

Глава 22 - Горький 17

Волна вдохновения настроила его на игру в матрице про вторую мировую, но вот похожей для ПК он подобрать не мог.

На экране монитора все еще был открыт раздел История.

В поисках решения или какой-никакой захудалой идеи, Ник шерстил все подряд. Там же он набрел на фильмы по теме. Их фрагменты и снимки, иногда заставляли всплывать изображения из старой памяти.

Как то само собой, юноша зашел в раздел старых фильмов. Чудо что их успели в свое время перевести в цифровой формат с пленок.

В истории этого мира, изменения начались в начале девяностых, так что до этого момента реальность двух миров не отличалась. Касалось это и кинематографа. Завидев постер одного фильма, Ник едва удержался от импульса. Его подсознание забурлило, чужая память хорошо знала этот фильм.

- «Значит, ты любил не только игры...» - Ник

Юноша закрыл глаза.

Как оказалось, несмотря на значимость фильма и даже культовый статус, в той реальности по нему не вышло ни одной нормальной игры. Только посредственные, ничем не запоминающиеся подделки.

Нику показалось интересным сравнить эту связь его памяти и старых фильмов. Он продолжил смотреть какие еще вызовут отклик.

И тут... он ощутил еще одну волну.

Фильм вообще не касался темы войны. Это был ужастик, бодихоррор.

«Муха...» - Ник

Трагедия про одного ученого, который изобрел настоящий телепорт. По некоторым причинам, он провел эксперимент на самом себе, вот только в камеру к нему залетела муха, что в итоге привело к ужасающим последствиям. Человек превращался в жуткое насекомое.

Отличный фильм. Превосходный.

И тут Ник вспомнил одну игру. Довольно таки малоизвестную, разработчики которой вдохновлялись вышеозвученным фильмом. Особенно его концовкой, где мутировавший герой фильма прошел еще одну неудачную телепортацию и его слило воедино с частью оборудования, в результате чего плоть смешалась с металлом и пластиком явив на свет жуткое чудовище.

Вот как раз подобные мутанты станут противниками в одной игре.

«Горький 17...» - Ник

Воспоминания были настолько яркими, что юноша включил фильм с самого начала.

Он смотрел его в первый раз жизни и даже не знал о его существовании. Кто в самом деле будет смотреть такое старье? Особенно сейчас, когда технологии шагнули на световые годы вперед.

Но... он смотрел не отрываясь. Происходящее на экране захватило его.

Ник не вставал со стула пока не досмотрел до самых титров.

Когда все кончилось, он откинулся на спинку стула.

Вероятно нечто подобное испытывали те кто создавал игру. А ведь эти мутанты, по своей сути умирающие инвалиды, изувеченные, сломленные, доведенные до безумия...

За пределами городов водятся самые разные твари, но каждая из них эволюционирует чтобы стать лучше, смертоноснее и продолжить свой род. Даже зомби мутируют. А такой мерзости как фильме или игре Ник не припомнит.

Это тоже преимущество...

Ник поднялся со стула и как это часто бывает когда он думает, начал бродить туда-сюда.

Можно выпустить эту игру, а для матрицы после этого делать про войну. Придется заморочиться с ассетами, но это не проблема. Просто понадобится больше времени. За то какотреагируют люди, сначала встретив на ПК тактическую, пошаговую игру про альтернативное будущее и мутантов, а затем шутер про вторую мировую войну.

Тактический... пошаговый...

То что надо в данный момент. Механика стрельбы там простая насколько это вообще возможно. Николас сможет ее реализовать, а в процессе проникнется происходящим и получит то необходимое ему вдохновение, чтобы в дальнейших играх стрельба шла как надо.

Все это надо обдумать.

...

Амелия Голди неплохо продвинулась с помощью тренировок, а деньги полученные от стримов позволили обновить арсенал. Все это закономерно привело ее к периодическим рейдам, некоторые из которых занимали по несколько суток.

Вылазки по уничтожению монстров, поиску ценных ресурсов, сопровождению, на каждом этапе девушка вела себя профессионально показывая хороший результат.

Единственное, Амелия не могла избавиться от чувства что с ней бродит толпа прихвостней. Так и хочется указать им атаковать цель или собрать ресурсы. Вот на том выступе отлично займут позицию красные, чтобы вести обстрел. Вот тут надо поставить зеленых чтобы прыгали на спины всем врагам которые пойдут этим путем. К той зверюге следует подвести одного прихвостня чтобы привлечь внимание, а сзади вывести группу зеленых. Они быстро с ним справятся.

- «Вот бы сюда призываемых прихвостней, они бы как раз сработали как надо» - мужчина

- «Ага. Вручить одному из них мину и пусть бежит к тому монстру. Он проглотит миньона с миной и дело в шляпе» - парень

Не одну Амелию обуревали подобные мысли. Немало магов играли в Оверлорда и многие ходили в рейды, размышляя о том как было бы удобно с прихвостнями.

Неудивительно, что после выхода игры среди призывателей и укротителей прошла волна энтузиазма. Кто-то даже продвинулся в ранге, а ремесленники пытались создать нечто на подобии перчатки и шлема повелителя для контроля животных и прочих существ.

- «Говорят, колдуны пытаются создать заклинания из игры, для усиления призываемых зверей. Представляете что будет, когда они достигнут успеха?» - парень

- «Представляю. Когда сделают, тогда и поговорим, а сейчас сосредоточьтесь на миссии» - мужчина

Командир и сам хотел знать когда удастся реализовать механики Оверлорда в реальности, но тут даже приблизительно не известно, очень уж все непросто.

Оставалось поразится таланту Азраила.

Особенно впечатлял его подход к сюжету. Геймдизайнер создавал не просто игру, а целый мир и делал его живым, со своей собственной историей. Сюжет Оверлорда так и вовсе был восхитительным. Все начиналось как пародия, а привела к неожиданной развязке. Появление предыдущего повелителя так и вовсе захватывало дух. Получалось, что тот кем мы играли всю игру, был восьмым героем или их проводником, а мы собственными руками убивали бывших соратников.

Амелия чувствовала себя не в своей тарелке, когда в финале в башне слышала голоса героев, то что они говорили. Оберон не хотел бросать друга упавшего вниз, но был вынужден уйти вместе с остальными.

А ведь это был не конец сюжета. Азраил выпустил бесплатное дополнение.

Амелия ожидала громкую победу, но итогом стало заключение повелителя а адской Бездне

Пройдя игру один раз, девушка начала ее заново, делая противоположный выбор. Второе прохождение было в ее исполнении по настоящему злым. Удивительно, но здесь были свои преимущества.

Изменения коснулись в том числе внешнего облика повелителя, чья броня чернела а из плеч вырастали шипы. Ролик после победы над колдуном тоже изменился.

Игра насквозь пройдена, остается либо переигрывать, либо сражаться на арене Башни, сталкиваясь с известными врагами.

Ну а раз все пройдено и изучено, нет смысла делать одно и тоже, так что девушка предпочла ходить в рейды, надеясь на скорый выход новой игры от Азраила. Игры от других геймдизайнеров не вызывали в ней трепета, а ведь раньше она очень их любила. Но не сейчас...

Познав нечто поразительное, трудно вернуться к обыденности.

Вжух!

Метко пущенная стрела заряженная магией, вонзилась монстру промеж глаз. Заряд магии

выстрелил вперед проколов мозги насквозь. Зверь захрипел и свалился набок.

- «Они водятся парами, будьте внимательны и еще у них может быть молодняк» - мужчина

- «Здесь следи только одного зверя. Земля вокруг норы свежая, он тут недавно» - парень

- «Все равно, будьте внимательны. Ты и ты, соберите добычу» - мужчина

Парень и девушка принялись разделывать монстра забирая самые ценные части. Прежде чем помещать их сумки, части промыли водой и опрыскали составом лишаящим запаха. Это чтобы другие монстры не учуяли аромат крови.

Амелия представила как бы это выглядела будь у нее в подчинении стая прихвостней. Они бы с визгами разделали тело и с довольным видом принесли бы ей куски... или взяли бы за тело и дружно потащили бы его в Башню, то есть на базу.

Вернувшись из рейда, девушка первым делом вошла в свой аккаунт и увидела там огромное количество сообщений. Большинство касалось трейлера.

- «Трейлер?» - Амелия

Девушка кликнула по ссылке и попала на страницу Азраила.

Там были трейлеры вторых частей Хранителя и Оверлорда.

Щелк!

Она тут же кликнула по второму.

Начался ролик.

Как только девушка увидела могучую фигуру в доспехах на фоне города покрытого снегом, сердце пропустило пару ударов. Увиденное на экране - выглядело прекрасно.

...

На другой день, Ник записывал на бумаге основные моменты которые знал об игре.

Ее разработали в Польше, в конце двадцатого века.

Сюжет повествует о недалеком будущем. Небольшой город Горький 17 с прилегающей к нему военной базой, расположенные в восточной Европе, подверглись авиационному удару и были полностью уничтожены. По официальной информации из-за вспыхнувшей смертельно-опасной инфекции. Подходы к городу перекрыты.

Трое военных прибывают в город на лодке с целью поиска пропавшей развед группы НАТО, а также некой лаборатории, которую эта самая группа искала. Однако попав в город, троица сходу встречает жутких мутантов с которыми вступает в бой.

По ходу сюжета, к героям присоединятся еще несколько персонажей, но лишь на время и в число группы не будет превышать пятерых участников.

Группа столкнется с предательством командования и нападением других военных, а в конце проникнет в подземную лабораторию, где и выяснит правду. В городе, при спонсорстве НАТО

проводились эксперименты над телепортацией. С живыми существами получалось не очень, они превращались в монстров, как оказалось это коснулось также и микроорганизмов на телах испытуемых. В результате вспыхнула эпидемия превращающая людей в чудовищ. Город был уничтожен авиаударом. Кроме того, лабораторий было две. Одну построили тайно, чтобы продавать установки телепорта в качестве биологического оружия, для заброса на вражескую территорию смертельно опасных мутантов. В ней же проводились эксперименты над людьми.

В самом конце, офицер забирает некий ящик с документами и группа покидает проклятый город на вертолете.

Игровой процесс – незатейливый и заключается в двух режимах.

В одном, группа под нашим управлением ходит по городу, взаимодействует с объектами, открывает ящики с лутом, находит ключи, в общем все происходит в реальном времени. А вот дойдя до условленной точки или совершив определенное действие, срабатывает скрипт и дело переносится арену. Собственно, арена это декорации места где мы находились в момент начала боя.

Сам бой проходит пошагово. Каждый персонаж ходит по очереди. Поле боя разделено на клетки. Зеленым обозначается до куда можно дойти. Персонаж может атаковать, лечить себя или войти в режим защиты.

Стрельба ведется очень просто. Поскольку все разделено на квадраты, большая часть оружия стреляет по прямой, эдаким + а некоторые виды оружия, такие как винтовки, способны бить по диагонали. У всех видов оружия есть дальность. На определенном расстоянии, наносится на четверть урона меньше, затем на половину и на три четверти.

Ближний бой еще проще, выбираешь оружие и бьешь врага если тот перед тобой.

Любое оружие наносит дополнительный урон если попасть по врагу сбоку, а еще лучше сзади.

К оружию требуются боеприпасы, но есть особые виды без патронов но с перезарядкой. Например огнемет. Если им выстрелить, то следующие три хода он перезарядается, так что им нельзя пользоваться.

Огонь к слову наносит урон следующие три хода. В первый 15 единиц, второй 10 и третий 5.

Кто угодно может подвергнуться разным негативным статусам, например стать легковозгораемым. Если бросить бутылку бензина или подвернуться атаке шершня. Если в обладателя такого статуса выстрелить то он загорится.

Отравление, заморозка и наконец транквилизация. Последнее достигается путем транквилизирующих дротиков или шокера, хотя у врагов тоже есть атаки с такой способностью. Это состояние не позволяет персонажу ходить так что он пропускает ход.

В игре есть прокачка, довольно простая.

За убийство врагов дается опыт, персонажа получает уровень и распределяет пять очков навыков. Можно вкинуть их в здоровье чтобы повысить количество хитпоинтов. Или в меткость, доведя которую до 100% персонаж перестанет промахиваться. Промахи порой сильно бесят. Можно вложить в контратаку. Чем выше показатель, тем выше шанс что в ответ на атаку врага, персонаж сможет атаковать его с помощью последнего выбранного оружия, но это палка о двух концах. Если кончатся патроны, будет на перезарядке или у вас оружие

ближнего боя а враг ударил издали, а рядом никого нет - то полученный ход уйдет в никуда.

Также, у каждого оружия есть свой уровень. Чем больше персонаж им пользуется тем лучше это у него получается, например повышается урон. Так что имеет смысл отдавать уникальные пушки в одни руки.

Игра кажется сложной. Ее боевку можно сравнить с шахматами. Но какой то острой нехватки патронов или аптечек в игре нет. Если играть вменяемо, то к концу игры инвентарь ломится от хилок, а пушки девать некуда.

Сама по себе игра не очень большая. Проходится быстро.

Главное в ней это жуткие чудовища, особенно боссы появление каждого из которых сопровождается коротким роликом.

Ник крепко задумался.

Стрельба, взрывы... тут все просто. Это совершенно не трудно реализовать. Вот только как люди воспримут эту игру. Пошаговая тактика, хотя Герои тоже пошаговые, но то стратегия...

Раз юноша разрабатывает игру с нуля, то может вносить какие угодно изменения.

Но что если их будет слишком много?

Игру следует увеличить, но не сильно чтобы не затягивать ее, а то наскучит. Больше противников, больше боссов...

Начало проходит близ порта и в городе, затем канализация, потом музей, после него более чистые городские улицы и наконец отель под которым находится лаборатория.

Ник решил немного увеличить все локации кроме музея, тот и так был большим.

Но было еще нечто важное, что он хотел бы поменять.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3067961>