

Глава 23 - Хардкорная сложность.

Горький 17 игра старая и выглядит примитивно. Ник разумеется сделает ее красивой чтобы глаза радовались, особенно будут выделяться чудища. Сделает им систему повреждений, так например если поджечь монстра тот обгорит и его тело покроют ожоги. У других будет течь кровь или мерзкая слизь от полученных ран. От некоторых будут отваливаться куски тела.

Это навело на идею об оторванных конечностях.

Вот есть высокий монстр у которого правая рука это железный шип, а левая пулемет. Если нанести достаточно ударов с одной стороны, то у монстра отвалится рука и он не сможет пользоваться этим оружием.

Если повредить ползающей гадине ноги, то она замедлится что скажется на ее очках движения.

В игре есть всего три схватки с людьми, все остальные это монстры. Ник добавил пару боев с отставшими военными. В одном случае они сошли с ума от происходящего безумия и стреляют по всем подряд. Во втором, на них нападают монстры и люди просят о помощи, но в ходе боя один за другим превращаются в монстров.

Ник создал несколько новых видов врагов.

Один такой, массивный, закрыт броней. Огонь работает но вот другое оружие почти не наносит урона. Чтобы убрать броню, надо нанести достаточно урона при помощи взрывов. Например гранатами. Сносишь броню и враг беззащитен.

Другой состоит из мутировавшего тела человека и уродливой твари растущей из живота. Если убить монстра, тело распадается, а тварь из живота выползает наружу, так что ее тоже надо убить. Если она доберется до трупа человека, такие будут временами попадаться во время боя, то возьмет его под контроль и прибавит в здоровье. Впрочем, из этого тела паразиту не убежать.

Появятся больше врагов с поджигателями, отравляющими и транквилизирующими атаками.

Новые боссы.

Ник вспомнил трейлер игры, где в канализации появлялась громадная тварь, но в игру она не попала. Юноша решил исправить это недоразумение и вернуть чудище.

Создал пузатую, похожую на мерзкую помесь человека и насекомого гадину, которая каждый ход откладывает яйцо и атакует. Яйцо вылупиться через два хода, откуда вылезет мелкая тварь, тот самый паразит. Бой лучше не затягивать.

Другой босс, будет ходить в сопровождении мелких гадин, но они убегают от персонажей, хоть и могут стрелять иглами. Важно то, что пока жива хоть одна из них, босс неуязвим. Так что приходится бегать от него и гасить мелких, чтобы сделать его уязвимым.

В лаборатории, Ник устроил бой в котором, позади монстров будет стоять камера телепорт из которой, каждые пару ходов будет появляться новый монстр. Если ее повредить, сняв больше половины прочности, то из нее появиться недееспособная, жуткая мерзость, почти как в фильме. Это покажет что неисправным телепортом лучше не пользоваться.

Финального босса юноша доработал.

В оригинале, его можно было транквилизировать, поджечь и бить почти всем подряд, что превращало финальную схватку в посмешище. Ник дал монстру иммунитет к транквилизации, заморозке и огню. Да еще и сделал вторую фазу. Как только убиваешь босса, его тело разрывается и наружу вылезает человекоподобная тварь.

В финальной заставке, вместо папки с документами, офицер забирает закрытый контейнер, а еще пока летит вертолет с земли на него смотрит один из мутантов, который прыгает в воду и плывет прочь от города.

И хотя Ник делал эту игру чтобы получить все необходимо для работы с механиками стрельбы для следующих, ему хотелось сделать нечто особенное. Не так чтобы это была просто игра на пару вечеров.

А еще нужно будет работать над вооружением для следующей игры.

И вот, работая над немецким автоматом, он подумал - «А что если перенести ее в Горький 17».

В игре есть музей так что это будет смотреться, вот только зачем это нужно?

Там хватает оружия, незачем вводить кучу новых пушек. В этом нет необходимости...

Необходимость?

Он вспомнил один факт - в игре нет уровня сложности. Каждый проходит тоже что и все, без возможности что-либо изменить.

Эта мысль поглотила Ника.

Он даже ужинал с неохотой, да и весь следующий день прошел как то вяло. Машинально что-ли...

Но вот затем, его словно озарило.

Обычно, уровень сложности повышает урон наносимый врагами и их здоровье, ну может еще количество врагов. Геймплейно мало что меняется. Это в большинстве игр в его памяти но... Ник - геймдизайнер, значит он может делать что угодно. Есть и хорошие примеры связанные с уровнем сложности. Особенно в некоторых хоррорах.

Подумав-подумав, он приступил к работе.

В игре будет два уровня сложности. Первый как в оригинале, ничего нового кроме озвученных выше изменений. А вот второй, с ним все интереснее.

Визуальный стиль игры прямо таки напрашивается на харкортность. Ник пошел ей навстречу.

Прежде всего, он перетасовал всех монстров в боях. Тот кто пройдет игру на обычной сложности, сразу это заметит ведь первым монстров встреченным на пути станет совсем другая, более мощная тварь.

Враги которые должны появиться позже, появятся значительно раньше. Самих врагов станет больше. Значительно чаще во время боя, к мутантам будут прибывать подкрепления, так что будет подгонять игроков чтобы не затягивать бой.

Большинство противников обзаведутся новыми атаками, в том числе очень вредными. А еще у них появятся сопротивляемости. Многим, Ник добавил приобретаемые сопротивляемости. Их суть в том что например – врага можно поджечь и он загорится, но только один раз. После этого, огонь на него не подействует. Особенно это будет выделяться на волосатых тварях и те что обгорают особо заметно. Все что могло сгореть – сгорело. Обездвижили гада дротиком с транквилизатором? Замечательно, теперь у него иммунитет так что извольте справляться другими способами.

Трупы некоторых монстров не исчезают, превращаясь тем самым в разрушаемые препятствия. Некоторые твари, смогут откусывать от них куски чтобы восстанавливать себе здоровье, кто-то будет откладывать яйца чтобы из трупа вылупилась новая тварь.

Персонажи могут подхватить болезнь, которая снижает общее количество здоровья. Чтобы избавиться от нее надо принять таблетки. К слову, заразится можно от монстров которые жалят или кусают. Особенно первые.

Самих боев стало больше, а некоторые будут срабатывать когда игрок ведет команду по уже исхоженному и как будто безопасному маршруту.

Ключи от некоторых замков поменяют свое местоположение, а еще появится парочка новых закрытых дверей. Пароль к сейфу в порту тоже измениться. Ник добавил еще один сейф с кодовым замком, пароль к которому нужно будет получить решив загадку из записок.

Двух новых боссов и некоторые виды противников можно будет встретить только на хардкорной сложности.

В оригинальной игре, к военным присоединяется один мутант который все еще сохраняет человеческую личность, однако дойдя до определенного места он сходит с ума и нападает на людей. На высокой сложности, Ник сделал так что безумие наступит раньше и это станет сюрпризом.

Другим нововведением с которого юноша и решил сделать новую сложность, станет оружие. Точнее его разнообразие и в тоже время нехватка.

Проще говоря – появятся уникальные пушки с уникальными патронами. Вместо разнообразия винтовочных пуль, игрокам придется использовать музейные экспонаты в единственном экземпляре. МП-40 или ППШ, или скажем немецкий маузер.

Всю игру будет не хватать патронов и аптечек. Придется использовать все что удастся найти. Достал патроны к маузеру? Придется использовать его. Прокачал современную винтовку но патроны попадают только древней винтовке Мосина? А как ты хотел? Бери что дают.

Нередко будет такое, что боеприпасы к прокаченным пушкам закончились, так что приходится пользоваться непрокаченными. Или один персонаж владеет двумя пушками, а патроны выпали к обоим, но вот у других персонажей вообще нет боеприпасов, так что извольте делиться. Все это приведет к трудностям в плане менеджмента инвентаря.

Качество оружия будет отличаться. Некоторые стреляют не столь далеко или заметно теряют в мощности если враг дальше чем нужно. Урон опять таки уступает более качественным пушкам, так что это вынудит экономить боеприпасы к хорошему оружию и отбиваться от мелких вражин остальным.

Оружие ближнего боя перестало быть вечным. Со временем оно ломается, так что надо

использовать другое. На хардкорной сложности, Ник ввел еще несколько новых видов, включая исторические.

Активнее придется пользоваться местностью, например взрывающимися бочками. Разумнее приманить к таковой сразу несколько врагов или бронированного чтобы сэкономить гранату, чем подрывать первого попавшегося.

Бои с боссами станут тяжелее.

Меткость нельзя будет повысить до 100%, так что всегда остается шанс промазать.

В диалогах тоже будут изменения. Сначала Ник вынужден был сделать это чтобы избежать путаницы. Так к примеру, персонажи обсуждают нового монстра, но в хардкорном режиме он встречался кучу раз до этого. Ну а начав, юноша внес еще больше изменений, избавился местами от шуточек и в целом добавил атмосфере побольше безысходности.

Лодку на которой приплыли военные, в этом режиме топит монстр, что лишает надежды выбраться отсюда прежним путем.

Одного босса, того который охранял путь ведущий к канализации, Ник сделал зомби. Если пройти после него дальше, а затем вернуться то встретишь его снова. Он будет наполовину жив. Здоровья меньше и атак тоже, но он стал еще злее. Это на случай, если игроки решат поискать сбежавшего из команды нпс встреченного чуть ранее.

Ник чувствовал прилив сил работая над этой игрой.

Его радовало то что он смог внести в нее оружие, которое сможет использовать в следующей игре. Это покажет игрокам что даже старые пушки способны убивать мутантов. И это вызовет отдельные эмоции у тех кто будет играть в следующую игру, встретив в ней такое же оружие.

Прохождение игры на этом режиме должно стать вызовом.

В качестве приза, Ник подготовил коллекцию артов и смоделированных в матрице рисунков монстров, локаций и прочего. Часть откроется за прохождение на обычной сложности, но все остальные только за хардкор.

Создавая все это, юноша поймал себя на мысли что подобную сложность со всеми особенностями следует вносить во все остальные игры, а не просто накидывать ХП и урон противникам.

...

Время неумолимо шло вперед.

В гильдии охотников возник ажиотаж из-за многочисленных магов желающих взяться за миссию. Рейд, охота, поиск сокровищ, разведка... да что угодно. Такой энтузиазм воспринимался руководством исключительно с положительной стороны.

Дошло до того, что подходящих заданий стало не хватать, поэтому спешно организовали новые. Это привело к внезапной экспедиции с большим количеством людей.

Все хорошо, но есть одно НО.

Все, ну или почти все охотники зараженные энтузиазмом, поставили одно небольшое условие.

Им требовались свободные дни начиная с одной конкретной даты. У всех она была одна.

Вообще, нет ничего удивительного в том что человек отпрашивается с работы. Поводом может быть что угодно, от праздника и встречи со старыми друзьями до свадьбы или похорон. В конце концов, есть масса личных причин которые не следует озвучивать, а лезть в них означает проявить неуважение.

Но ведь не может быть чтобы у целой кучи народа вдруг появились дела в одну и ту же дату.

Как оказалось, может.

В этот день выходил сиквел Оверлорда, так что охотники желали освободить себе несколько дней чтобы пройти эту игру.

Начальству оставалось пойти им навстречу, однако это не отменяло того факта, что служба в городе ведется круглые сутки, без выходных. Монстры не отдыхают. Так что некоторым охотникам не повезло, поскольку их смены выпали на день выхода игры, а кто-то проиграл когда тянул жребий.

Хотя есть и те кто до сих пор не играл в творения Азраила. В основном это немолодые, занятые люди и те кто ведет достаточно размеренную жизнь. Это вполне вероятно, покажется странным то что охотники не стремятся получить новую силу, но такие люди и правда есть. Им достаточно того что они имеют, а перемены им не нужны.

Амелия Голди к таковым не относилась, поэтому она в числе первых забронировала себе выходные... точнее дни для тренировок в матрице.

На волне душевного подъема, девушка показала весьма неплохой результат в экспедиции. Правда, изрядно вымоталась в дороге из-за регулярных нападений чудищ.

Колонна техники двигалась по старому шоссе, делая остановки в условленных местах. Тем временем, группы разведчиков пробирались вперед, для обнаружения опасных стай монстров и других опасностей.

С большей частью зверья дерзнувшего напасть на колонну, справятся крупнокалиберные пулеметы и пушки. Мелких тварей бросившихся к машинам, удастся отогнать практически моментально. Но бывают и такие монстры, с которыми лучше не встречаться. К ним относятся жуткие порождения магия.

Амелия никогда не забудет свою первую встречу с огненным элементом. В тот раз, группа охотников вышла к машине объятай пламенем, вокруг которой лежали обугленные тела другой группы. Как только люди приблизились, пламя пришло в движение и направилось к охотникам.

Огнестрельное оружие было бесполезно, стрелы используемые Амелией тоже. От холодного по типу мечей тем более никакого толка. От высокой температуры пламени, человек сгорит дотла еще до того как приблизиться к элементалю.

К счастью, в тот раз в группе находился маг владеющие водными заклинаниями. Он окатил элементалю потоком воды. Тот потерял половину своего огня и пуская клубы пара, устремился прочь.

Если нечто подобное нападет на колонну, придется быстро принимать решения.

К слову, в колонну входит старая пожарная машина. Она на ходу и полностью функциональна. Ее задача – везти запас питьевой воды, но в крайнем случае, эту воду можно использовать против огненных порождений магии.

Экспедиция прошла успешно, хоть и не без потерь. Два молодых охотника погибли, но это случилось по их невнимательности. Такое случается. Даже профессионал не застрахован от ошибок.

В любом случае, экспедиция закончилась за день, перед выходом новых игр Азраила.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3071834>