

Глава 123 – Всё ближе к финалу.

Релиз Халф-Лайф состоялся только в Эдмонтоне. В других городах, эта игра станет доступна через несколько недель. Всё для того, чтобы выжать максимум для города из проекта Азраила. Так что неудивительно, что тут становиться всё больше гостей.

После успеха Титан Квест, да и прочих игр, от Азраила ждали нечто невероятное, однако выбор научной фантастики и альтернативной истории выглядел в глазах многих довольно сомнительным.

Одно дело магия, невзирая на выдуманные способности которой, некоторые способны воссоздать их в себе, или имитировать. И это не говоря об общей прокачке организма. А вот фантастика не выглядит столь перспективной. Разумеется, были те кто считал идею реализации подобной игры, вполне себе перспективной. Но по большей части, видные умы и бывалые маги сомневались в успехе данного проекта.

Обычным людям, а также низкоранговым магам такие измышления не интересны. Главное, чтобы игра вышла отличной. Да и откровенно говоря, если долго залипать в один и тот же проект, опять таки как например в Титан Квест, он невольно начнет вызывать скуку. А если все прочие новинки идут его путем, то настроение ухудшается ещё сильнее. А ведь сравнительно недавно, игроки не особо парились по таким вещам, и вполне себе тратили недели и месяцы на одну и ту же игру, которая является не более, чем симулятором воспроизводящим часть реальности.

Так что выход принципиально новой игры, народные массы ждали с нетерпением. И тут даже не имеет значения, провалится она или нет. Поможет ли она магам также как прошлые игры Азраила или влияние будет слабым. Главное, она новая и судя по трейлеру зрелищная.

А вот когда она вышла...

В первые дни - словно взорвалась бомба. Настолько оглушительным был эффект от выхода Халф-Лайф.

Игра обладала не только детальной проработкой но также неплохим сюжетом и прекрасным погружением в историю. А уж насколько там был проработан мир, это надо видеть. Выдуманные Азраилом противники вовсе не казались какими то нереалистичными созданиями. Напротив, все они продуманы и выглядят более чем правдоподобно.

Наибольший эффект, игра оказывала на магов низких и средних рангов, во многом из-за того, что играть приходилось за обычного человека. Ни тебе магии, ни суперспособностей, даже окружающие воспринимают тебя ни как героя, а как своего знакомого, кем для них собственно и является персонаж.

Обстановка вокруг заслуживала отдельного внимания. Каждый кто играл, мог почувствовать обычную работу научного комплекса, увидеть обычных людей в своей рутине, послушать вполне обычные разговоры. А вот затем, с руки игрока начиналось настоящее безумие. Люди которые только мирно разговаривали друг с другом и делали свои дела, сейчас гибли один за другим. Воспринималось это совершенно не как в других играх. Тут реально чувствовалось насколько жаль этих бедолаг, ведь отчасти это твоя вина в том, что твориться вокруг.

Эффект погружения был столь высок, что это оказало очень сильное воздействие на игроков. Многие из них не просто прокачали свои способности, а прорвались на средний ранг. Это было поразительно. Причем тут даже не имеет значения класс мага. Тот кто специализируется на

использовании огненного элемента или скажем древкового оружия, не менее успешно получал прибавку в плане магического развития, как и маги чей класс сосредоточен на огнестрельном вооружении.

Весьма любопытным, оказалось воздействие игры на ученых. Причем, не важно какой они специализации и где работают.

Изначально, масса людей проявляла интерес к игре, ещё до её выхода. Но вот после релиза, обладатели магических способностей, трудившиеся в научной сфере, просто не могли пройти мимо данного проекта.

Для них оказалось весьма приятно, оказаться в шкуре ученого, да ещё и в научном комплексе. Выбор локации сам по себе удивителен. Это тебе ни горы, леса, поля, пещеры, пустыни или разрушенные сто лет назад города. А самый настоящий, функционирующий научный комплекс. Даже несмотря на странного вида некоторых элементов от декора до оборудования, все выглядело таким родным...

Люди которые трудятся в стенах технологических заведений, невольно проникаются ими, а вот увидев нечто подобное в игре, они испытывают нечто по настоящему особенное. Неудивительно, что эта игра пробирала их от кончиков пальцев ног до самой макушки.

Маги различных ремесленных профессий получили возможность прокачаться ничуть не хуже, чем от Фореста, а нередко эффект Черной Мезы был ещё сильнее. Наиболее мощно, людей пробирало в момент каскадного резонанса. После того как маг ремесленного класса играл в Халф-Лайф, он чувствовал прилив вдохновения и желал творить. Его просто распирало от новых идей. Не все они сработают как надо, но это и не важно. Главное – развитие мага. Кое-кто всерьез загорелся желанием сделать магическим оружием ничто иное как монтировку.

Выбор мог показаться странным, но только не для тех кто проходил игру, потому что именно этот инструмент спасал жизнь в самом начале, а те кто играл на высоких сложностях, прибегал к нему регулярно вплоть до финала.

Мир игры ощущался живым ещё и благодаря интерактивному окружению.

Речь не только о взрывоопасных бочках, всевозможных рубильниках, огню и электричеству... тут была масса всего другого. Зачастую, пройти дальше можно было несколькими путями. Коридор полный зомби или военных, вентиляция с хедрабами или затопленное техническое помещение. Во всем были как преимущества так и недостатки. Игра поощряла исследования. Так например, можно не только отыскать запас оружия, но и больше узнать об этом месте и мире в целом. Нашел ключ или активную кнопку? Есть шанс открыть запертую дверь и обойти укрепленный блокпост противника, зайдя им в тыл. Удалось довести выжившего сотрудника через помещения с кучей зомбарей и барнаклов? Он в долгу не останется, в этом можно не сомневаться.

И хотя игра доступна пока что только в Эдмонтоне, за ней следят в разных уголках мира. Так что и прогресс магического развития её игроков, тоже становится достоянием общественности.

...

Амелия не могла пройти игру первой, несмотря на то что приступила к этому раньше всех остальных, а всё благодаря высокой сложности. Да и проходить девушку предпочитала вдумчиво, стараясь изучить тут всё и вся.

И хотя она всеми силами старалась избежать спойлеров, в чём ей помогали админы чистившие чат и банившие негодяев неспособных следовать правилам, девушка всё же узнала о том, что в конце игры герой попадет в мир пришельцев.

В принципе, у неё были догадки на этот счет, раз уж в игре вся катастрофа связана с порталами, то почему бы ни закинуть игрока на ту сторону? Сейчас, чудища прибывают в наш мир, а затем Гордон Фримен последует их примеру и сам станет для них пришельцем.

Чем дальше Амелия проходила игру, тем более опасные враги встречались ей на пути.

Первой здоровенной тварью, которую так просто не прикончить стала гидра. Огромное существо с тремя головами на очень длинных, похожих на щупальца шеях. Пули оказались против неё бесполезны, а гранаты и ранцевая взрывчатка лишь ненадолго заставляли ту спрятаться. А ведь она перекрывала собой ход, по которому нужно пробраться. К счастью, гидра расположилась прямо под ракетным двигателем. Жаль, что его нельзя включить дернув рубильник. Сперва надо обеспечить подачу топлива и обеспечить энергией, чем конечно же пришлось заняться Амелии. А ведь для этого в том числе пришлось бегать мимо злобной гидры, отпугивая её взрывами. За то в конце концов, её удалось сжечь дотла.

Другим толстячком стал гаргантюа, натурально ходячий танк. Здоровенная тварь с пушками и огнеметами, против которой также была бесполезна взрывчатка. Чудище без особого труда прикончило отряд военных, после чего взялось за Фримена. Чтобы укокошить монстра, вновь понадобилось прибегнуть к использованию окружения. Амелия сразу поняла, что нужно делать, хотя не была уверена сработает ли это. Оказалось, что чудовищной силы электрический ток вполне способен изжарить до хруста опасного пришельца.

К слову говоря, незваные гости из иной реальности чувствовали себя здесь как дома. Им тут уютнее, чем людям. В этом Амелия убедилась когда встретилась с радиоактивной, токсичной дрянью светящейся зеленым цветом. А ведь именно её девушка видела в начале игры в потекших баках. Сейчас же, порой встречались целые помещения затопленные этим составом. Стоило оказаться рядом, как встроенный в костюм счетчик Гейгера трещал, оповещая тем самым об опасном радиоактивном фоне. А если соприкоснуться с дрянью, то здоровье стремительно убывало. А вот монстрам эта самая токсичность и радиация нисколько не вредила. Чудища спокойно бродили в зеленой дряни, что создавало дополнительные трудности для Фримена.

Долгое время единственный путь к комплексу Лямбда, пролегал под землей. Там все кишмя кишело пришельцами, а временами ещё и попадались военные. Ну что поделать? На поверхности, brave люди в форме используют всю силу оружия и военной техники, чтобы убить Фримена.

Из подслушанных разговоров Амелия узнала, что военным прекрасно известно, что именно Гордон Фримен стоит за случившейся катастрофой, а потому его необходимо уничтожить.

«Я же только затолкала туда тележку, как мне велели!» - возмущалась Амелия

Немалую часть пути она преодолела на вагонетке. Автоматические двери открывались только, когда этот вид транспорта подъезжал к ним. Так что пешком этот путь проходить бесполезно.

Вагонетка разгонялась до неплохих скоростей, а в виду своей прочности и массы, большинство встреченных ею монстров превращались в кашу или их отбрасывалось в сторону, ломая кости. Амелия предпочитала расстреливать по пути всех врагов, чтобы те не зашли в тыл, поскольку время от времени приходилось слезать, чтобы расчистить путь.

Так к примеру, в некоторых местах нужно было восстанавливать энергоснабжение, поскольку из-за аварии отсоединились кабели, или охрана заблокировала путь, дабы сдержат натиск врага. Вот только враги появлялись порталами и это могло произойти где угодно.

Частенько, они возникали в зеленом сиянии прямо на глазах игрока. Это вызвало у Амелии подозрения. Ей казалось, что подобное – это не просто желание Азраила усложнить жизнь игрокам, а вполне себе обусловлено сюжетом. Возможно, телепортация не случайна и кто-то намерено переносит существ поближе к людям. Особенно явно это выглядело, когда противники возникали один за другим по мере приближения вагонетки. Или когда девушка сходила с неё и восстанавливала электричество, чтобы продолжить путь, тогда пришельцы появлялись целыми группами.

Военные сдерживали натиск чудищ занимая оборону в некоторых частях комплекса, устанавливая там свои блокпосты. Пробиваться через них оказалось непросто. Иногда, Амелия сражалась с монстрами с людьми и вмешивалась, когда одной стороне удавалось взять верх над другой. Не очень приятно помогать зомби и прочим гадам убивать людей, но к сожалению это был единственный путь пройти дальше. А ведь после зачистки местности от военных, нередко туда телепортировались гости из иного мира, отчего Амелия была вынуждена встречать их вместо солдат, которых сама же и прикончила.

Ну, хотя бы оружие не пропадало даром, а временами удавалось использовать крупнокалиберные стационарные пулеметы. Обычно, сперва они стреляли по Фримену, но когда удавалось перебить военных, это оружие приносило пользу уже ему. Жаль, орудие крупное, а потому его нельзя взять с собой.

Транспортная система, разделялась на уровни, а потому в некоторых местах, вагонетку поднимало лифтом. Чем выше Амелия оказывалась, тем больше на пути оказывалось военных. А что касается монстров, то они были везде.

В какой-то момент, девушка смогла встретить одного из ученых. Тот сообщил, что с ним связались Илай и Кляйнер. Им удалось наладить связь с комплексом Лямбда. Те готовы найти способ остановить телепортацию монстров, но для этого надо получить данные со спутника. Те что выведены на орбиту не обладают необходимыми параметрами. К счастью, ученым удалось загрузить всё что нужно в готовый к запуску спутник. К сожалению, военные взяли шахту под контроль, а осуществить запуск можно только оттуда, проверить это удаленно не получится.

А поскольку там поблизости только Фримен, ему и флаг в руки.

На поверхности, военных было сверх всякой меры, и к ним продолжали прибывать подкрепления. Кое-как Амелии удалось запустить ракету, после чего девушка стремительно покинула открытое пространство, вернувшись под землю.

Интерес геймплея поддерживался не только новыми монстрами и необычными ситуациями, время от времени игрок получал новое оружие. Вот скажем арбалет, который по словам одного ученого снабжен транквилизатором, являет собой по настоящему смертельное оружие. Его основные преимущества – это точность, убийность и возможность использовать под водой. Последнее очень актуально, поскольку здесь появились водоплавающие чудища. Там они в своей стихии, очень опасные и свирепые. Если кто-то боится белых акул, то считайте их детишками в сравнении с этими парнями.

Амелия понимала, что инопланетная фауна проникает на Землю все сильнее. Если ничего не предпринять как можно быстрее, последствия могут оказаться самыми серьезными. Вот что

случиться, если прибывшие монстры начнут плодиться? Допустим, тех кто на поверхности удастся как то сдержать, но как быть с морскими тварями? Оказавшись в реке, они доберутся до моря или океана, и попробуй их потом отлови.

Задумывать об этом некогда. В этой игре нужно всегда быть настороже.

Так, в какой то момент Амелия лишилась всего вооружения.

Это произошло вскоре после появления новых врагов, причем не монстров, а людей. Очень ловкие, быстрые дамочки, которые были настоящими ассасинами. Неизвестно, что это за подразделение, но двигались они стремительно и пользовались пистолетами. С ними пришлось очень нелегко, а немногим позже, Фримена огрели по голове и он отключился.

Двое солдат доложили о его поимке, после чего им было велено тащить его на поверхность. Вот только, на пути к точке эвакуации то и дело попадались монстры, а отстреливаться с тяжелой ношей на руках, солдатам не хотелось. Тогда, они не придумали ничего умнее как избавиться от Фримена, мол того по пути сожрали монстры, так что с вояк все взятки гладки. А чтобы его тело не нашли, того бросили в удачно подвернувшийся пресс.

Амелию, ну или Фримена так просто не убить, так что пресс раздавил только кучу коробок и ящиков.

А вот дальше, путь пролегал через центр по утилизации отходов. Для Амелии всё вокруг больше напоминало фабрику смерти или лабиринт специально созданный, чтобы усложнить жизнь смертельными ловушками.

Приходилось бегать по всевозможным конвейерам где тебя могло раздавить, перемолоть, расплющить или сжечь. Прыгать по каким-то огромным поршневым механизмам. Плавать в отходах и повсеместно сражаться в монстрами.

Амелия не была уверена в том, что настоящие фабрики по утилизации отходов выглядят подобным образом. Но а для игры это смотрелось вполне нормально.

Откуда берутся эти отходы и зачем такая сложная система, девушка догадалась когда достигла следующей части комплекса. Там тоже проводились разного рода исследования, только вот катастрофа не сильно его затронула, так что большая часть научного оборудования была рабочей.

Поразительно там другое, а именно факт того, что там проводили испытания на монстрах.

Когда Амелия увидела первого из них, в закрытой прозрачной камере, то подумала, что его успели схватить вскоре после появления. Однако... судя по данным на экране, он тут уже давно, и это далеко не первый образец.

Кроме того, на компьютерах содержалась информация об уже знакомых Амелии чудищах. Но все эти данные невозможно собрать за короткое время. Тем более, сразу после катастрофы началась эвакуация, а военные получили приказ всё зачистить. Тут физически нельзя было заниматься исследованиями. Это просто невозможно.

Выходит - в Черной Мезе уже давно научились телепортировать на Землю пришельцев и ставить над ними опыты.

- «Что здесь происходит?» - Амелия

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3372703>