Глава 150 - Left 4 Dead.

За эти дни, учитель Скарлет подавляющую часть своего времени, проводила с подопечной троицей. Первым делом, нужно было вбить в их головы знания, которые они упустили за время после нашествия, а также те которые обязательно будут у них проверять в Хостосе.

Однако, это заняло лишь часть времени. Троица принимала принесенные в кейсе магические эликсиры и пилюли, после чего каждый занимался освоением этой энергии под присмотром учителя, которая следила за процессом и давала четкие указания.

Оставалась одна небольшая загвоздка, наши геймдизайнеры по прежнему не проводили полноценной разработки игр в совместном режиме.

Было не до того.

Требовалось выполнить условия заключенного с властями города соглашения, а в виду особенностей используемого метода, вмешиваться в созданную другим геймдизайнером игру просто невозможно. Вот каждый и потел над своим проектом.

- «Сейчас, когда ваши тела наполнены энергией эликсиров, самое время опробовать коллективный труд над одним проектом. В подобном состоянии, вам будет проще, а впечатления выйдут наиболее яркими и запоминающимися. Помните свой первый вход в матрицу? Вот и сейчас, это должно быть для вас чем то особенным» - Лиза

Уже находясь в матрице, она продолжила.

- «Игрок создает сессию, в которую приходят другие игроки. Она способна существовать и без игроков вовсе, если это заложено в системе. Поэтому, после выхода из игры, прогресс не исчезает, он сохраняется. С геймдизайнерами используется похожий принцип. Один создает сессию, остальные присоединяются. Их энергии синхронизируются друг с другом и тогда, каждый может творить как ему будет угодно» - Лиза

Друзья тут же опробовали создать что-либо, и действительно – никакой разницы. Они точно также способны создавать используя свою магию и воображение, единственное отличие – они тут не одни, а их друзья способны манипулировать созданными чужими руками объектами.

Киара создала автомобиль, а Сацуки украсила его и заставила двигаться. Ник добавил ему на крышу пулемет и стрелка в костюме пирата.

- «Теперь, попробуйте создать рабочую машину, чтобы ей мог пользоваться игрок. Не нужно детального воссоздания, пусть она будет простой» - Лиза

Это оказалось сложнее. Вмешиваться в создание тонких деталей взаимодействующих друг с другом оказалось плохой затеей. Киара работает над механикой, а Ник и Сацуки навешивают всё остальное.

Пусть и не без ошибок, но им удалось достичь успеха.

Они понимали, что это заняло времени почти столько же, сколько потребовалось бы одному человеку на создание этой машины, а всё потому что они ещё не привыкли к совместной работе.

Лиза поручила им ещё несколько заданий, параллельно проводя свои собственные

эксперименты.

В таком темпе прошло чуть более часа.

- «Учитель, а может быть нам начать работу над игрой? Я к тому, что выполнение четкой цели, станет для нас своего рода маяком. Сейчас мы болтаемся как дети в песочнице, а ведь мы геймдизайнеры, а потому должны создавать игры. Если что-то пойдет не так, это всегда можно переделать» - Ник

- «Вижу, тебе не терпится начать. Хорошо, я не против. Излагай» - Лиза

Юноша облизнул губы.

Ещё когда он только приступал к работе над мультиплеером, в голове прояснились образы некоторых игр из другого мира. Осколок чужого сознания желал воплотить их в матрице, а потому открывал всё новые детали про них. Со временем, это превращалось в навязчивые мысли. Ник для удобства, постарался сосредоточится на одной игре, чтобы все эти образы были сконцентрированы в одной точке, а не рассыпались внутри головы как сахар из порванного пакета.

Left 4 Dead. Четверо против мертвецов.

Это дилогия игр от тех же разработчиков, которые создали Халф-Лайф.

Следует рассматривать именно вторую часть, поскольку она не только лучше первой, но по сути включает в себя первую часть. Карты и персонажи, со временем были перенесены, а водной из карт они встречаются с героями второй части.

Игра разделена на кампании или же истории как своего рода кино, и каждая состоит из эпизодов, в большинстве случаев из пяти.

Игрок берет на себя управление одним из четверых выживших и вместе с ними должен добраться до безопасной комнаты, а в самом конце выполнить определенную задачу, такую как заправка автомобиля на котором следует покинуть зону или дождаться прибытия лодки.

И хотя игру можно проходить с ботами, она раскрывается именно в мультиплеере.

- «Зомби? Ими можно наполнить уже существующие города. Зачем воссоздавать мир до катастрофы?» - Лиза

- «Потому что сейчас все знают про зомби, монстров и все остальные опасности. Есть маги, военные, а простые люди проходят тренировки всё такое прочее. А тут, речь пойдет о людях которые вообще никогда не встречали ничего подобного и не готовились, но должны как то выживать. Самой важной частью станет взаимодействие друг с другом, без которого просто не выжить. Мы заставим игроков действовать в команде. Одиночки тут умирают очень быстро. А ещё, мы сможем показать погибающий мир, человеческую цивилизацию в самом расцвете, которая гибнет под натиском оживших под действием вируса мертвецов. И при этом, никакой магии» - Ник

- «Подобное решение, ограничит нас в использовании множества игровых механик. Никакой магии, способностей и магических монстров» - Киара

- «Мы ещё даже не научились работать вместе. Пусть наша первая игра будет эмм… не

перегружена механиками» - Ник

- «Макс Пэйн смотрелся нормально и он нравится людям. Думаю, стоит попробовать» - Сацуки

Ник продолжил объяснять свою идею.

Зомби будут быстрыми, а ещё их будет много, но при этом убиваются они довольно просто. Это позволит группе игроков сражаться против целой орды. Основную опасность будут представлять особые зараженные, мутировавшие зомби.

Каждый из них, обладает особыми способностями.

Например, охотник очень ловкий, он прыгает на жертву, прижимает к земле и рвет когтями. Вырваться самостоятельно – нельзя. Чтобы вырваться, нужна помощь другого игрока, так что бегать в одиночку занятие очень опасное.

А вот скажем толстяк, служит причиной по которой игрокам не следует палить во все подряд. Жирныч взрывается если его подстрелить и обдает все вокруг рвотой. Ею же, он может блевануть с расстояния. Попав на выживших, рвота привлекает толпы мертвяков. Получается, такой вот смертник.

Чтобы выжившие не сосредотачивали всё внимание только на близком от себя расстоянии, существует курильщик. Этот зомбарь способен выплевывать свой язык на огромное расстояние, опутывать им выжившего и притягивать к себе, чтобы прикончить подобно тому как это делает охотник. А ведь таким образом можно стащить выжившего с крыши дома или втянуть в толпу зомби. Этот мертвяк создан, чтобы разделять команду.

В случае нападения орды, команда игроков обязательно использует туалетную тактику. Они займут оборону в небольшом помещении и будут гасить всех мертвяков, которые к ним сунуться. Однако, на этот случай разработчиками припасена плевальщица. Это зомби способный плевать кислотой, которая попав на землю наносит постоянный урон, если в ней стоять. Одно такое попадает в комнату и вся тактика идет по одному месту, так что все разбегаются оттуда.

Есть и другой способ разделить игроков. Жакей – мелкий зомби, он прыгает на игрока, цепляется за голову и заставляет двигаться в нужную мертвяку сторону, уводя тем самым подальше от других выживших и скажем заводит его в лужу кислоты.

Громила, крупный зомбарь, с очень сильной рукой. Его способность – с разгона влетать в выживших, хватая одного из них, после чего вбивать в землю, сильными ударами. Он не только сильный, но и но и очень быстрый во время своего рывка.

Одной из самых опасных тварей, конечно же считается ведьма. Это чудище, не нападает если её ни спровоцировать, но если выживший её побеспокоил, она набрасывается на него. При этом, она обладает ваншотящей атакой, и от уровня сложности зависит упадет ли выживший без сил или сразу умрет.

А вот гвоздем программы остается танк. Крайне сильный и живучий зомбарь, способный не только сбивать с ног и сносить практически всё на своем пути, например машины. Это чудище выступает в роли босса. Очень опасная тварь, особенно если нападает вместе с ордой и другими особыми зараженными.

Что против такой могут предложить выжившие?

Слаженную командную работу.

Хотя, конечно же не только её. Им доступен арсенал из двух типов оружия. Первый может быть как оружием ближнего боя, так и пистолетами. А вот второй, это более убойные оружия от пистолетов-пулеметов до штурмовых винтовок и военных дробовиков.

Не стоит недооценивать способности дробовика, пусть даже помпового. Его выстрелы умеют отбрасывать мертвяков. Тут даже для снайперской винтовки с её убойными выстрелами найдется применение.

В качестве вспомогательных средств, есть метательные предметы, которые можно носить в количестве одной штуки.

Коктейль молотова, не просто поджигает врагов нанося им постоянный урон, он ещё и создает лужу огня, ступивший в которую загорается. Отлично работает, чтобы блокировать орде путь.

Банка рвоты, служит приманкой для мертвяков. Орда сбегается туда где разбилась эта емкость, даже если там всё горит. Только вот на особых зараженных это не работает, они охотятся только на выживших.

Еще есть бомба и не простая, а с встроенным звуковым сигналом привлекающим зараженных не хуже рвоты. Очень удобно когда надо отвлечь от себя толпу нечисти и заодно подорвать её.

Также, каждый выживший способен носить с собой аптечку или дифибрилятор. Первая, восстанавливает здоровье игроку, её кстати можно использовать на союзнике. А вот второй предмет, позволяет натурально вернуть выжившего из мертвых. Не самая реалистичная механика, но игра сама по себе делает массу допущений. Как например то, что погибшего выжившего можно найти запертым и освободить, вернув тем самым в игру.

Ну и напоследок, есть пилюли восстанавливающие непостоянное здоровье, а также инъекция адреналина для временного роста здоровья.

Непостоянное или временное здоровье означает, что оно медленно снижается. Если обнулить выжившему хп бар, то другие могу поднять его на ноги, но у него останется не так много здоровья, которое медленно убывает и так до тех пор пока его ни залечат аптечкой.

Ник терпеливо и вдумчиво всё это объяснял своим друзьям.

- «Есть ничтожно малый процент людей с иммунитетом к вирусу, поэтому выжившие не превращаются в зомби. С начала апокалипсиса проходит две недели, так что многие продукты цивилизации всё еще работают, некоторые были разрушены мертвяками и мародерами, а повсюду можно найти следы других людей, которые пытались спастись. Вот поэтому на пути будут защищенные комнаты, а на локациях то и дело будут попадаться припасы и оружие» - Ник

Очень многое зависит от уровня сложности.

В памяти из другого мира, там использовалась некая система, подстраивающая окружение под игроков. Так например, те то играют плохо и с трудом доходят до конца, будут попадаться аптечки, патроны, а появление орды станет редким событием. А вот если команда прорывается почти без урона, да ещё и выкашивает всё на своё пути, то на игроков наваляться толпы зомби и особых заражены, а припасов всегда будет не хватать, от чего сложность подскочит вверх.

- «Если сделаем подобную систему, то это сохранит баланс и тогда, будь то слабые или сильные игроки – им будет интересно в это играть, а каждое прохождение будет отличаться друг от друга» - Ник

- «А сражение с другими игроками? А мародеры?» - Лиза

- «Сделаем игру где люди сражаются с зомби, а не друг с другом. Тем более, что для желающих навалять реальным людям, есть особый режим» - Ник

В Хранителе Подземелий, игрок мог вселиться в любое существо, хоть в импа, хоть в скелета. Но в Left 4 Dead игроки смогут ощутить себя настоящими, мутировавшими мертвяками, которые охотятся на выживших.

Две команды, сходятся в матче.

Одна играет за выживших, другая за зомби, а после они меняются местами. Получается, что они проходят кампанию параллельно друг другу, и тут конечно же всем доступна статистика, а самый смак это вывести кампанию соперников из игры. Вот и получается, что одни прорываются к выходу, а другие пытаются их убить. И те и другие используют окружение в своих интересах. Так скажем, выжившие могут пускать в ход газовые баллоны и канистры с бензином против зомбарей, а особые зараженные привлекать орду или лазать по стенам, что недоступно выжившим. А вот открывать двери, зараженные не умеют. Они их ломают.

Есть ещё ряд нюансов, таких как то что за ведьму нельзя играть или что при игре за танка игрок ограничен по времени, если в поле его зрения нет выживших. Или то что активировать сигнализацию на машине могут только выжившие, например случайно угодив туда пулей. Было бы нечестно давать возможность команде зараженных свободно включать сигналку, привлекая тем самым орду.

- «Одиночной кампании не будет?» - Лиза

- «Кампании можно проходить одному, с ботами, но так чтобы отдельной сюжетки тут нет. Всё заточено под кооператив. Есть у меня пара задумок, но будет лучше, если реализовать их в других играх» - Ник

- «А игрок сможет играть за зомби один против ботов?» - Сацуки

- «Конечно. Не вижу с этим никаких проблем. Берем ботов-выживших и заставляем их проходить кампанию. На них нападают боты-зомби, да ещё и игрок на этой стороне, примеряющий на себя шкуры разных зомбаков» - Ник

Лиза задумалась над его словами.

Для отдельной игры созданной именно для мултиплеера, с учетом способностей команды, проект Left 4 Dead вполне себе подходит. Если уж прикрученный к другим играм режим, заставляет магов снова и снова отыгрывать матчи, то здесь они тем более найдут себе занятие по вкусу.

- «Нужно распределить обязанности. Ник, от тебя потребуется основа для всего. Киара будет прорабатывать дизайн зомби, трупов, расчленения, системы отображения повреждений, проработку разрушений тех или иных зданий и всего подобного. Сацуки, тебе надо как следует изучить документальные записи и художественные фильмы конца 80-х годов двадцатого века. Займешься созданием всех возможных объектов – здания, дороги, деревья, различные

строения, машины, скамейки, витрины, мебель, офисная атрибутика тех лет и тому подобное. А мы будем собирать локации из всего этого. Ник и я займемся геймплеем, а также искусственным интеллектом. Кроме того, мы будем помогать вам обеим по мере необходимости» - Лиза

Пару секунд поразмыслив, она обратилась к юноше.

- «Вместо игровых образов, можно дать игрокам использовать для выживших свои настоящие тела или создавать аватаров как в ряде других игр и Проекте Свобода» - Лиза

- «Эту возможность не стоит давать сразу, пусть сперва опробуют себя в теле обычных людей, у которых есть история. Эти персонажи будут переговариваться, реагировать на те или иные ситуации, в конце концов мы сделаем столько реплик, что чуть ли ни в каждой сессии игроки будут слышать что-то новое, тем самым игровые персонажи будут лучше раскрываться» - Ник

- «Я согласна с Ником. Тем более, мы сможем вводить разные скины на персонажей и зомби, открыть которые можно только за достижения. Но я считаю необходимым ввести отдельный режим на одного игрока, для возможности собирать манну. Это будет первая игра, энергию которой сможет использовать любой из нас. Мы не можем быть уверены в том, что все считают что каждый из нас способен получать энергию, со всех проектов куда мы добавили мультиплеер. Вполне возможно, что кто-то мог догадаться о невозможности этого процесса, в особенности ученые из Вашингтона» - Киара

- «Сначала надо сделать игру, так что оставим эти вопросы на потом. А пока, займемся тренировкой. Рассматривайте создание игры в качестве цели» - Лиза

…

Рейд прошел совсем не по плану.

Колонна с военными как и положено, высадила команду охотников в указанной точке. Забрать их должна была другая группа машин, после того как они выполнят свою миссию и выйдут к зоне эвакуации.

Вот только, они столкнулись с магическим элементалем, для убийства которого пришлось использовать мощный заряд. Элементаль погиб, но это привлекло внимание всей окрестной живности, большая часть которой пряталась как раз от этого элементаля.

В результате, охотникам пришлось принять бой.

Одним из них был Дирк.

Он проявил себя активнее всего и тут даже не понятно, хвалить его или сделать дисциплинарное взыскание. Этот идиот устроит настоящее побоище, вероятно позабыв о том, что находится не в игре, а в реальном мире. Он буквально, наплевал на все приказы, но каким то образом смог нанести наибольший урон стае зверей, да еще и убить вожака, чем обратил тварей в бегство.

В ходе боя, способности Дирка заметно возросли, он словно вошел в некое состояние усилившее его навыки. Хорошо хоть по своим не стрелял, а то реально вел бы себя как берсеркер в приступе ярости.

Ну и конечно же не обошлось без матов. Вот за это, командир влепил Дирку затрещину,

приказав не засорять эфир, тем более во время боя. И вообще, Дирку надобно поработать над дисциплиной.

Но, учитывая произошедшее, наказание для охотника будет не таким суровым. Как ни как, а его взбешенное состояние позволило выйти из боя без потерь. Да и тела чудищ можно продать за неплохую цену. Например, со стаи чешуйчатых быков получится вкусная и питательная колбаса, а из костей приготовят мыло способное отмыть самые стойкие пятна с формы. Не стоит принижать эту способность. Например, кровь чудищ нередко оказывается весьма стойкой, а её запах привлекает других монстров, так что возможность без труда её отстирать дорогого стоит.

- «В этот раз обошлось, но что делать потом? Что если этот дебил подвергнет нас опасности? Он же совершенно не способен работать в команде» - охотник

- «Сам он так не считает, просто хочет чтобы все остальные подстраивались под него и делали именно так как он хочет» - напарник

- «Но это бред! Суть армии и ремесла охотников в умении подчинятся и выполнять приказы. Дирк не командир, так что это он должен подстраиваться» - охотник

- «Он слишком увлекся играми. Может со временем, они ему наскучат?» - напарник

- «Пф! Как же!? Уж проще дождаться когда выйдет игра, которая заставит его правильно работать в команде, но она должна быть просто офигенной, иначе он просто не станет в неё играть» - охотник

http://tl.rulate.ru/book/92921/3427633