



Эволюция BRAID



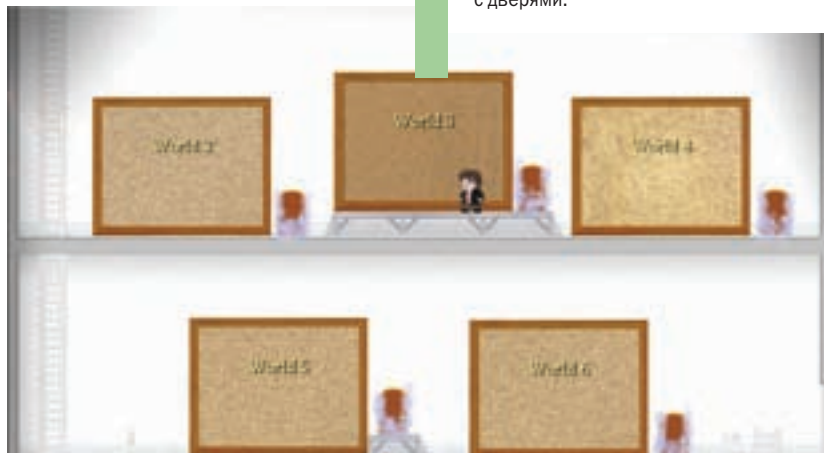
ТЕКСТ
Дэвид Хеллман

Часть третья: место, где живет Тим

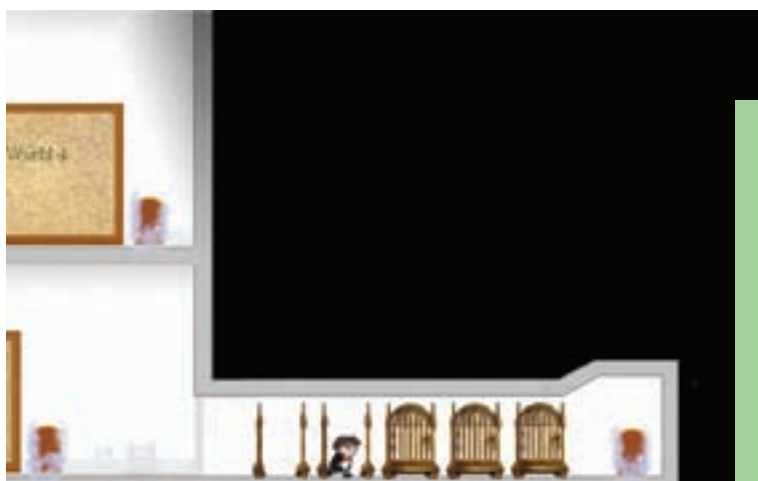
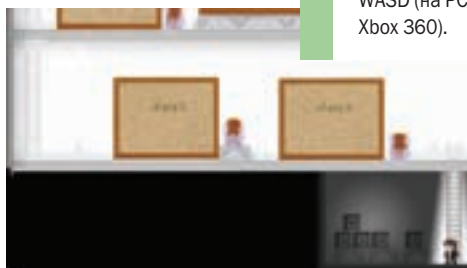
Герой Braid Тим странствует в поражающих воображение мирах, однако между путешествиями он всегда возвращается домой. Обустроить его жилище было сложно, но и интересно, ведь оно несет сразу несколько функций: это и «перекресток миров», и место для отдыха и размышлений, и отображающий ваши успехи «экран статистики», и отражение характера Тима.

1

Так выглядело это место, когда я присоединился к проекту. Каждая дверь ведет в свой мир, где Тим познает новые законы течения времени и в награду получает кусочки головоломки. Эти кусочки он приносит домой и собирает их на досках рядом с дверями.



В подвале есть подсказка – можно играть с помощью клавиш WASD (на PC, конечно, а не на Xbox 360).



Коридор, ведущий к последней двери, недоступен почти до самого конца игры. Его перекрывают несколько ворот, каждым из которых соответствует один пазл. Соберите головоломку, и ворота откроются. Чтобы добраться до финальной двери, нужно сложить все пазлы.

Мы с Джонатаном обменивались разными идеями по поводу того, как должно выглядеть это помещение. На этих ранних скриншотах оно пустое и скучное, как картинная галерея – большие рамы только усиливают сходство. Но это мог быть и офис или дом Тима – в общем, какое-то место из реального мира в противовес фантастическим королевствам, где путешествует наш герой.

Я рад, что мы остановились на жилище, ведь странствия Тима – это его личное наваждение. Я представляю, как он приходит домой вечером и полностью погружается в свои фантастические грезы, теряя счет часам, которые тикают до самого утра. Игрок входит в персональное пространство героя и, знакомясь с его сюрреалистическим устройством, узнает больше о личности Тима.

Домашняя обстановка также напоминает нам, что, путешествуя в своем внутреннем мире, Тиму не нужно никуда уходить – ему достаточно склониться над чертежной доской или просто растянуться на диване. Да и пазлы обычно тоже собирают дома.



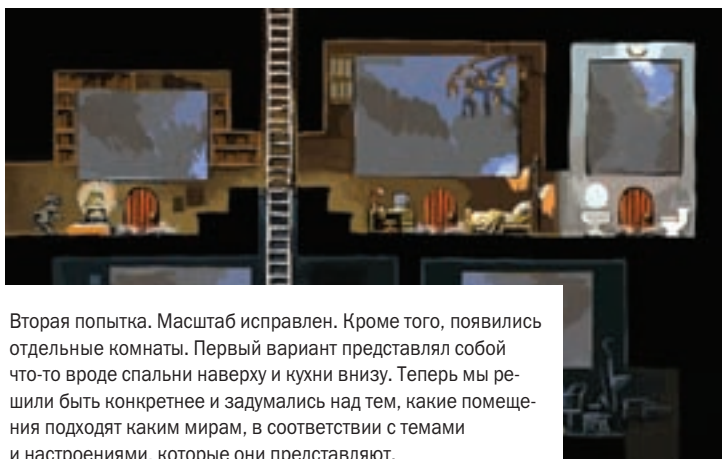
Это первый набросок апартаментов Тима, сделанный точно по вышеприведенной схеме. Многие детали здесь говорят о том, что герой – человек широких интересов, любитель пробовать все. Гитара, кубик Рубика, модель корабля, мольберт, даже маленькая клетка высоко на шкафу – возможно, он когда-то держал хомячка? Я хотел показать незавершенность его увлечений – некоторые из них уже заброшены, другие пока «в работе», а кое-какие еще должны появиться.

В Braid часто одни и те же мотивы повторяются в разной форме – так, здесь дизайн мобили (украшения под потолком) отсылает нас к созвездию из самого начала игры. Раскрытие каждой идеи разными способами – текстом, визуалью, через головоломки и игровую механику – важная часть концепции Braid.

Освещение здесь уютное, с акцентом на отдельные лампы, а не общий «фоновый» свет. Это потому, что у меня дома все так же.

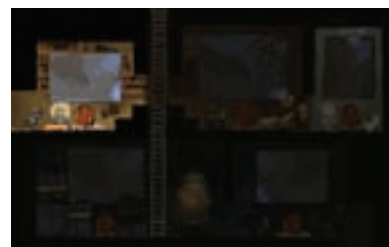
Кроме того, вы можете заметить, что масштаб изображения сбит. Вначале это так и задумывалось, но потом оказалось, что дом выглядит «неродным» для Тима. Конечно, чтобы «подогнать» квартиру к герою, пришлось преодолеть некий ментальный барьер, поскольку все остальные уровни у нас гораздо более масштабные, чем этот экран.

2



Вторая попытка. Масштаб исправлен. Кроме того, появились отдельные комнаты. Первый вариант представлял собой что-то вроде спальни наверху и кухни внизу. Теперь мы решили быть конкретнее и задумались над тем, какие помещения подходят каким мирам, в соответствии с темами и настроениями, которые они представляют.

Картины висят над дверями – так было сделано, чтобы сэкономить место, однако вызвало новые проблемы. Мало того, рамы разного размера и по-разному сориентированы. Это тоже ненадолго.



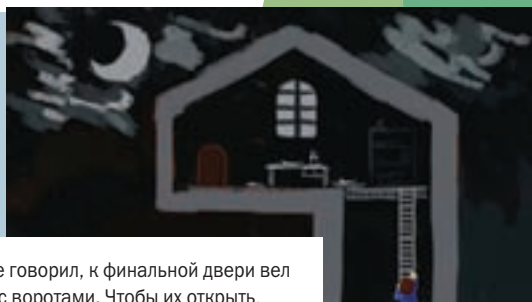
Теперь, когда каждая дверь находилась в своем месте, мы могли подсвечивать комнату, когда ее мир становился доступным.

Ступеньки рядом с лестницей – хороший пример того, как много внимания мы уделяли каждой мелочи. Увидев их на этом рисунке, Джонатан спросил меня, для чего они. «Мне нравится», – ответил я. «Бессмысленно, – сказал он. – Убрать».

Шучу, Джон не такой грубый (повежливей меня, по крайней мере). Но мы на самом деле обсуждали смысл даже таких деталей. Для нас было очень важно отсутствие ненужного декора, особенно в головоломках, связанных со временем, где лишняя информация могла затруднить решение или отправить по ложному пути. Эта лаконичность передалась и другим аспектам игры.

Изначально лестница была на правом краю экрана, и игрок спускался по ней, чтобы попасть сюда. Однако потом мы сделали слева вход – так уровень больше походил на нормальный дом. Лестницу мы передвинули, чтобы игрок в первую очередь наткнулся на вход в мир 2.

3



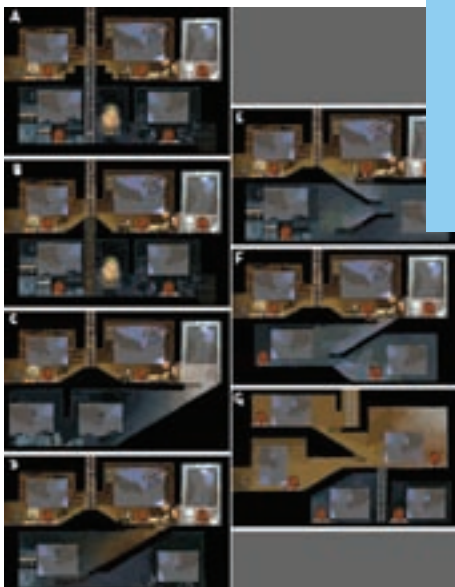
Как я уже говорил, к финальной двери вел коридор с воротами. Чтобы их открыть, нужно было собрать соответствующую головоломку. Однако на других уровнях они открываются ключами. Такой разнобой мог сбить с толку, и мы решили придумать другой механизм, уникальный для этой сцены.

Я предложил отвести для финальной двери отдельную комнату на чердаке...

...а лестница на чердак должна была собираться по кусочкам по мере решения пазлов.



4



К этому моменту мы перепробовали сто пятьдесят миллионов вариантов планировки этого уровня. Если я правильно помню, основная проблема была в том, что лестница-стремянка смотрелась не очень уместно для квартиры и мы пытались заменить ее лестничным маршем.

A: То же, что и в предыдущем варианте.

B: Наклонные плоскости вместо ступенек. Лестница раскрашена в два цвета (возможно, так она выглядит более «по-домашнему», чем однотонная?).

C: Стремянка, ведущая вниз, заменена лестничным маршем. Мы собирались оформить его как нормальную лестницу, с перилами и всем прочим. К сожалению, в таком виде он занимает слишком много места – справа от ступенек уже нельзя ничего расположить.

D: Здесь мы попытались решить проблему с нехваткой места, закончив лестницу над землей, чтобы под ней можно было пройти. Однако теперь на нее приходилось запрыгивать – мы решили, что это неестественно.

E: Схожая идея, только с двумя лестничными маршами. Проблема та же, плюс на верхнем этаже вам пришлось бы прыгать со ступенек, чтобы попасть в комнаты правого крыла. Это было бы еще более странно.

F: Похоже на E, но лестница заканчивается после двери в мир З, а не до нее. Те же недостатки.

G: Рецепт сумасшествия.

В конце концов мы решили, что идея с лестничным маршем не работает, и пришлось бы нам уволить друг друга, если бы мы не придумали что-нибудь получше. Так что, хотя в жизни стремянки нечасто соединяют этажи дома, это было самое простое решение, которое можно было принять на основе существующих элементов игры. Мы начали экспериментировать с расположением стремянок.

H: То же, что A, только без боковых лесенок.

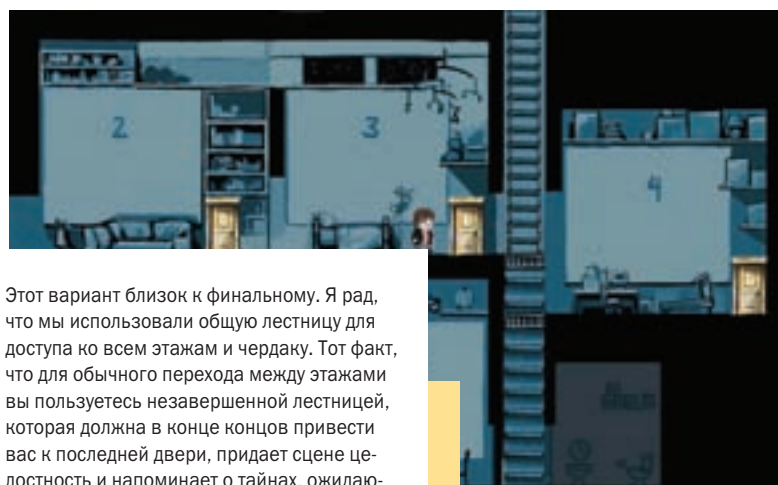
I: Лестница на чердак справа, лестница вниз слева.

J: Лестница на чердак еще правее.

K: Как I, только наоборот.

L: Лестницы вниз с обеих сторон.

Ни один из этих вариантов мы не использовали.

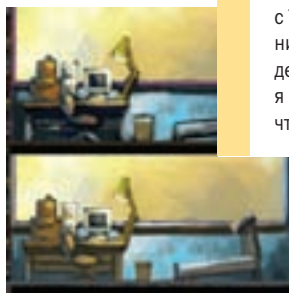


Этот вариант близок к финальному. Я рад, что мы использовали общую лестницу для доступа ко всем этажам и чердаку. Тот факт, что для обычного перехода между этажами вы пользуетесь незавершенной лестницей, которая должна в конце концов привести вас к последней двери, придает сцене целостность и напоминает о тайнах, ожидающих вас впереди.

Комната с буквами WASD стала туалетом. Отсутствие его было бы странным проявлением пуританства, и люди бы заподозрили, что мы пытаемся подавить какие-то неприятные воспоминания.

Остальные комнаты тоже неплохо проработаны. Не буду вдаваться в объяснения, но они полны символов, отсылающих к соответствующим мирам.

5

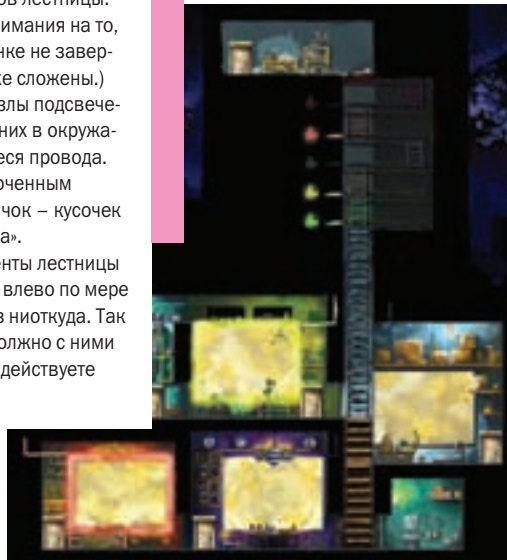


В какой-то момент оказалось, что темные тени и контуры соперничают с Тимом за внимание игрока. Больше нигде в игре у нас не было таких детализированных фонов. Так что я немного осветил темные участки, чтобы убрать их на задний план.

Мы с Джонатаном обдумывали разные способы обозначить связь между собиранием пазлов и появлением сегментов лестницы. (Пожалуйста, не обращайте внимания на то, что головоломки на этом рисунке не завершены. Представьте, что они уже сложены.) На этом эскизе собранные пазлы подсвечены неонов по периметру, и от них в окружающую темноту уходят светящиеся провода. В башне рядом с каждым включенным сегментом лестницы горит значок – кусочек головоломки, еще одна «связка».

Кстати, недоступные элементы лестницы находятся справа и выезжают влево по мере активации, а не появляются из ниоткуда. Так вы сразу можете понять, что должно с ними произойти, еще до того, как задействуете хотя бы один из них.

6

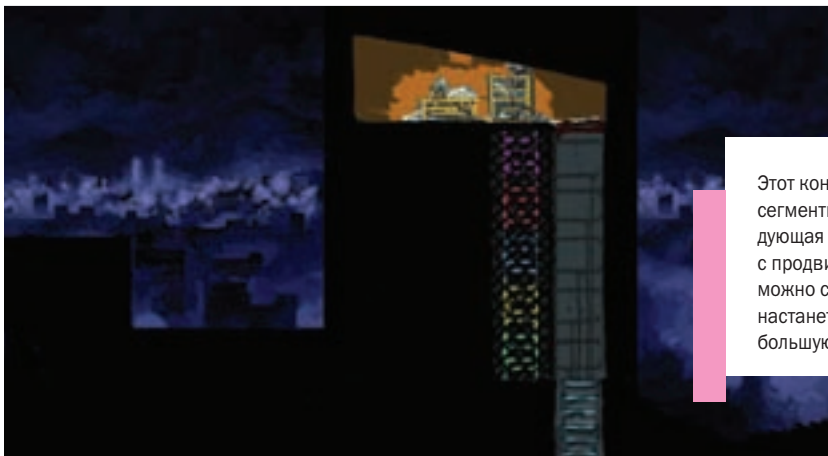


Оригинал статьи вы можете прочитать в журнале Дэвида Хеллмана по адресу www.davidhellman.net/blog

Предыдущие статьи цикла «Эволюция Braid» мы печатали в «СИ» #16(265) и #17(266).



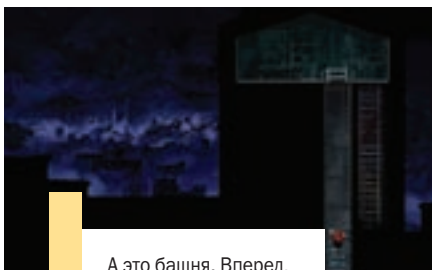
Дальнейшие попытки связать пазлы и сегменты лестницы. В конечном варианте эта связь гораздо менее очевидна – практически игрок должен сам сообразить, что она есть.



Этот концепт я нарисовал, раздумывая, не должны ли сегменты появляться слева, а не справа. Логика следующая – в платформерах обычно прогресс связан с продвижением слева направо. Хотя, по той же логике, можно сказать, что предметы справа от Тима ждут, когда настанет их черед. Отсюда мораль... неужели мы сделали большую ошибку?

7

Так дом Тима выглядит в игре.



А это башня. Вперед, решать головоломки!

