

Глава 319 - Рыцари и Купцы (Война и Мир).

Ник совсем недавно закончил работу над Халф-Лайф. Тут вам и Эпизод 3 и грядущее дополнение Портал, которое уже готово, но пока даже не анонсировано. Помимо этого, Ник ещё и кое-чем дополнит мультиплеер.

Первым выйдет набор карт связанный с противостоянием повстанцев, оставшимся силам Альянса на Земле. Тут речь пойдет про нереализованные в другом мире идеи связанные с фабрикой крематоров, где и повстанцы и комбайны будут создавать управляемых синтетов и бросать в бой, командуя ими прямо в ходе сражения.

Ещё набор карт для мультиплеера, выйдет вместе с дополнением Портал. Тут и мультиплеер с двумя роботами для кооператива, опять же взятый из другого мира, и кое-что лично от Ника. А именно сражения между игроками в той же лаборатории, а также в других знакомых локациях, но с использованием порталной пушки.

В общем, будет весело.

Это сможет занять игроков на время, особенно тех кто любит надирать задницы другим людям, а не виртуальным болванчикам.

Сейчас же, молодой геймдизайнер вовсю потеет над Gears of War. Тоже надо сказать проект требующий огромное количество сил и внимания.

Конечно же, Ник не единственный кто эти занимается, но всё же - работа нелегкая, особенно с учетом той громадной массой изменений, которую решили привнести в данную серию геймдизайнеры. Они и правда собираются создать целый мир... ну, или его кусок. Как бы то ни было, задел на вторую часть создается уже сейчас, а может и на третью.

Как и раньше, при долгой однотипной работе, Ник получает меньше прокачки, вдохновения и в целом всё это начинает двигаться вяло. Тут необходимо разнообразить свою работу. Такой вот он творческий человек.

Как кстати он выполняет роль учителя, наставляя молодых геймдизайнеров, с которыми у него разница всего то в пару лет.

Он уже использовал инди игру «Пожалуйста ничего не трогай» в своей обучающей программе.

Это послужило ученикам неплохими примером, да и ему самому понравился такой формат, так что Ник решил и дальше использовать нечто подобное.

Но на этот раз он возьмет не инди, а самую настоящую игру, пусть и довольно старую.

Knights and Merchants.

Рыцари и Купцы. Или же Война и Мир, как её перевели в некоторых странах.

Ник и раньше испытывал желание воссоздать её, вот только она не очень подходила для матрицы. Воля Осколка тяготела к данной игре и совершенно точно обрадуется, увидев её воплощение в этом мире.

Ясно дело, её надо выпускать на ПК.

Раньше подходящего случая не было, а сейчас он представился так что Ник заранее всё

продумал, осталось лишь воплотить в матрице. Заодно, он покажет как геймдизайнеры делают игры для компьютеров. Ну и не только это. Важное значение имеет само построение игры, её воплощение.

В силу естественных причины, игры в данном мире ассоциируются с прокачкой и как следствие с боями.

В том числе поэтому Тургор, Гримм Фанданго и другие проекты привлекли к себе столько внимания. Они не ориентировались на сражения, а давали нечто иное.

Вот и новая игра тоже обещает нечто креативное.

Рыцари и Купцы – это в первую очередь экономическая стратегия с производственными цепочками и не прямым управлением, если не считать армию.

Ник воплотил несколько стратегий в этом мире. Титан Квест это РТС, Герои пошаговая, а Хранитель Подземелий использует непрямой контроль. Но вот экономических пока не было. Учитывая то сколько в таких играх обычно уходит времени, Ник сомневался что магам понравится в ней залипать. Всё же такие проекты – штука медитативная. В них залипают надолго, а когда у тебя тратиться драгоценная манна, ты стараешься использовать её по полной.

Но... так было до изобретения функции сна, так что подобное отношение можно пересмотреть.

Тем не менее, Ник собирался сперва, что называется закинуть удочку, а заодно утвердить свой статус учителя, пусть это всего лишь навязанная администрацией практика.

Прямо на уроке, когда все вошли в матрицу, он приступил к созданию игры, на ходу объясняя свои идеи, а также рассказывая что и как он делает.

Возраст оригинальной игры, можно считать едва ли не единственным её недостатком. Тут и простенькая графика и деревянное управление войсками. Но в остальном всё отлично. Даже графическое исполнение имеет свой неповторимый шарм. А уж какая там музыка...

Игра называется Рыцари и Купцы, но вот Ник назвал бы её Слуги и Товары, поскольку именно слуг и товаров там больше всего. Именно на них держится вся экономика.

В прошлых стратегиях, достаточно было иметь необходимо количество ресурсов и соответствующее здание, а затем по одному клику там создавались солдаты, мифические монстры и так далее. А вот в экономической стратегии всё сложнее.

Если ты хочешь создать скажем отряд копейщиков, то тебе понадобится во первых – нанять рекрутов, что делается за золото. А во вторых – вооружить солдат. Так скажем, чтобы отлить металлическую броню или меч, сперва надо добыть уголь и железную руду, выплавить из неё слитки, после чего кузнец откует из неё то что нужно. И вот так во всё.

О... и ещё, все люди должны кушать.

Тут нет показателя пищи, как ресурсы в Эпохе Мифов. Тут, это самая настоящая еда и она нужна всем. Будь то слуги которые носят товары, строители возводящие здания или солдаты на посту.

Буханка хлеба не появляется из воздуха. Сперва крестьянин должен вырастить пшеницу,

мельник перемелет её в муку, а пекарь испечет хлеб. Все эти здания нужно построить, поля возделывать, а работников нанять. И кстати, все они тоже должны питаться.

А как они питаются?

Как и все люди, только здесь для этих целей есть специальное отведенное место – харчевня. Туда слуги приносят изготовленные продукты с мест производства или со склада. И ведь работники не обходятся одним куском хлеба. Чаще всего, они едят хлеб, закусывают колбасой и запивают вином. Ага, ты упарываешься в строительство, нанимаешь персонал, мудришь с производственными цепочками и всё ради того, чтобы твои работники могли поесть.

К слову, солдаты, даже если они не участвуют в сражениях тоже должны есть. Слуги любезно отнесут им еду, где бы не находились, вот только если не успеть, что тоже бывает, солдаты могут умереть от голода. Впрочем, не только солдаты. Остальные жители тоже не лишены угрозы голодной смерти, особенно если ты неудачно развил своё поселение.

Все товары держат на складе, его тоже можно строить и зачастую, очень важно отмечать какие товары туда можно носить, а какие нет, иначе слуги будут просто тащить все с производств до ближайшего склада, создавая натуральную пробку.

Строительство тут тоже не как в Героях или Эпохе Мифов, и уж тем более это не Хранитель Подземелий с его мгновенным возведением.

Вот допустим, хочешь ты построить ферму.

Тебе нужны ресурсы – дерево и камень.

Дерево добывает лесник, вырубая деревья. Кстати, в свободное время он ещё и высаживает саженцы, которые со временем вырастают в деревья, которые тоже можно срубить. Но он «создает» бревна, а из них ничего не строят. Тебе нужна пилорама, вот там бревна распилят на доски, из которых можно строить здания, а также производить оружие.

Камень как не трудно догадаться добывает камнетес и не просто добывает, он ещё тратит некоторое время на то, чтобы в мастерской обточить булыжник, придав ему нужную форму. И в отличие от лесника, камни это конечный ресурс, их все можно собрать и каменоломня станет бесполезной.

Что теперь?

Строим ферму?

Как бы не так.

Сперва, нужно построить к ней дорогу, а каждый сегмент дороги требует единицу камня. Строители вскапывают нужный сегмент и... замирают, потому что им нужен камень. Сами они за ним не пойдут, для этого нужны слуги. И вот, слуга приносит камень, строитель заканчивает работу над ячейкой дороги и идет дальше.

Чтобы построить здание, ту же ферму, слуги должны принести туда стройматериалы, а именно обозначенные выше доски и камень.

Сам процесс возведения выглядит забавно. При каждом ударе молотка строителя, там появляется балка или часть стены. Очень занятно и даже притягательно.

Собственно, своей проработкой, анимациями и обилием деталей игра в самом деле подкупает.

Ресурсы и товары, отображаются числом только на складе, а вот на любом другом предприятии их видно. То есть, у лесника будут складироваться бревна, у каменщика камни, у мельника снопы пшеница которую он перерабатывает и мешки с мукой. В харчевне видно как булки хлеба, так и бочки с вином или вязки колбасы.

Всё это отлично дополняет картину средневекового города.

Тебе не надо копаться в цифрах, ты взглянул на город и увидел, что свиноферма пустая. Там нет свиней, потому что слуги не принесли пшеницу для корма. У лесника бревна некуда складывать, а почему? Просто столяр не успевает их обрабатывать, а значит нужно поставить ещё одну мастерскую.

Экономика для поддержания жизни - это только пол дела. Ещё есть враг которого нужно разгромить. А для этого нужна армия, так что будьте добры - возводите шахты, плавильни и кузницы. Если конечно поблизости есть месторождения угля, железа и золота, а они разумеется тоже конечны. Их не выйдет добывать вечно как в тех же Героях.

Но и враг тут точно такой же как и вы.

Он также строит город, развивает экономику, обучает войска.

Можно задавить числом, перехитрить на поле боя или даже выйти в тыл и разрушить ему склад, уничтожив тем самым всё его содержимое, а потом смотреть как его подданные умирают с голоду.

Ник всю создавал объекты, людей, окружающую местность и всё остальное.

Информацию из Осколка он брал в качестве примера, за основу, но по сути создавал всё с нуля. Даже с учетом некой поспешности и даже простоты исполнения. Выходило очень даже неплохо.

Отчасти мультяшно, но строго в стиле оригинальной игры.

Всё благодаря его прокачанным способностям и большому опыту.

Студенты наблюдали за тем, как рождается игра.

Описание их не впечатлило, и это можно понять. Вот зачем столько усложнений, если в прошлых стратегиях всё было просто? Главное - это бой.

«Но не для экономических стратегий» - торжественно произнес Ник

На самом деле, он даже удивился тому как мало времени ушло на воплощение игры в матрице. Единственным моментом вызвавшим затруднения стал баланс юнитов. Ник не помнил сколько и чего там по показателям здоровья и урона, так что сделал это самостоятельно.

Также, он ввел возможность ускорять время, которое появилось только в дополнении к оригинальной игре, а также хижину рыбака оттуда же.

Ближе к концу урока, все вышли из матрицы, а Ник загрузил готовую игру на терминалы.

Ну как игру...

По сути, это демоверсия из двух миссий.

В первой игрок свободен отстраивать город на заданной карте. Там есть всё необходимое и даже враг, но он не нападает, а отсиживается на базе.

Во второй строений нет, есть только несколько отрядов, коими нужно разгромить отряды врага.

- «Вот ваше задание. Каждый должен пройти эти две миссии и сделать выводы для себя» - Ник

Урок был выставлен последним и не просто так. Администрация пошла навстречу, поставив его таким образом, чтобы студенты могли задержаться. Ник тоже никуда не спешил. Благодаря работе над игрой он испытал вдохновение и хотел продлить это чувство. Ему нравилось видеть, как студенты воспринимают его свежий проект.

Один из учащихся поднял руку.

- «Да?» - Ник

- «А в игре будет только две миссии?» - студент

- «Конечно же нет. Я сделаю кампанию на двадцать миссий и ещё пачку карт для мультиплеера. Но, это когда выберу подходящее время. Ничего принципиально нового там не будет. Самое главное вы уже видели» - Ник

Тут руку подняла девушка.

- «Учитель, а вы будете продавать эту игру?» - студентка

- «Хороший вопрос. Вот эту демоверсию выложу бесплатно, а сама игра с кампанией и мультиплеером пусть продается. Кто захочет тот и купит, это кстати будет показателем успеха. Слова благодарности – это конечно хорошо, но они не сравнятся с финансовой поддержкой, кто бы что ни говорил» - Ник

Студенты начавшие строить свой город, уже оказались вовлечены в процесс.

Было в этом, что-то притягательное и более не казалось странным усложнением.

- «Учитель, а почему вы не выпускаете её в матрице? Мы ведь видели как она там выглядит. Эпоха Мифов тоже сначала вышла на компьютерах, но её смогли адаптировать и даже модифицировать для матрицы» - студент

Ник смущенно почесал затылок.

- «Не думаю, что она обретет массовый успех среди магов. Им подавай яркие, динамичные, продуманные, атмосферные проекты с кучей игровых механик. Вы и сами должны знать, что стратегии удобнее играть на ПК и то ради развлечения, а не прокачки способностей» - Ник

- «Она станет успешной! Это же новый жанр. Он обязательно привлечет к себе внимание, а если игра выйдет из под вашей руки, то тем более. А тогда непременно найдутся те кто попытается повторить её и даже улучшить» - студент

- «Он прав. Вы создали две одинаковые фракции, а что если они будут разными? Что если использовать тему Востока или перенести это в фэнтези? Неужели такие производственные

цепочки должны быть только в игре про обычное средневековье? Я считаю, игру обязательно нужно перенести в матрицу и развить» - студентка

Почти все студенты стали кивать, соглашаясь с ней.

- «Я бы хотел попробовать её во сне. Все равно прокачка там медленная, а иногда я просто сплю, не пользуясь матрицей. Попробовать точно стоит» - студент

Ник задумчиво потер подбородок.

- «Вот как? Хорошо, в таком случае я поручаю это вам» - Ник

- «Что?» - студент

- «Считайте это контрольной работой для всего класса. Если кто-то не хочет, просто скажите и вы получите другое задание. Могу поручить это дело одной группе. Вы видели что и как я делал, у вас даже осталась запись этого процесса. У вас есть игра на ПК, пусть даже в виде демоверсии. Используйте это как пожелаете. Создайте игру для матрицы, а может и для компьютеров тоже, если получится. Не стесняйтесь вносить изменения. Это целиком ваш труд. Если ничего не выйдет - не беда. Я просто доделаю свой вариант» - Ник

- «А как же прибыль? Вы лишитесь её, если мы...» - студентка

Ник махнул рукой.

- «У меня хватает денег. Куда важнее научить вас создавать игры, вот и создайте такую, чтобы Хостос мог гордиться своими студентами» - Ник

Это совершенно отличалось от того, что он поручал им ранее. Вместо полной свободы действий, он предлагал готовый образец, на основе которого необходимо создать игру.

По сути, он встал на место Осколка, дав необходимую информацию, а уже остальное зависит от их самих.

Кроме того, Нику интересно что же у них выйдет, да и опять таки воля Осколка обрадуется, если знакомая игра получит несколько воплощений. Так что как ни крути, одна выгода. А если студенты ничего путного не сделают, Ник просто доделает игру как и планировал. Только вот непохоже, что им не хватало мотивации.

Закончив урок, он велел не распространять готовую демку по сети, раз уж они сами взялись за этот проект.

Юноша шел домой в приподнятом настроении.

Он хотел завершить игру и немного поиграть, а его мысли занимали идеи об экономических стратегиях и парочки других жанров, которые он пока не воплощал. Пусть они не обретут у игроков такого же успеха как Халф-Лайф, но это не значит что их вообще не нужно создавать.

Сацуки и Киара узнают или уже узнали от студентов про новую игру, так что надо будет показать им демку.

Тут возникает другой насущный вопрос, что насчет новых игр?

Сириус фактически заканчивает Королевства Ереси, а все остальные пилат Gears of War. Но

этого мало. Неплохо бы сделать несколько побочных игр, не таких больших и сложных. Это полезно для геймдизайнеров, да и пользователям приятно, когда время от времени выходят новинки и не приходится подолгу ждать выхода проектов.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/4059271>