

Глава 28 – Восприятие игры.

Амелия Голди сразу взялась за стрим Горький 17 как только тот появился.

Пусть игра и не в матрице, но от Азраила. Учитывая то что Герои шли на ПК и были частью Меч и Магия, эта игрушка тоже может принадлежать чему то большему.

Тем более, когда манна истощена до предела, для стримов остаются только игры на ПК.

Увидев два режима сложности, Амелия сразу выбрала харкорный.

Она же первоклассный игрок. Пусть на нормальной сложности играют слабаки.

Позже, девушка смогла прочувствовать что ее решение оказалось самую малость поспешным.

Суть игры в победе над противниками в пошаговом режиме, а также сборе оружия, боеприпасов и прочих вещей нужных для прохождения. Каждый бой представлял собой своеобразную шахматную партию, в которой твои фигуры это люди, и жертвовать никем нельзя. Во всяком случае до смерти.

Из боя они зачастую возвращались полуживыми или почтидохлыми, а запас патронов предательски истощался. Чтобы не лишиться боеприпасов совсем, девушка была вынуждена использовать оружие ближнего боя. Очень, прямо таки очень сильно помогал огнемёт, но учитывая то что он стрелял раз в четыре хода, им особо не навоюешь. Особенно доставляло, когда персонажа с огнемётом кусала злобная тварь и у того включался режим контратаки, в котором стоящий на перезарядке огнемёт был полностью бесполезен.

Хуже этого только гребанные промахи, каждый из которых вызывал бурю эмоций. Амелия едва не переходила на маты когда это происходило.

Первый такой промах, в одном из первых боев стал причиной первого поражения.

Один персонаж, по доске пробирался по высоте чтобы подобрать дробовик, но уже на месте доски подламывались и он падал, оказываясь один одинешенек в окружении монстров. Одна из тварей явно обладала оружием дальнего боя. У нее из рук, росли здоровенные пушки. Другие монстры были слабее, но они выполняли роль загонщиков.

На поле боя, очень удачно расположились несколько бочек так и намекающих на то что их можно взорвать. На это и рассчитывала Амелия. Девушка заманила двух монстров к бочке и выстрелила...

Вжик! Промах!

- «Чего!? Как так!? Что значит промах!?» - Амелия

Следующим ходом, монстр зарядил в персонажа ракетой снеся тому целую кучу здоровья.

В итоге, когда прибыли двое других персонажей, этого добились чудища и бой был проигран.

По понятным причинам, девушка постоянно сохранялась. И надо сказать не зря.

Подняв ключ от запертой двери, Амелия решила разок обойти локацию чтобы удостовериться в том что она ничего не пропустила. В итоге, она нашла только монстров, а ведь совсем недавно, на том самом месте она всех прикончила.

Найденный живым старик, присоединился к команде. Девушка ожидала что у него будут с собой припасы, но старый пердун был гол как сокол, да еще характеристики у него так себе.

Более худшим оказалось то что этот мудак сбежал с ее оружием!

Когда группа подошла к канализации он просто взял и свалил. Зачистив вход, Амелия решила его нагнать и встретила с убитым боссом. Тварь была жива наполовину, но осталась такой же агрессивной сволочью как и раньше.

Девушка не стала загружаться. Она делала это только в случае гибели персонажа, а стало быть проигрыша.

Недалеко от порта, девушка нашла запертый сейф, а чуть дальше на корабле несколько мутантов атаковали странного синего. Амелия убила их, ну а мутант сидел и напевал песню. Ничего больше не происходило.

Тут ей пришел на помощь чат. Кто-то предложил ввести слова песни в качестве пароля к сейфу. И это сработало. Помимо желанных медикаментов и аптек, там нашелся шокер. Очень классная штука, позволяющая парализовать противника. Перезарядка у него как у огнемета, но все равно – вещь отличная. Особенно в виду нехватки боеприпасов.

Радость длилась до встречи с мутантом похожим на лысую гориллу, с огромной челюстью. Шокер оказался для чудища чем-то в роде щекотки. То есть вообще не подействовал, а сверху всплыло крупными буквами слово «Электроизоляция». Под очками ХП появился значок в виде молнии.

- «Ну спасибо...» - Амелия

В другом бою, ей удалось зажать монстра без этой сопротивляемости и обездвижить его, а чуть ранее поджарить из огнемета. Уродливая тварь обгорела и стала выглядеть еще омерзительнее чем раньше. Девушка, желая сэкономить патроны, снова использовала огнемет, благо что подросла перезарядка.

И каково же было удивление Амелии и зрителей, когда тварь не загорелась.

Оказалось, что ее можно поджечь только один раз в бою. И подобных сюрпризов тут в избытке.

Игра была сложной.

Все время, девушка испытывала нехватку боеприпасов и медикаментов, а в бою приходилось делать сложный выбор – потратить патроны на убийство монстра или заковырять его холодным оружием, а потом лечить раны бинтами.

Некоторые бои лучше не затягивать, а то приходят новые монстры, или же напротив гасить их всех и не торопится. Последнее опять таки ведет к расходу боеприпасов и хилок, зато приносит очки опыта.

В игре есть прокачка, простая и понятная.

Первым делом, девушка решила кидать все поинты в меткость, чтобы избежать выводящих ее из себя промахов. Но и тут крылся подводный камень, меткость невозможно поднять выше 95%. Так что персонажи будут время от времени мазать. А вот монстры почему то не промахиваются. Что это за избирательные промахи?

Несмотря за испытываемую злость, игра нравилась девушке.

Амелия понимала что в рейдах, тоже приходится за всем следить, рассчитывать каждое действие, а также грамотно расходовать патроны и аптечки. Только вот там, все это решает командир. Играя в Горький 17, девушка ощущала себя командиром. Она все лучше ощущала то что испытывают руководители рейдов и отдельных групп охотников. Это большая ответственность. Приходится учитывать очень много всего, а неприятный сюрприз может случиться в самый неподходящий момент.

Что еще понравилось Амелии, как и ее зрителям так это монстры.

Они были жуткими, уродливыми и отталкивающими. Но ничего подобного люди прежде не видели. Особенно гремучую смесь плоти и металла. Вросшие в руки лезвия, листы ржавого железа поросшие мясом, торчащие из головы провода и трубки, оружие покрытое слоем плоти... все это выглядело отталкивающе и притягательно одновременно.

- «Кто создал этих уродов?» - Амелия

Обычно, в фантастических фильмах за этим стоит злой гений, выращивающий мутантов в капсулах или типа того. Но зачем сращивать их подобным образом? Куски строительных материалов вместо ног, зазубренные лезвия вместо руки – кому это нужно?

Некоторые твари выглядели скорее инвалидами, нежели машинами смерти.

А как насчет самых хилых монстров игры – мелких шавок? Кто мог додуматься создать их и для чего?

- «На этот город сбросили слишком мало бомб. Надо было сразу бить ядерной!» - Амелия

Команда девушки в очередной раз стала закуской для мутантов.

Встреченная в музее группа НАТО, вселила в Амелию надежду. Вооруженные военные уж всяко лучше кошмарных чудищ. Пусть зачищают сектор.

Командование приказало направляться на крышу, для эвакуации. Вроде бы все просто, но до этой крыши еще надо добраться, а запертые двери и встреченные на каждом шагу чудища никак не облегчают выполнение этой задачи.

По пути встретился мутант, который обладал разумом человека. Точнее это и был человек, чей облик претерпел ужасные перемены.

В бою он оказался неплох. Первая способность позволяла бить молнией на три клетки, а вторая парализовывать врагов. Она требовала перезарядку но все же, с этим мутантом проходить игру стало немного проще.

По его словам город охватила инфекция, превращающая людей в монстров и сводящая их с ума.

- «А эта зараза не поразит мой отряд?» - Амелия

На крыше, где группу должен был забрать вертолет, парила куча мерзких тварей. Бой оказался особенно трудным. В какой-то момент, командир связался с базой сообщая что их тут скоро перебьют. Генерал на связь не вышел, а командиру сообщили что вертолет в пути.

Амелия кое как завершила бой, чудом избежав поражения, а вертолета все не было. Спасенная значительно раньше член группы НАТО сообщила что они тоже запрашивали эвакуацию. Им говорили ждите-ждите, но никто так и не прилетел. Это отличалось от того что знал командир. Ему сообщили что связь с группой прервалась сразу как та проникла в город, поэтому сюда послали эту троицу, чтобы найти их.

Все выглядело очень нехорошо.

Отдельной подлостью стало предательство союзного монстра, который стал боссом, да еще и рядовые чудища привалили. А ведь Амелия прокачала ему несколько уровней за то время что он был в группе, и эти характеристики сохранились.

Из-за треклятой нехватки патронов, пришлось бегать от него в ожидании когда перезарядится оружие.

Завершив бой, Амелия достаточно скоро наткнулась еще на одного босса, тварь с выпученными глазами.

Бой закончился поражением.

Амелия решила уделить пару минут чату, ответив на некоторые вопросы.

Тут, один из зрителей заявил что другой известный стример, только что прошел игру.

Амелия нахмурилась. Игра только вышла, а кто-то кроме нее успел ее пройти?

Свернув Горький 17, девушка включила его стрим и быстро нашла место как раз с пучеглазым чудищем.

- «Что за? А он почему тут?» - Амелия

Мутировавший напарник вносил существенную лепту не только нанося урон чудищу, но и парализуя оного. А еще тварь удалось успешно поджечь из огнемета.

Что-то тут не так.

Амелия не знала какие слова подобрать. Также, она заметила что стример использует винтовки к которым у него полно патронов. Перемотав назад, он нашла момент когда тот открыл ящик. Внутри лежало двадцать винтовочных патронов и куча аптечек. Для Амелии, ящик с лутом не был столь щедр. Там нашлась допотопная пушка с уникальными патронами и так себе уроном, а у стримера столь желанные винтовочные.

Перемотав на самое начало, девушка поняла в чем дело.

Стример играл на нормальной сложности. Даже монстры были другими.

- «Теперь понятно почему эту сложность называли хардкорной» - Амелия

Девушка продолжила игру и смогла победить босса, а дальше встретила еще одного выжившего. Человек своим внешним видом и повадками вызывал не больше доверия, чем тот монстр сошедший с ума и предавший группу. И вот ЭТОМУ человеку надо доверить оружие? Да он страшнее любого монстра!

Немного позже, девушка выключила стрим.

Они слишком устала. У нее гудела голова. Это большая нагрузка, столько всего просчитывать, да еще и вся эта нервотрепка.

Пужинав и приняв душ, охотница легла спать.

Ей снилось как она убивает жутких мутантов сросшихся с техникой.

...

Визуальный стиль игры, публика оценила выше всего.

Геймплей выглядел спорным. Вся эта пошаговость зашла далеко не каждому, но вот то как выглядели монстры вызвало интерес, особенно среди охотников. В диких землях порой встречаются ранее неизвестные виды, но чтобы такие жуткие мутанты, да еще слившиеся с неорганической материей – такого пока не было.

Собственно говоря, основной массой игроков проходивших Горький 17 были как раз таки охотники.

Управлять приходилось целой группой, правильно рассчитывать каждый свой шаг и расплачиваться за любую ошибку. Особенно на хардкоре.

Отличия от нормальной сложности были разительными. Те кто проходил на хардкоре, если и возвращались к нормально то ненадолго, поскольку интерес к ней быстро сходил на нет.

Новые монстры, новые испытания, куча разных сложностей, все это подогревало интерес. Неудивительно что игроки прошедшие игру на хардкоре, хвастались этим перед остальными.

Охотник Эдди, любивший время от времени залипать в Героев, когда манна кончается, тоже проникся игрой. Он даже заставил играть в ее хардкорный режим своих подопечных. Молодым охотникам будет полезно узнать насколько важна дисциплина и к чему могут привести необдуманные действия.

Игровой процесс весьма увлекателен для молодых умов, так что он привлекает к себе внимание, внедряется в память и закрепляет все это эмоциями. Он как бы говорит – «Думай на пять шагов вперед. Считай патроны. Прогнозируй действия противника».

Пускай это и не игра в матрице, но эффект от нее несомненно есть.

Эдди очень надеялся что Азраил, воплотит нечто подобное в полноценной игре. Все-таки ПК это совсем не тоже самое что матрица.

- «Надо запросить командование, выпустить тактические игры» - Эдди

В матрице никто не делал ничего пошагового, так как в этом не было смысла. Но вот взглянув на бой в таком вот виде и рассмотрев его как шахматную партию, Эдди сделал для себя определенные выводы.

И не только он.

Игроки строили теории почему Азраил выпустил именно эту игру.

До этого на ПК были стратегии и инди игра про мальчика в лесу. В матрице РПГ фэнтези сеттинге. Ну, Меч и Магия это по сути научная фантастика но все же, она почти полностью

про фентези.

А тут выходит Горький 17. Вот к чему это?

Кто-то считал, что его сюжет продолжится полноценной игрой в матрице, не зря же там показали ту коробку и мутанта снаружи? Да и проданные ранее установки должны где-то работать создавая чудовищ.

Немало народу хотело пострелять в жутких мутантов лицом к лицу. Некоторые геймдизайнеры восприняли это как подходящий случай и решили внести в свои игры про уничтожение монстров, подобных тварей. А кто-то напрямую занимался плагиатом.

Но с этим ничего не поделать.

Геймдизайнеров не ограничивают такой штукой как авторские права. Создавай что хочешь. Если другой разработчик создал лучше, то это твоя проблема. Ты оказался хуже, так что закатывай рукава и пахай как следует чтобы исправить это. Если надумаешь жаловаться на какие-то украденные у тебя идеи, то выставишь себя сопливым нытиком.

Не стоит забывать, что геймдизайнеры это маги, а к магам в обществе особое отношение. Маг не должен быть слабым, ведь он олицетворяет собой силу человечества ведущей борьбу за выживание в мире полном монстров.

Так что нытье это не про них, а что до воровства идей, ну так это своего рода обмен опытом. Тем более, что игра либо выложена в открытый доступ, либо за нее надо платить, а раз ты платишь то пользуйся как тебе будет угодно.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3089815>