

Глава 234 – Игра из Лондона.

Если судить объективно, дела у Брендана Вуда шли просто замечательно.

Огромные ресурсы и полная свобода действий, чего ещё можно пожелать?

Он неустанно трудится над своим первым проектом в Англии, стремясь сделать его по настоящему знаковым для всего мира, как в своё время это произошло с Проектом Свобода из Вашингтона.

Сейчас сделать подобное сложнее, но трудности не пугают Брендана и уж тем более не останавливают. Он многого достиг, и пойдет ещё дальше, в этом можно не сомневаться.

Огромная лаборатория с передовым оборудованием, эрудированными учеными и постоянным притоком магических ресурсов не несла в себе недостатков.

Ну... кроме одной мелочи, на которую Брендан старался не обращать внимания.

По поручению Эдвиги Стюарта, в комплексе был запущен отдельный зал с капсулами погружения, где играли в игры и тренировались маги, спрашивать о которых было запрещено. За оборудованием, а также игроками следили лица также приставленные Стюартом.

Почему Брендану это не нравилось?

От этих магов так и веяло злобой.

Не понятно кто они такие, но судя по всему из какого то секретного отдела или отрядов повернутых на сражениях охотников. Они не скрывали своего презрения к окружающим. Даже Брендан не был застрахован от того, чтобы получить от них по лицу, вот поэтому он избегал этих людей. В остальном же, лаборатория полностью его устраивала.

Совсем недавно, случился один внешний фактор, имя которому – Схватка с Судьбой.

Очередное детище главных конкурентов, а по совместительству бывших одноклассников Брендана.

Он хорошо помнил Сацуки Лэнгли.

Очень выразительная, общительная и активная девушка. Брендан не раз и не два встречал такой типаж, вот поэтому знал, что она никак не смогла бы своими силами создать подобную игру. Особенно тонкие перипетии сюжета.

А вот роль Киары он обозначил сразу, речь конечно же об устройстве острова. Для дочери Айсбернов это вполне по силам.

Брендан, как и многие его коллеги успел пройти сиквел Принца Персии. Тут и желание узнать, что там наворотили конкуренты и стремление продвинуть свои способности.

Вместе с прокачкой навыков он чувствовал неприятную горечь, сродни противному зелью или эликсиру. Любой успех от этой игры, это успех её создателей. Брендан больше радовался бы их провалу и пустой трате своего времени, ушедшего на прохождение, но... игра и правда была отличной. Она понравилась ему куда больше Песков Времени.

Он, как и большинство геймдизайнеров мира, хотел изучить структуру игры и всё необходимое,

способное помочь ему самому. Хочешь обойти конкурентов? Изучи их.

Брендан сделал для себя ряд интересных выводов, часть из которых можно будет использовать в нынешнем проекте, но по большей части, подобные измышления осядут в качестве полезной информации, чтобы дожидаться подходящего часа для своей реализации.

Юноша не из тех умников которые гоняются за трендами или увидев новинку, с пеной у рта пытаются её повторить, пока ажиотаж не утих. Вуд не такой, он предпочтет выждать и сделать всё по уму. Как жаль, что в Вашингтоне его таланты почти никто не оценил. Если бы ни долбаные кретины сверху, он бы утер нос бывшим одноклассникам ещё пару месяцев назад!

А пока... он руководит созданием принципиально новой игры.

Граница Междумирья.

Так он её назвал.

Следуя указаниям Эдвиг Стюарта, Брендан задал направление, разработал концепцию и развил её, превращая в полноценный проект. Именно так, сначала игровые механики, а уже из них проистекает сюжет, лор и всё остальное.

Брендану хотелось поработать в жанре фэнтези, но Эдвиг убедил его начать проект в жанре научной фантастики и надо сказать, юноша был за это благодарен. Работать над научной фантастикой оказалось даже интереснее, а уж как по новому это чувствовалось и словами не передать. Вуд ничем себя не ограничивал и ему это нравилось.

Граница Междумирья, это экшен с элементами рпг в жанре научной фантастики про далекое будущее.

По сюжету, люди далеко продвинулись в научных исследованиях и всю осваивали космос. В какой то момент, в поисках альтернативы долгим перелетам они открыли технологию пространственных разломов, которые могли позволить переместиться в любую точку галактики.

Вот только, эксперименты с этим не привели ни к чему хорошему. Часть Солнечной системы вместе с группой космических станций засосало в разлом и они застряли на границе междумирья, в эдаком подвешенном состоянии. Даже если перейти через новый разлом, через некоторое время их всё равно затянет обратно, так что люди оказались в ловушке.

Более того, они обнаружили разломы в сотни других населенных самыми разными существами миров, среди которых в том числе встречались человекоподобные.

Для обитателей иных миров, люди стали носителями невероятной технологии, которой надо завладеть, так что ни о каком мирном взаимодействии не может даже идти речи, только война, захват и полное подчинение, да как можно раньше пока это ни сделали конкуренты.

Люди в свою очередь, обнаружили что могут открывать разломы и отправлять через них своих людей, а через некоторое время, незримая сила вернет их обратно. Для чего это нужно? Завладеть технологиями пришельцев и ресурсами. Вторые нужны для поддержания работы поврежденных в ходе перемещения станций, а первые вполне могут помочь решить главную проблему и вернуть всех людей домой, в родную галактику.

Касаемо основного сюжета, Брендан решил использовать напичканные скриптами кампании как в Зов Долга, но вместо готовых персонажей, игрок должен будет создать своего

собственного. Задать внешность, выбрать способности, в том числе главную специализацию, и отметить ещё несколько важных факторов. Выбранное имя – сыграет свою роль, ведь именно им и званием к игроку будут обращаться другие персонажи.

Отдельным предметом гордости, стала предыстория персонажа, которая складывается из выбранных при создании факторов, а также генератора случайных чисел. Так что игроки получают не просто созданного болванчика, а настоящую личность.

Также, им можно просто довериться системе и позволить матрице перенести туда своё тело и способности, которые конечно же подстроятся под реалии игры.

Сам же игровой процесс будет заключаться в рейдах в другие миры через разломы, и не с болванчиками, а с другими игроками. Это ведь мультиплеерная игра, хотя кто хочет может играть в одного. Для этого также будут доступны миссии с малыми группами, где по желанию можно использовать нпс, а не игроков.

Самый сок заключается именно в других мирах.

Брендан сделал их самыми разными, какими только смог. Речь не только о высокотехнологичных расах, но и о таких мирах, чье существование кажется абсурдным.

Тут будут места полностью скрытые водой или туманом. Находящиеся на невообразимо высоких вершинах или наоборот под землей. Пространство с настолько плотной атмосферой, что в ней можно плавать. Выжженные, лишенные жизни планеты с закованными в металл структурами, выживающих там пришельцев или же мир полный буйной растительности. Будет и реальность чем то напоминающая Тургор, как того хотел мистер Стюарт.

Конечно же игроки не получают огромные пространства как в Проект Свобода, но вот доступные им локации - Брендан и его люди как следует проработают.

Помимо оружия всех мастей, игроки смогут использовать технику. Что касается магии, то взамен её будут имплантанты дающие способности. Чем больше игроки добывают ресурсы и выполняют заданий, тем шире ассортимент, а также тем лучше работает главная установка по открытию разломов, что позволит отправляться в новые миры.

Еще, Брендан позволит фантазии сотрудников разыграться и придумать сюжеты квестов, побочных персонажей и всего остального. Из этого, он выбрал самое лучшее, чтобы использовать в игре.

По предварительным данным, игра станет успешной как у любителей мультиплеера, так и желающих играть в одиночные кампании. Дополнения будут внедряться регулярно и ни одно из них не станет выглядеть инородным.

Брендан разделил подчиненных на отдельные команды, чтобы каждая из них прорабатывала свой мир для перемещения. Это породит здоровое соперничество и желание превзойти коллег, а заодно покажет кто на что способен. Самое важное – превратить разрозненных геймдизайнеров в единое целое, для чего собственно говоря и нужна эта игра.

А вот что будет в итоге, покажет лишь время.

Примерное время выхода уже известно, но Брендан подозревает, что Эдвиг захочет выпустить Границу Междумирья почти в одно время со следующей игрой Нью-Йорка, дабы показать силу своих геймдизайнеров.

Помня об этом, Брендан продолжал работать не жалея сил.

...

Вашингтон.

Подобно тому как они поступили с городом Мафии, ученые смоделировали трехмерную модель Острова Времени, причем в обеих его вариациях, которые можно накладывать друг на друга. В этом очень помогла карта из игры, но в ней не было ряда некоторых мест и связей не доступных игрокам. Не говоря уже о том, что ряд областей и вовсе был декорациями в которые нельзя попасть.

Однако, когда ученые собрали всё воедино, то удивились столь детальной проработке.

Этот остров, можно перенести в другую игру и он всё равно будет выглядеть гармонично. Особенно если убрать из него ловушки и механизмы с загадками.

- «Ну и для чего это нужно? Только не говорите, что потратили время в пустую» - Габлер

- «Отнюдь. Изучая данный проект - мы можем предсказать дальнейшие действия команды Нью-Йорка» - ученый

- «Серьезно?» - Габлер

- «Структура острова и строений на нем выглядит почти идеальной. Сложные переплетения коридоров, помещений и декораций, расположенные столь близко друг к другу, это явно говорит о желании использовать подобный способ в других играх. Тут важно отметить ручную работу. Данный процесс отнимает немало времени, так что мы полагаем, что наши конкуренты используют эту игру как образец для генератора по созданию структур. Вспомните город из Мафии, там масса зданий в которые можно зайти, но большинство не обладают этим свойством или же ограничены цокольным этажом. В примитивном использовании генератора по созданию локаций, он просто скопирует здания, и внесет минимум изменений в их внутреннюю структуру, ограничившись мебелью, отделкой и прочими мелочами. А вот если поработать над ним как следует, то каждое здание будет иметь сложную внутреннюю структуру, сродни Острову Времени. Конечно, об этом пока рано говорить, но чаяния создателей Принца Персии мне понятны» - ученый

- «Ближе к делу умник. Чего нам ожидать?» - Габлер

К сожалению, ученый не мог дать ответа на этот вопрос, у него были лишь предположения.

Мужчина в белом халате вывел несколько голографических изображений среди которых был небоскреб, гора и пещеры.

- «Структура Острова Времени довольно сложная, и при этом имеет вертикальность, заставляя игрока перемещаться не только по горизонтали. Если принять во внимание данное свойство, то в нашем мире для охотников будет не так много подобных биомов. В первую очередь это конечно рукотворные сооружения, но также к ним можно отнести горы и пещеры монстров. Исходя из того факта, что Принц перемещался во времени и мог видеть как былое величие, так и нынешний упадок, можно сделать вывод, что геймдизайнеры вполне могут нацелиться на тренировку охотников по изучению разрушенных городов прошлого» - ученый

Разрушенные города...

Настоящие памятники было цивилизации, сгинувшей под натиском магической катастрофы и гражданских войн вызванных ею. Сейчас они захвачены природой и несут в себе огромную угрозу, а вместе с тем и богатства.

Кто знает, что там поменялось с началом роста магической энергии. Новые враги, но и ресурсы тоже совсем другие.

- «Мы можем использовать этот генератор в своих целях? Ты ведь не забыл, что вам нужно будет создать настоящий город?» - Габлер

- «Пока рано об этом говорить, да и структура Острова Времени заточена под геймплей, а не нашу с вами реальную жизнь. Это разные вещи. И, я не думаю что игрокам будут интересны огромные по сути однообразные здания, пусть даже с генерируемым наполнением» - ученый

Габлер смотрел на изображение острова и вспоминал локации из других игр выходцев из Эдмонта. Сетевые карты для Халф-Лайф, локации в Left 4 Dead, остров в Форест, а теперь к столь сложной структуре Острова Времени. На что же ещё способны эти юнцы?

...

Ник продолжал работу над Халф-Лайф 2.

Учитывая то, что он намерен вслед за ней выпускать эпизоды, это требует создания ряда объектов, которые появятся в них. Пусть даже не в полноценном, а частичном виде. Как например сталкеры, которых можно увидеть в Цитадели, но в качестве врагов они будут фигурировать в первом эпизоде. Или скажем доктор Магнуссон, презентовать которого можно посредством видеозвонка с Илаем в Восточной Черной Мезе.

И хотя Ник по большей части вел работу один... со временем остальные стали ему помогать. Это стало возможным, поскольку он собрал достаточно материала, для того чтобы показать каким стал мир под натиском Альянса.

Даже Лиза помогала ему с разработкой время от времени.

А ведь дело не только в помощи Нику, им самим хочется иногда отвлечься. Нередко это помогает проветрить мозги и вдохнуть в них новые идеи. Ник тоже периодически заглядывал как там идет работа над Вавилоном.

В один из таких перерывов, Ник подвел разговор к теме вида от третьего лица.

Ник дистанционно управлял Принцем, по сути просто выведя своё сознание на некоторое расстояние от него. В этот момент он не видел его глазами, а действовал как в обычной игре от третьего лица из другого мира. Ник надеялся, что это лучше позволит понять девушкам этот процесс.

Осуществление этой механики, Киара взяла на себя.

Используя опыт Героя Петли, она хочет предоставить игроку незримый, нематериальный глаз, которым тот будет смотреть на самого себя со стороны, а при желании что называется - вращать камеру. Хотя, Киара не считала данное свойство таким уж полезным, полагая что оно может запутать игрока.

- «Порой, мы все должны взглянуть на себя со стороны» - Ник

- «Типо, как в зеркало?» - Сацуки

- «Вроде того. Вот, смотрите...» - Ник

Он создал Макс Пэйна, только в десять раз меньше реального, а вместе с ним коридор. Моделька Макса бежала по коридору, а встретившись с врагом, пристрелила его из пистолета.

- «Играя от первого лица, игрок натурально влезает в шкуру протагониста, в чём помогают и прочие чувства. Мы стремились передать эту связь как можно более точной и детальной, для полного мать его, погружения. Да, это конечно отлично, но...» - Ник

Коридор наполнился потусторонней хренью, призраками и прочими галлюцинациями порожденными нестабильным психическим состоянием Макса и обилием принятых обезболивающих.

Призраки убитых жены и дочери выглядели очень реалистично.

- «Когда чувства игрока и персонажа синхронизируются, то игрок чувствует также боль, тревогу, отчаяние, депрессию и прочее дерьмо. Если он видит своими глазами то чего нет, например галлюцинации, то идет ли это ему на пользу? Конечно же нет. А что если игрок, будет иметь возможность видеть персонажа со стороны?» - Ник

- «Это проведет грань между игрой и реальностью. Взгляд со стороны при помощи магического глаза, не будет иметь зрительных галлюцинаций от обычного» - Киара

- «Это если мы их сами не запрограммируем, а мы конечно же - будем программировать. Тут важнее именно показать человека со стороны. Это почти тоже самое что видеть сон и понимать то что ты видишь сон. Тогда, даже самый страшный кошмар не будет тебя пугать столь сильно, ведь ты понимаешь, что окружающее тебя не реально. Я не говорю, что такую систему надо использовать везде и всюду, но она правда может помочь магам держать себя в руках. Некоторые теряются в настоящем бою, но увидев себя со стороны, могут успокоиться и начнут принимать верные решения. Ну, я на это надеюсь» - Ник

- «О! Это могло бы помочь при погружении в инфополе. Видеть себя самого и то как ты погружаешься, уходя всё дальше от барьера» - Сацуки

Киара как то странно посмотрела на Ника.

- «Ник, то есть ты хочешь использовать этот навык против психического воздействия вроде гипноза?» - Киара

Юноша пожал плечами, мол сперва сделаем, а там видно будет.

Но вот у Киары было несколько иное мнение. Сначала, она думала что просмотр фильма был связан именно с идеей для триквела Принца Персии, где появлялось темное альтер эго, желавшее захватить тело героя. Но сейчас, у девушки возникло подозрение, что тут кроется что-то ещё, словно Ник чего то боится и пытается создать способы для защиты сознания.

Но это только её подозрения, которые она не стала озвучивать.

- «Не думаю, что прямо все игроки будут использовать эту функцию, но несомненно будут те, кому она понравится. Кстати, как по мне - вид от третьего лица отлично подойдет играм с перестрелками. Вот посмотрите, если бы Макс Пэйн обладал такой функцией, то игрок мог бы

не высываясь, заглянуть за угол и увидеть там затаившегося врага. Так что в реальности такой навык, может оказаться очень полезным» - Сацуки

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3625839>