сказал это, на ходу открывая дверь.

- «Нет, мы только второй раз смотрим» - Габлер

Мужчина запустил видео заново.

Трейлер начинался с тьмы, в которой появилось золотое сияние песков времени.

Кадр переместился к кораблю плывущему по морю, и показал столь знакомое, но повзрослевшее лицо Принца Персии.

Закадровый голос принадлежащий глубокому старику начал свою речь, а между тем камера показывала как события прошлого, увиденного в первой части, так и последующих за этим событий.

- «Ты нашел пески времени?» - мудрец

- «Хуже. Я тот кто их выпустил» - Принц

Камера показывала чудовищ, в которых обратились люди под влиянием песков времени, и

Принца убивающего их магическим кинжалом.

- «Ты обрушил на мир бедствие. Убивал тех кто тебе дорог, когда они стали монстрами. Прошел долгий путь...» - мудрец

- «Я сделал это чтобы всё исправить! Я изменил поток времени. И у меня получилось!» - Принц

Кадр показал возврат во времени.

- «Но цена оказалась высока... не так ли? Ты бросил вызов судьбе, но судьба не прощает...» - мудрец

Из песка явилось огромное, черное чудище.

- «Страж времени не терпит вмешательства в поток времени. Он преследует меня долгие годы. Его невозможно остановить. Он сама смерть. Я хочу спастись от чудовища, и есть лишь один способ достичь этого!» - Принц

Кадр показал остров с величественными строениями.

- «Остров времени? Ты желаешь его найти? Принц, судьбу нельзя изменить. Один раз ты попытался и теперь расплачиваешься» - мудрец

- «Я не могу сидеть на месте! Меня преследует тот кого невозможно убить!» - Принц

На экране, Принц сражался с монстрами в броне, с огромным чудищем, и показывал чудеса акробатики бегая по стенам и прыгая через движущиеся пилы. Он использовал амулет, чтобы обращать время вспять и сражался с монстрами.

- «Я вступлю в схватку с судьбой! И одержу победу!» - Принц

Преследуемый злом, он отправится на остров, где оно было создано.

- «Иди же, мой Принц, но знай – твоё путешествие не закончится добром. Ты не можешь изменить свою судьбу. Никто не может...» - мудрец

Действие на экране стало ещё быстрее, показывая бои с чудищами и преодоление многочисленных смертоносных ловушек, а между тем Дахака неумоимо шел навстречу Принцу.

- «Я зашел слишком далеко, чтобы отступить! Я Принц Персии! И король клинков!» - Принц

Его меч срубил голову чудищу, выпустив оттуда поток крови и песка времени.

Камера показала палубу корабля где между песочных монстров в броне, шла сексуальная, полуголая девушка. Она остановилась и улыбнулась, глядя на Принца.

- «Убить его» - Шади

Монстры ринулись в атаку.

Экран снова погрузился во тьму, а золотой песок смешанный с кровью вывел название – Принц Персии: Схватка с Судьбой.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3602488>