

Глава 55 – Вылазка в дикие земли.

Дополнение к игре понравилось Амелии.

Оно выглядело иначе основной игры. Было более динамичным как в плане геймплея так и сюжетно. События развивались стремительно, а галлюциногенных трипов было не так много, как раз по большей части из-за общей динамики и обилия перестрелок.

Девушка могла только удивиться нововведениям, которые придумал Азраил.

И дело не только в живых Моне и Винни, но и ряде геймплейных решений.

Так например, после ареста Моны Сакс, действие переносится в полицейский участок. На смену перестрелкам и проливному дождю, пришла офисная рутина. Полицейские заняты своими делами. Здороваются с Максом и даже немного общаются с ним.

Обстановка в участке под стать старым фильмам про детективов и преступников.

Но разумеется, это спокойствие не продлится долго. Враги Пэйна настолько обнаглеют, что вломятся в участок, чтобы убить Мону.

И сразу после этого, обстановка еще раз резко измениться.

Действие переместится в заброшенный парк развлечений.

Вот такой обстановки, Амелия никогда в жизни не видела. Декорации домов, улиц, картонные автомобили, люди, как бы падающие на голову ящики, умелая подсветка, а также игры с тенями... Все это и многое другое, наполняло собой это место. Причем, все работало. Манекены двигались, огни горели, зловещего вида клоунские рожи двигали глазами и ртами, но все выглядело старым и неухоженным.

Попав сюда в первый раз, игрок мог спокойно осмотреть все это, но после возвращения из полицейского участка, тут разгорался бой с наемниками в серых спецовках.

Перестрелка в таких вот декорациях, выглядела по особенному. Случалось, что Амелия принимала манекены за врагов и стреляла по ним, или противники скрывались в особенно неудобных для обнаружения местах, сливаясь с окружением.

- «Интересно, как Азраил смог воплотить все это?» - Амелия

Это не улицы, не складские помещения, не жилые дома, и не офисы – тут все выглядит совершенно иначе. Даже несмотря на ряд смертей с возвратом к точкам сохранения, Амелии понравилась эта локация.

А вот накал игры, даже не думал замедляться.

Запрыгнув в один из уезжающих фургонов уборщиков, Макс сыграл в троянского коня и оказался на базе противника, находящейся на строительной площадке.

Здесь Амелия в полной мере оценила дизайн локации. Вместо коридоров, тут был цельный объект. Стоит упасть или неосторожно сойти вниз, то придется снова лезть вверх. Все это напоминало лабиринт, полный вооруженных головорезов.

Ящики с оружием и взрывчаткой, не могли не сыграть роль Ружья Чехова. В какой-то момент,

шальные пули угодили куда не следует и все здание охватила цепь взрывов и пожара.

И вот тут случился еще один поворот.

Игра перешла к Моне Сакс.

Действительно необычно, особенно если учесть, что действие откатилось назад во времени и проходило параллельно действиям Макса, с которым Мона переговаривалась по рации.

Амелии пришлось привыкать к новому облику. Мона двигалась не как Макс. Она была более гибкой и ловкой. Однако, освоиться с ней удалось быстро. Тем более, обстоятельства обязывали действовать быстро.

Макс оказался снаружи, после того как его выбросило взрывом. Его прижало балкой, так что полицейскому понадобилось время, чтобы выбраться из под нее. А вот наемники не хотели упускать такой момент, и бежали прямо к нему. Хорошо, что у Моны была СВД.

На высокой сложности, Амелия была крайне сосредоточена, враги шли со всех сторон, и не только к Пэйну. Пару раз пришлось загрузаться, поскольку враги подбирались к самой Моне.

Бах! Бах! Бах!

Девушка гасила наемников меткими и не очень меткими выстрелами из снайперской винтовки, а Макс, с доступным ему оружием прорывался от укрытия к укрытию. Затем, Мона вынуждено меняла позицию, чтобы иметь возможность прикрыть Пэйна, вот только куда бы они ни шла, везде появлялись злобные головорезы.

Все это сильно отличалось от того же Зова Долга.

Тут непозволительно дать союзнику погибнуть. Шкала здоровья Пэйна находилась подле здоровья Моны. Если у одного из них, здоровье упадет до нуля, игра окончена. Бой выстроен таким образом, что все время приходится торопиться. Если не успеть, Макса прижмут и он умрет. Ломиться напролом тоже не вариант. Одна ошибка – и все... конец.

Очень напряженный сегмент подошел к концу, и тут снова поворот. Мону взяла на прицел детектив Уинтерсон.

И хотя сцена выполнена в виде комиксов, Амелия прочувствовала ее напряжение. Особенно когда прогремел выстрел. Макс сделал свой выбор. Осознанно или нет, но он выстрелил в Уинтерсон, чтобы спасти Мону.

Полицейские приближались, Мона сбежала, а Пэйн получил пулю в спину от умирающей напарницы и упал вниз.

И вот тут действие перешло в больницу, в момент когда газовые баллоны едва не убили Макса в лифте. Раненный, нестабильный психически и без оружия, он должен был справиться с вооруженными головорезами пришедшими по его душу.

В основной игре было два момента, когда игрока лишали оружия, но оба раза он начинал с пистолетом. А тут, вообще ничего. Никаких средств защиты и нападения, а вот враги очень даже вооружены. Амелия была вынуждена спасаться бегством.

В одном из помещений, охранник попытался дать отпор наемникам, но был убит. Макс

подобрал его пистолет и прикончил убийцу.

Множество трупов спустя, Пэйн прибыл к Уордену, который сообщил, что все эти наемники работают на Владимира Лема. Макс не удивился. Он и сам подозревал.

Единственный кто мог помочь это враг Владимира, старый знакомый – Винни Гоньити.

Вот только, Пейн прибыл как раз к штурму логова Винни наемниками, а сам босс оказался в ловушке. Будучи фанатом одного мультяшного персонажа, Винни одел наряд с большой головой, но там была заложена бомба и если он его снимет, произойдет взрыв.

Если в сегменте за Мону, игрока поддерживал напарник, то тут обязывали сопровождать и охранять медленную, неудобную, ноющую тушу, да и ко всему прочему конченного ублюдка, коим всегда и был Винни.

Большая голова не позволяла протиснуться в обычный дверной проход, так что приходилось пользоваться большими дверьми, гаражными воротами и даже грузовым лифтом. Если не уследить за спутником, того насаживают свинцом и тот взрывается.

И все эти испытания, только для того чтобы Винни все равно умер от этой бомбы в логове Моны, куда его привезет Пэйн.

Макс получит пулю в голову от Влада и снова провалится в свои кошмары.

Мона сможет его спасти и это действительно впечатляющая сцена. А затем настанет финал, когда они оба прибудут в особняк Уордена.

Его полностью захватили люди Влада, только вот добраться до старика не получается. Он заперся в защищенной комнате. Но, убийцы оказались упорными, а потому натаскали в дом взрывчатки.

На этот раз, игрока прикрывала Мона. Прорываясь через наемников всех мастей, Макс и Мона добрались до конца. Пэйн потребовал объяснений, но получил прикладом по голове.

Он знал это. Знал что Мона работает на Уордена и устраняет его врагов, к коим относится и Макс. Но... она не смогла этого сделать.

Сзади появилась фигура в белом.

Бах!

Лем смеялся.

Он даже раскрыл еще один секрет. Это Уорден послал прокурору данные по валькирину, но те сначала прочитала жена Макса, за что ее убили.

Ирония, но Уорден начавший все это, выбрался из убежища, чтобы остановить Владимира и отдал жизнь, дабы спасти Макса.

В финале, Пэйн столкнулся со своим врагом, практически лицом к лицу.

Амелии никак не удавалось достать Лема. Тот находился высоко и бросал вниз бомбы и коктейли молотова. Он не показывался даже на секунду, и режим замедления тут не помогал.

Пару смертей спустя, Амелия обратила внимание на шпиль под потолком и то как крепилась платформа на которой стоял Лем. Девушка сумела выбить костыли удерживающие платформу и та упала, но Лем все еще находился на возвышении. Тогда, Амелия заметила подобные костыли в другом месте и принялась стрелять по ним. Это обрушило шпиль, и Лем больше не мог прятаться.

Пары очередей из АК-47 хватило, чтобы положить всему конец.

Предатель и алчный мерзавец сорвался вниз и сгорел, а Макс добрался до Моны.

Он поцеловал ее словно спящую красавицу и та открыла глаза.

Парой секунд позже их окружили полицейские.

Игра завершилась. Амелия выдохнула и обратила внимание на чат. Там царило недоумение. Многие говорили, что Мона должна была умереть. Они сами видели.

Это странно.

Амелия решила проверить.

Из-за того что она начала игру позже, многие стримеры успели ее пройти, и как не трудно догадаться, на не самой высокой сложности. А на всех сложностях, кроме максимальной, Мона Сакс умирает.

- «Он сделал две концовки? Хехе, а ведь это неплохая награда тем кто выкладывался проходя на самом сложном режиме. А это что?» - Амелия

В меню открылись новые режимы.

Один из них был на скорость, а другой выживание. Во втором случае, игрок был заперт на выбранной локации и должен был сражаться с постоянно прибывающими врагами. По сути, это режим выживание. В любом случае, герой там неминуемо погибнет, а игроку откроется таблицы с данными по тому насколько успешно он справился.

Там указывались время, которое удалось продержаться, количество убийств, выстрелы в голову и точность стрельбы. Также, из всех этих данных выводилась еще одна цифра, обозначающая общий счет.

Такая же таблица данных сохранялась для каждого прохождения игры или дополнения, чтобы игрокам было удобнее видеть свои результаты.

Последовав совету из чата, Амелия решила сравнить свои результаты с таблицами другими стримеров.

...

- «Руководство решило, что вы уже готовы к своей первой вылазке за пределы города. Это не будет легкой прогулкой, но и давать вам задание охотников никто не собирается. Все студенты с магической силой, регулярно проходят через подобное» - Лиза

Все молча - ее слушали.

Некоторые учащиеся, заметно нервничали. Уж про то что творится за стенами города, они

наслышаны. Не каждый захочет там оказаться, но по другому нельзя стать сильным магом.

- «Поскольку вы геймдизайнеры, то попадаете под категорию не боевых классов, а потому пойдете вместе с сопровождением. Вы поделитесь на группы, каждую из которых мы разбавим студентами других классов с боевыми навыками. Также, вас будут сопровождать охотники. Для них это ничто иное как задание, а для вас экзамен. Делайте все что они скажут» - Лиза

Лэнгли подняла руку.

- «Да?» - Лиза

- «Учитель, я слышала, что студенты самостоятельно должны участвовать в подобных испытаниях. У присутствия охотников есть причина?» - Сацуки

- «Испытания будут потом, сейчас вы должны собственными глазами увидеть каков настоящий мир. Таким как вы запрещено покидать город без сопровождения» - Лиза

- «Среди охотников ходят слухи, что в окрестностях все чаще видят элементарей» - Сацуки

- «Всех подобных тварей, уничтожают на безопасном расстоянии от мест, в которых пройдет ваша вылазка. Сейчас задействовано множество групп охотников, так что у вас всегда будет прикрытие. Но это не значит что вы можете расслабиться» - Лиза

Учитель нажала кнопку. На экране тут же появился список групп.

- «В целях безопасности, ваш класс пройдет участие в вылазках, группами в течение трех дней. Руководство не хочет отправлять весь класс зеленых юнцов разом, так что будете ходить в течение трех дней. Это лишь первый раз, в дальнейшем вылазки будут проводиться регулярно. В ходе каждой из них, старайтесь, чтобы ваши чувства работали на полную. Необходимо дать магической силе как следует насытить вас. Более концентрированная манна, да еще и со всех сторон, попадая в тело приводит к сложным процессам. У зверей это вызывает мутации и как следствие эволюцию, а у людей проходят совсем другие процессы, связанные с навыками» - Лиза

Девушка задумчиво посмотрела вдаль.

- «Навыки – одна из самых распространенных и в тоже время загадочных форм магии. Ходят теории о том, что наше сознание и внутренние процессы организма связанные с магией, имеют много общего с психоматрицей. Если теории верны, то геймдизайнеры ближе всех прочих к пониманию магии используемой людьми и генетического кода человека. Быть может, когда-нибудь, геймдизайнеры смогут «взламывать» и перестраивать процессы в теле человека и даже его ДНК» - Лиза

- «Звучит опасно. Надеюсь, это не будет как в Горьком 18» - Ник

- «Все возможно. Открытия не даются просто так. Зачастую исследователи жертвовали свои здоровьем, ради великих открытий. Кто-то получал ожоги, других било током, а Мария Кюри умерла от лучевой болезни. Психоматрица считается безопасной, но кто знает как оно повернется, если исследовать ее с иной стороны» - Лиза

Вот только как это сделать?

На секунду, в сознании Николаса, всплыли воспоминания о его магическом пробуждении, и том

что случилось после. То, как болезненно проходила борьба с чужим сознанием в его собственной голове. В то время, Ник не был знаком с матрицей, но каким-то образом, ему удалось неосознанно используя умения геймдизайнера, получить в свое распоряжение сознание человека из другого мира. И не только его, но и память.

А что если люди смогут передавать таким образом большие объемы данных прямо в мозг?

Перспективы выглядят внушительными, вот только у Ника нет никаких идей о том, как реализовать все это. Он же всего лишь студент, а все его козыри связанные с чужой памятью, вряд ли тут помогут. В другом мире магии не существует.

Он глянул в списки.

Брендан Вуд идет в самой первой группе. Он и сам неплохой охотник, с ним нечего бояться. А вот Ник идет в одной из последних групп, на третий день.

Он решил, что надо последовать совету учителя Скарлет и как следует ощутить магию снаружи. Его следующим играм нужен качественный рывок, чтобы оправдывать ожидания игроков, а заодно не позволять другим геймдизайнерам нагнать себя.

Дополнение к Макс Пэйну вышло на днях, а в других играх уже появился режим замедления. Геймдизайнеры стараются брать хорошие идеи для своих игр. И, если с сюжетом, персонажами и атмосферой там не все гладко, то перенять такие вот механики куда проще.

Следующий шутер с замедлением - не вызовет такого Вау эффекта как Макс Пэйн.

Что именно создавать, Ник еще не решил. Сначала надо разобраться этой вылазкой. Уж она то, должна принести ему годные идеи.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3189436>