

Глава 294 – Позиционный шутер.

У серии Gears of War есть неоспоримые достоинства. В тоже время они отличают её от других шутеров. Для некоторых людей эти мелочи могут выглядеть как недоработки, но это не так. Попытки исправить данные черты приводят к нездоровой мутации Шестеренок Воины в пресловутый Зов Долга.

Почему же речь зашла об этом?

Дополнение Judgment, как раз подверглось болезни под названием копия Зова Долга, из-за чего некоторые элементы игры, в том числе механики подверглись ненужным изменениям.

Надо заметить, что это именно что дополнение, а не основная игра. Оно проходится примерно за четыре часа, а потому подобные эксперименты вполне себе простительны. Да и речь тут идет о побочных героях серии, да ещё и давно минувших событиях. В качестве другого взгляда и пробы новых механик дополнение вполне себе неплохое.

Визуальная составляющая осталась на уровне, а динамика так и вовсе возросла.

Как отдельное дополнение, оно именно что неплохое. Но как часть серии выглядит весьма слабо и тут дело даже не продолжительности. Вместо приключения с преодолением длительного пути, игра превращается в арена-шутер. Число врагов возросло, бои стали быстрее. Плюс, упростились некоторые механики, скажем бросок гранаты. В прочих частях серии, её нужно достать, раскрутить и только потом бросать. Это бывает весьма нелегко сделать, но очень важно – будь то группа врагов или нора из которой они лезут. Забрось туда гранату, и тоннель обвалится похоронив под собой вражеские подкрепления. Но а в дополнении для гранаты выделили отдельную кнопку, как в упомянутом выше Зове Долга.

Добивания исчезли, а если кто-то умирает, то сразу.

В общем, ряд нововведений не понравилась игрокам, да и Нику тоже.

Что до сюжета, то он прост и короток.

Лейтенант Беард и трое его бойцов, оказываются в зале суда, прямо в городе где идут бои с локустами. Полковник Эзра Лумис, командующий Ониксовой Стражи, а также взявший командования силами обороны города проводит слушание и допрашивает команду Беарда. Те рассказывают о случившихся событиях. Всё сводится к появлению особо сильного подразделения локустов, эдакого спецназа, которым командует Карн – генерал саранчи на огромном, мутировавшем, вооруженном корпсере.

Пройдя ряд боев внутри города, Беард и его люди преследуемые силами локустов, добиваются до центра запуска ракет и в попытке сдержать наступление саранчи, пускают в ход единственную пригодную к бою экспериментальную ракету. Она срабатывает как надо и сжигает часть города вместе с полчищами локустов. Только вот за нарушение приказа, команда отправляется под трибунал, где полковник Лумис первым делом лишает Беарда звания лейтенанта, переводя того в рядовые. Слушание проходит прямо под обстрелом, за окном то и дело слышатся выстрелы и взрывы.

Во время оглашения решения суда, в зал врываются локусты.

Отряд Беарда вместе с остальными солдатами вступают в бой против саранчи. Позже, они соединяются с полковником и вместе противостоят Карну в финальном бою. После смерти его

громадного питомца, раненный Карн получает пулю в голову от Лумиса. Тот снимает с Беарда обвинения, но лишает офицерского звания навсегда.

Ник посчитал что вместо неплохого и в тоже время спорного дополнения, лучше использовать его элементы на пользу основной кампании первой части, в которой не так много выделяющихся моментов, в отличии от второй.

Эпизод с Карном и его отрядами, а также бомбардировка города экспериментальной ракетой, отлично себя покажут.

Размышляя над тем как это лучше повернуть, Ник для начала передвинул бой с брумаком, в первую половину игры. Тот как и положено выступит в роли босса. Во второй половине, будет замес с Карном. Того надо показать заранее, да еще и так, что РААМ отдает ему приказы. А когда Карн со своей задачей не справится, то тогда в дело вступит лично командующий сил орды локустов.

Система арен из дополнения не подходит. Точнее, она быстро приедается, так что её надо переработать в плане построения.

Есть в серии Gears of War своя вариативность.

Она выражается в моментах, когда игрок может выбрать один из двух путей к прохождению. Пройти левой или правой дорогой. Сверху или снизу. По улице или через здания. Поскольку большая часть игры проходится отрядом из четверых бойцов, то тут они делятся на группы по двое. К примеру, одна будет двигаться по улице, прикрываясь остовами машин и бетонных заграждений, а вторая идти через здания, отстреливая врагов сверху. Обе группы прикрывают друг друга. Или другой эпизод, где одни сдерживают натиск врага, а вторые должны обойти сзади и ударить в тыл. Есть и такие места, где самостоятельно открыть себе путь нельзя, это может сделать только другая группа, например разрушить преграду или дернуть рычаг.

Помимо арен, также должны быть коридоры и открытые пространства. По возможности, необходимо дать игроку шанс самому выбирать путь. Скажем - есть выделяющиеся своим видом здание, к которому нужно попасть. А путей несколько, вот и выбирай, только не нажатием кнопки, а двигайся туда сам. Герой тут же отдаст соответствующий приказ.

В первой кампании, световая бомба воспринимается не иначе как оружием победы. Вокруг неё сосредоточено так много внимания, от того выглядит немного странно, что почти всю игру игрок принимает участие в точечной операции. Проще говоря нет размаха.

Ник собрался это исправить, добавив эпика. В определенных местах, будут идти активные бои между Коалицией и ордой саранчи.

Не стоит забывать о вражеских юнитах и оружии, добавленных как в последующих частях так и дополнении Judgment. Они более чем уместно будут выглядеть в самой первой, надо только правильно их представить, всё таки первое впечатление - самое важное. Так скажем, бумеры - боицы локустов с гранатометами, огромные твари, в первом своём появлении выходят в катцене, по пути раздавив попавшую под ноги крысу.

Оружие тоже не должно просто так попасться в руки. А вот если у игрока мало патронов или того хлеще вообще нет, то он охотнее использует новую игрушку. Разумнее всего предоставить вместе со снайперской винтовкой, удобную позицию для стрельбы, а дробовик выдать в узких коридорах кишачих врагами охотно вступающими в ближний бой.

В определенных местах, персонажи должны переговариваться друг с другом, и вот тут тоже есть свои сложности.

Ник совершенно не хотел, чтобы они превратились трещащих без умолку болтунов. Они в первую очередь солдаты, но и проходить сюжет в гробовой тишине опять таки не вариант, так что тут надо соблюдать баланс. Естественно, большая часть разговоров будет проходить вне боя. А вот в самих сражениях, фразы будут короткими и понятными, без лишних слов.

Надо сделать их живыми, так чтобы игроки чувствовали это, а не превращать в тупых болванчиков.

Ник всю работу над игрой и за достаточно короткое время смог добиться некоторых результатов.

По его программе, две группы из четверых бойцов каждая сталкивались на арене. Там они как и положено прятались за укрытиями и атаковали врага.

Только сейчас, увидев это в матрице, Ник смог понять как близко он подошел к реализации Gears of War.

Воплотить её в матрице, на самом деле не так сложно.

А вот сделать из неё проект способный по настоящему потрясти игроков до глубины души, в хорошем смысле этого предложения отнюдь нелегко. Надо их как то заинтересовать. Предоставить глубоко проработанный мир и затягивающий геймплей, так чтобы они с охотой отвоевывали каждую пядь земли у ненавистного врага.

Не всем понравится кровяная, горы мяса и прочие элементы делающие Gears of War такой какая она есть. А значит, надо правильно это преподнести.

Чего и говорить, если в оригинальной игре встроенная в лансер бензопила пользовалась огромной популярностью у игроков, хотя в плане геймплея была не такой уж и эффективной. Зачастую, было куда проще расстрелять подбежавшего врага, особенно если у тебя есть дробовик. Но вот визуально, распиливание противника получалось очень зрелищным и brutalным. Тут нет место розовым соплям и прочим нежностям. Врагов надо разрывать на куски, а раненных добивать.

Для последнего имеется целый арсенал.

Так, раненный локуст, как и солдаты людей, может быть не только восстановлен своими товарищами, но и казнен противниками. Нажатием одной кнопки, игрок ударом ноги раскалывает обувь черепа противника как помидор, разбрызгивая вокруг содержимое черепной коробки. Может, добить прикладом оружия, ну и так далее. В сиквеле, есть даже достижение за опробование всех видов казни в игре, а это включает добивание из всех видов оружия. В общем, есть где разгуляться.

Систему боя можно в любой момент доработать или переработать, если возникнет такая необходимость. Показатели здоровья, меткости, скорости реакции, способность взаимодействовать друг с другом, всё это уже используется в других играх, просто здесь надо адаптировать их к системе позиционного шутера. Ум врагов и их тактические решения, также можно подкрутить. Это позволит сделать элитные войска локустов, куда опаснее рядовых солдат орды.

Поскольку ядро ИИ всюду используется в других играх, его не потребуется создавать с нуля. Надо лишь правильно адаптировать под выдвинутые условия. Нельзя чтобы НПС бегали по локациям сломя голову как зараженные из Left 4 Dead, или шли напролом как комбайны из Халф-Лайф 2. Тут нужно приучить НПС к укрытиям.

Однако, больше всего работы потребует вовсе не это, а именно визуальная составляющая.

Ник размахнулся очень широко, желая воссоздать целый мир... ну, кусочек целого мира, а это потребует немало усилий. Пусть даже большая часть видимых зданий, улиц или природы окружающей локации будут декорациями. Даже в таком случае это потребует массу усилий.

Способен ли Ник справиться с этим в одиночку?

Вполне, но это займет очень много времени. Так что без помощи друзей тут не обойтись. Благо что они уже опытные геймдизайнеры, так что им не нужно всё разжевывать. Главное показать суть и предоставить визуальные образы.

И вот, девушки наблюдали за происходящим на экране, а по соседству Ник воссоздал часть этих объектов на том уровне, на каком хотел создать всю игру. Огромные здания, мебель и обстановка внутри. Роскошь и упадок. Широкие улицы и баррикады. Произведения искусства и распиленные на части трупы локустов. Даже покрытые слоем пыли книги стоящие на крепком книжном шкафу. Всё это Ник намеревался воплотить с детальной точностью, чтобы мир Gears of War, планета Сера выглядели натурально.

Шурх...

На экране, один дом уходил под землю. Он разваливался на части, а его обломки падали в пропасть прокопанную локустами. Следом за кусками стен сыпалась деревянная мебель. Летели книги из которых вырывало листы бумаги и те парили на ветру. Часть обломков была объята пламенем, так что оставляла за собой дымный шлейф. Выглядело красиво...

- «Ты хоть понимаешь сколько сил и времени уйдет, чтобы детально проработать всю игру на таком вот уровне?» - Киара

- «Понимаю, звучит как вызов, но поверь, оно того стоит. Игра выйдет отличной. Её будут проходить снова и снова, а уж сколько народ будет торчать в мультиплеере... но без такой вот проработки, игроков будет куда сложнее удержать. Им предпочтительнее свободно бегать, поливать врагов ливнем пуль и швыряться магией. В Gears of War немалую часть баллов накидывает именно окружающий мир и стиль в котором тот выполнен» - Ник

Киара остановила запись и перемотала к началу запустив снова, но замедлив скорость воспроизведения.

- «Не нужно делать вообще все с такой дотошностью. Только то что непосредственно окружает игроков здания на фоне не требуется прорабатывать изнутри и оттуда, откуда их невозможно увидеть. Немалая часть сцен будет скриптованными и начнутся они только в самый нужный момент, так чтобы игрок их увидел или даже стал их частью. Еще нужно проработать арены для мультиплеерных заруб, вот тут действительно надо постараться на все сто» - Ник

Он пытался объяснить, что не игре не требуется уровень проработки Острова Времени из Схватки с Судьбой. Персонажи здесь нифига не акробаты. Их гораздо проще ограничить в плане перемещения, чтобы те намеренно или случайно не забрались куда не следует и не сошли с сюжетных рельс.

Выбор тут будет определять лишь ход некоторых боев, что положительно скажется на реиграбельности. Но вот делать разные концовки Ник не стал. Да и зачем? История неплохая и вполне себе завершённая. Есть правда вопросы к третьей части, но там и в геймплее не всё так гладко. Сама игра хорошая, просто она не дотягивает до второй части.

- «Мы используем опыт в создании города из других игр. Построение локаций тоже понятно. Нужно воссоздать по образам из оригинальной игры детальные аналоги, однако немало придется создавать с нуля. Тут много мыльных, слабо прорисованных объектов из-за чего все они кажутся покрытыми слоем грязи и пыли. В игре, должна иметься возможность стряхнуть пыль, чтобы получше рассмотреть тот или иной объект. Также, потребуется проработать систему разрушаемости» - Киара

- «Полностью согласен» - Ник

Он приготовился к тому, что Киара выдвинет требования, в таком случае Нику придется их оспаривать. Он не хочет подстраиваться и в корне менять игру. Уж лучше он сам потратит на неё кучу времени, чем пойдет на подобное.

- «Персонажи, противники, оружие, игровые механики, а также большая часть объектов и архитектуры должны быть созданы вместе с первой частью игры. Она потребует больше всего усилий» - Киара

- «Как Халф-Лайф 2 и её эпизоды» - Ник

Он улыбнулся, а ведь в другом мире каждую следующую часть делали красивее предыдущей. Если сравнить, то между первой и третьей большая разница, особенно в плане цветовой гаммы.

- «Верно. Подобное решение потребует массы усилий. Я не уверена сколько именно времени это займет» - Киара

- «У нас всё ещё есть Магика. Вы ведь пополняете её контентом. Новые локации там не проблема, а если пораскинуть мозгами то можно и парочку новых элементов ввести, пусть и с ограничениями. Скоро, мы с учителем закончим третий Эпизод, а там и Сириус наконец доделает Королевства Ереси. Время ещё есть» - Ник

Киара не разделяла его уверенности, предпочитая оставаться реалистом.

- «Мы не можем торопить Сириус. Это её проект и только она может им распоряжаться. Что до завершения Халф-Лайф – оно выйдет как и планировалось, но я считаю что несмотря на разницу в жанрах, эта игра схожа с Gears of War. Они оба шутеры. В обоих случаях используется огнестрельное оружие, а игрок проходит по сюжетным рельсам. Сравни это с Лазурным Сердцем и его открытым миром. Мы не можем выпускать подряд два схожих проекта, прежде всего их будут сравнивать друг с другом, и тогда достоинства новой игры будут восприниматься как её недостатки» - Киара

- «То есть нам потребуется что-то ещё?» - Ник

- «На мой взгляд, подойдет один большой проект либо же несколько маленьких. И лучше здесь не вводить новую серию» - Киара

Ход её мыслей был понятен.

Киара хочет избежать повторений, и не только.

- «Также, это возможность для нас опробовать силы в чем то другом. Как это было с Зовом Ктулху и Рафт. Кроме того, не забывай скоро начнется новый год обучения. Прибудут новые студенты, а для нас программа станет сложнее. В том числе, потому что нам придется ходить на практику» - Киара

Ник вопросительно посмотрел на неё и тут Киара поняла, что он не знал об этом, потому что был в коме в ходе эксперимента Сириус.

- «Ремесленники должны использовать свои навыки на благо другим и оттачивать своё мастерство. Так, одни создают оружие, другие варят зелья и так далее в зависимости от специализации» - Киара

- «Я в курсе. Но мы то уже давно работаем и приносим выгоду всему городу. Это что - не считается за практику?» - Ник

- «Считается, но также в обязанность старших курсов входит натаскивать младших. Для чего по твоему преподаватели то и дело просят нас показать и рассказать остальным тонкости работы геймдизайнером? На следующем курсе нам придется взять на себя обучение некоторых студентов. Конечно же на это будут выделяться только учебные часы» - Киара

- «Это обязательно? То есть, никак не отказаться?» - Ник

- «Это просто занятия. Также как и раньше, только на этих преподавать будем мы. Неужели для тебя это так сложно?» - Киара

- «Нет. Просто не хочу сболтнуть лишнего и показывать как мы работаем» - Ник

- «С этим проблем не будет. Кроме того, мы в общем то можем отказаться, если действовать сразу через ректора, Рубия с этим поможет, но я не вижу острой на то необходимости. А подводя к тому, с чего мы начали, можно в перерыве между крупными играми, сделать небольшой и рассматривать его в рамках нашей практики в качестве образца» - Киара

- «Лишь бы времени хватило» - Ник

Он сомневался или скорее просто испытывал нежелание заниматься подобным. Хотя, раз это учебное время то наверное так даже лучше. Он сможет делать то что ему нравится, правда в обучающей форме.

- «Кстати, у меня ведь есть ночное время. Хочу вскоре заняться кое-чем интересным» - Ник

Девушка нахмурилась.

- «Корготом?» - Киара

Парень печально выдохнул.

- «Нет, ты же знаешь у него вышла только одна серия, а так я бы с радостью продолжил его выпуск. К счастью, у Осколка есть немало чего интересного» - Ник