Глава 157 – Долгожданный релиз.

Сегодня должна выйти игра Left 4 Dead. Многие её ждут и с нетерпением потирают руки, предвкушая нечто особенно. Ну а кто-то ожидает провал, предполагая что события в Эдмонтоне сильно повлияли на геймдизайнеров, и что не всем удалось выжить. Это объясняло почему до сих пор не было сделано ни одной новой игры, а потому некоторые люди предполагали худшее.

Большинству было откровенно говоря наплевать что там и как, главное чтобы игра стоила того чтобы её купить.

И вот, самые разные люди сидели как друг с другом так и поодиночке, готовясь к моменту когда таймер дойдет до нуля.

Поскольку сеть команды геймдизайнеров позволяла использовать ники и аватарки, а также объединяться в гильдии, искать друзей и даже составлять собственный черный список – очень многие заранее решили собраться в команду. Тем более, игра всем видом говорила о коллективной работе четверых человек ради собственного выживания.

Такие как Дирк на говно изойдут, если будут играть со случайными напарниками, естественно обвиняя их во всех провалах. Куда лучше взять сработавшуюся команду и показать настоящий класс.

Нашлись и такие маги, которые собирались играть в соло с ботами, чтобы лучше изучить игру, не отвлекаясь на членов команды. Так что приток манны будет, путь и не такой огромный как от основной массы игроков.

Стримеры готовились игре, ожидая донаты от зрителей, а кто-то прокручивал в голове текст будущего обзора, причем у некоторых выводы уже были сделаны, в основном это те кто фанател от Проекта Свобода, а потому не принимал других игр.

В Хостосе, немалая часть студентов тоже готовилась к игре. Рубия, Карин и Лео также терпеливо ждали момента, когда игра станет доступной, а пока что занимались своими делами.

Амелия начала стрим, она упомянула об участии в тестировании игры, но не спойлерила о том, что в ней будет. Играть она будет со своими подписчиками.

Глава Нью-Йорка Джош Боранс также нашел себе время, чтобы опробовать игру, тем более её выход имел большое значение для города, а потому надо знать что она из себя представляет.

Советник Спенсер и его коллега Габлер сдвинули дела в своём расписании, также для осмотра новой игры. Они надеялись на её низкое качество и посредственный геймплей.

Несмотря на то, что в большинстве своем игры геймдизайнеров Эдмонтона оказывают наилучшее воздействие на низкий и средний ранг, в этим проекты играют в том числе довольно сильные маги. Те кто перешагнул высокий ранг и стал высшим, обычно не тратит время попусту. Конечно, они могут длительное время находится в медитации и закрытых тренировках, но вот игры… ну что тут сказать? Уровень и навыки высших магов перевалили далеко за возможности геймдизайнеров создающих игры, а потому искать в них способ развития всегда выглядел сомнительным, хотя бывали и своего рода исключения.

Вот и сейчас, некоторые высшие маги готовы ознакомится с игрой в виде исключения,

любопытства или как нынешний глава семьи Грэм, который знает о дружбе своей племянницы Рубия с несколькими геймдизайнерами, принимавшими участие с создании этой игры.

В не самом благополучном районе города Нью-Йорк, несколько человек вполне обычного вида, на самом деле были шаманами. И поскольку до сего момента они не проявили свою суть, то имели возможность жить, работать и отдыхать в городе, собирая информацию, а заодно собирались опробовать новую значимую игру в матрице.

Охотники работали в обычном режиме, разве что никаких крупных рейдов и операций на эти пару дней назначено не было.

- «Начальство сказало, мол эта игра учит командной работе. Надеюсь что так» - охотник

- «Про мультиплеер тоже самое говорили. И что в итоге? Ты же сам помнишь, что Дирк был нормальным парнем. А сейчас?» - напарник

Лица обоих мужчин перекосило словно от зубной боли.

В некоторых барах собирались показывать стримы некоторых людей, это что-то вроде просмотра спортивного состязания. А что? Две команды против друг друга.

Ник с подругами, в последний раз проверили все что могли и внесли последние правки. Доступных карт для игры пока что не так много, но этого вполне достаточно чтобы увлечь игроков.

Таймер отсчитывал последние секунды.

3…2…1…

Практически одновременно, множество людей вошли в игру.

Там из встретил динамичный экран в виде изображения поверх кадров с зомби, словно их показывали в старом фильме.

Тут можно было выбрать нужные параметры для игры. Одиночное или совместное прохождение, разные режимы, доступные кампании и прочее.

Большинство выбрало самую первую кампанию в режиме на две команды.

Вшух…

Опытный командир охотников, намеревался лично протестировать эту игру. Если она не отвечает требованиям, то он вполне может запретить подчиненным играть в неё, хотя скорее всего, дело ограничится некоторыми пояснениями, которые изобличат минусы и откровенную ложь, а сделать это придется через тренировки.

В момент пока создавалась игровая сессия, на экране возник постер к фильму, как в далекие времена. На нем была известная по трейлеру четверка героев и крупная надпись «Вымерший центр. Срезаются не только цены».

Камера поднималась демонстрируя высотное здание, часть которого была объята пламенем, а из некоторых окон вываливались зомби. Спасательный вертолет судя по всему спасал сам себя, поскольку не обратил внимание на выживших, а может он действительно их не заметил.

Четверо людей кричали и размахивали руками, но всё тщетно.

- «Разве они не должны нас спасать?» - Рошель

- «Может он ещё вернется?» - Эллис

- «Я бы на это не надеялся» - Ник

- «Нам нельзя здесь оставаться. Огонь или зомби доберутся до нас. Надо уходить к центру эвакуации» - Тренер

Камера двинулась и…

Командир охотников очутился в теле Рошель. В этот момент он пожалел о том, что не выбрал себе конкретного персонажа, но тут заметил ники игроков возле иконок с лицами героев.

Игроки не торопились уходить с крыши, сначала они стали проверять как двигаются игровые аватары в этой игре. Для этого пришлось бегать, прыгать, приседать, в общем делать всё что может делать персонаж. В принципе, было почти как в Халф-Лайф. Для большинства это вполне нормально.

Командир обратил внимание не только на иконки с отображением имен и здоровьем, но и на ячейки для оружия и снаряжения. А чем их заполнять он увидел ещё в катсцене. Каждый из игроков схватил по аптечке, а вот с оружие вышло немного иначе. Тут лежал пожарный топор и девятимиллиметровый пистолет, но вот взять можно было что-то одно. Заполнялась вторая ячейка. А ещё, можно было взять два пистолета.

Бах! Бах! Бах!

Игроки стали тестировать оружие.

- «Перезаряжаюсь!» - Эллис

Игровой персонаж выкрикнул это самостоятельно, без команды.

Командир со скепсисом осматривал себя и товарищей.

Аптечка крепилась на пояснице, а пистолеты на поясе по бокам. Он взял её в руки, а потом убрал. Со стороны может показаться что она на магните и просто прилипает к спине. Оружие судя по всему, как и в трейлере будет за спиной.

Выглядит все это не слишком реалистично, но только если всматриваться в детали. В Халф-Лайф игрок носил на себе целую гору оружия, а тут прекрасно видно что именно у твоих оппонентов.

Тут мужчина заметил горящую иконку отключенного чата.

Он активировал её усилием мысли и тут же услышал голоса.

Это были его напарники.

«Ну что? Все разобрались? Идем вниз» - сказал молодой голос персонажем Эллиса

Командиру стало неловко от того, что он говорит своим басом устами худощавой девушки.

На пути появились зомби. Они тупо стояли в коридорах и комнатах.

Бах! Бах! Бах!

Игроки сразу начали их отстреливать.

Тот кто играл за крупного, чернокожего мужчину, взял в руки топор и широкими взмахами разрубал мертвяков на куски. Пули к слову, тоже работали зрелищно, поскольку выбивали целые куски плоти. Потревоженные мертвяки, замечали выживших и бежали прямо на них, после чего наносили удары руками или кусали.

Бамс! Бамс!

- «Вижу таблетки!» - Эллис

Игрок подобрал пузырек, который занял нижнюю ячейку. Судя по всему это должно восстанавливать здоровье или как то усиливать. Разберемся по ходу дела.

Команда зачистила пару комнат, и тут командир услышал странные звуки. Он заметил мертвяка в темной одежде и капюшоне, тот двигался как то странно, прижимаясь к земле. Мертвяк скрылся из его вида и с воплем напрыгнул на другого игрока.

- «Помогите!» - Ник

Персонаж в белом костюме был прижат к земле мертвяком, который рвал его когтистыми руками. Вырваться самостоятельно не получалось. Зомби крепко прижал его к земле, не позволяя воспользоваться оружием.

Бамс!

Тренер оказался ближе всех, а потому рубанул топором.

Тут же, в боковой части зрения возникла надпись, где был указан ник персонажа с сообщением об убийстве охотника.

- «Должно быть это есть особые зомби из трейлера. Нужно быть осторожнее» - командир

Тут заиграла музыка, а следом раздались вопли и топот десятков зомби бегущих по коридору.

Выжившие тут же открыли огонь, а игрок с топором отошел к стене и рубил всех подбегавших к нему зомби. Волна оказалась непродолжительной, но свою порцию адреналина получил каждый игрок.

Они не стали стоять на месте. Толпа зомбарей словно взялась из ниоткуда, значит могут прибежать ещё, да и огонь продолжает разгораться.

Бульк!

- «Вы слышите? Рядом толстяк» - персонаж Эллис

Они шли по коридору, а там из-за угла вывалился толстый зомби. Тренер шел самым первым, поэтому не теряя времени рубанул топором по мерзкой твари.

Бамс!

Жирный зомби лопнул и обдал выживших какой то дрянью. Тут же раздались вопли зомбарей. Они снова выбежали целой толпой набросившись на выживших.

Вшух!

Одного из игроков потащило назад, там в коридоре стоял высокий мертвяк знакомый по трейлеру. Его длинный язык опутал выжившего и тянул к зомбарю. Как только тот дотащил жертву то сразу принялся бить руками.

- «Курильщик сцапал Ника!» - Рошель

Это немного странно когда ты играешь в теле другого человека, а он самостоятельно что-то говорит. Однако, именно эта фраза помогла командиру сориентироваться и пристрелить опасного мертвяка. Тот взорвался, но без урона для окружающих. Хотя, облако мерзкого, табачного дыма сходу вызывало у людей удушливый кашель.

Одному из игроков пришлось использовать аптечку, поскольку здоровья осталось слишком мало.

Лифт не работал, а в коридоре разгорался пожар, так что единственным способом оказалось обойти его по карнизу. Везде попадались зомби, даже тут.

Вшух

Игрок Тренер слишком увлекся и сделал неосторожный шаг, повиснув над пропастью. Сразу появилась подсказка, указывающая на помощь игроку. Товарищ подошел и стал вытаскивать Тренера. Это требовало немного времени, чтобы проигралась заданная анимация. Видимо, нельзя вытащить напарника одним рывком, как и тому выбраться самостоятельно.

Прорываясь через зомби, выжившие сумели-таки найти работающий лифт. Во время поездки, они сумели спокойно поговорить друг с другом, что выглядело забавно. Гордон Фримен был тем ещё молчуном, а тут вполне себе нормальные, живые люди.

Внизу, игроков ждал пожар, но а вместе с ним небольшой подарок в виде пистолетов пулеметов. Это оружие как раз легло в верхнюю ячейку. Помимо этого, Тренер нашел некую емкость с зеленой жижей.

- «Похоже, это рвота толстяка» - Тренер

Чуть дальше, снова показалась толпа мертвяков, те что были в защитных костюмах, без труда пробегали через огонь, о чем сразу сообщил один из персонажей.

- «Эти твари не горят!» - Эллис

Из-за дыма было плохо видно куда идти дальше, а там появились толстяк и охотник.

- «Не взрывайте толстяка!» - командир

Рошель выпустила длинную очередь, успев прикончить охотника прежде чем тот успел прыгнуть. А вот Тренер, памятуя о недавнем взрыве, использовал альтернативную атаку ручкой, отталкивая жирдяя от себя.

Того и правда отбросило, так он взял и блеванул на выживших, обдав их с ног до головы.

- «Какого хера!» - игрок

Бамс!

Сразу две очереди пуль врезались в жирную тушу и та лопнула.

Мертвяки лезли со всех сторон, в то время как выжившие были покрыты рвотой, привлекавшей зомби.

- «Брось банку с рвотой! Кинь туда откуда мы пришли!» - командир

Тренер так и поступил.

Догадка оказалась верной, зомби устремились толпой прямо туда.

Вшух!

Курильщик вытянул свой язык схватив одного из выживших и потащив его прямо к толпе.

Попасть в мертвяка было сложно, но в процессе удалось отстрелить ему язык. Тварь не погибла, но выпустила свою жертву.

Треск!

Со звоном на землю упали мертвяки с осколками стекла которое сломалось под их весом.

- «Скорее туда! За железную дверь!» - Ник

Команда стала прорываться, но тут неожиданно появился большой мертвяк с огромной рукой, в то время как вторая была атрофирована. Он рванул вперед и снес одного из игроков, а врезавшись в стену, стал вбивать выжившего в землю.

Как только тварь сдохла, выживший поднялся на ноги, а по сообщению стало ясно что этого зомби зовут - громила.

Игроки вошли в помещение.

- «Кто-нибудь закройте дверь!» - Ник

Как только один из выживших захлопнул её, всё замерло.

Тут же возникла таблица статистики.

- «Вторая команда играла за зомби!?» - игрок

- «Это объясняет почему к концу с ними стало сложнее справится, они тоже учатся играть» - командир

Выходит, нужно проходить кампанию когда тебе противостоит вражеская команда?

Мужчина пытался на ходу придумать то как с этим справиться, но тут же остолбенел.

Теперь, они поменялись ролями.

Это была та же карта, но теперь эта команда выступает в качестве зараженных, а те кто только

что пытался их сожрать, теперь сами должны противостоять мертвякам.

Командир к такому не был готов.

- «Что будем делать?» - игрок

Мужчина увидел когтистые руки, да и значок персонажа говорил сам за себя. Он играет за охотника. Там появилась подсказка, сообщающая о том, что охотник делает эффективную атаку прыгая из положения присев, и о том, что у неё есть время перезарядки.

Важно и то, что сейчас каждый находился в режиме, где можно выбрать место для своего спавна. Да хоть за спинами выживших, главное чтобы между ними и зомби была преграда.

Пройдя эту локацию один раз, игроки узнали её, а потому им был известен маршрут которым пройдет команда противников, однако и те тоже знают что тут будет и примерно чего ожидать от своих оппонентов.

И хотя тут использовались достаточно простые механики, командиру отряда охотников было не по себе играть за чудище. То когда он нападал на людей и момент собственной смерти, сначала отдавались неприятным импульсом. Но со временем, когда он сосредоточился на задаче победить, стало гораздо проще.

Когда схватка завершилась, опять-таки тем что выжившие удрали в безопасную комнату, роли вновь поменялись.

В это же время, Джош Боранс, не хотевший играть с теми кто его знает, он использовал ни о чём не говоривший ник и выбрал случайную команду. Просмотрев немногочисленный список доступных кампаний, он посчитал название «Мрачный карнавал» самым забавным, а потому выбрал его.

Название не совсем верно отражало суть локаций, на деле все было куда страшнее. Мало того что ночь на дворе, так ещё и зомбиапокалипсис превратил парк аттракционов в нечто инфернальное. Клоуны были настоящими вестниками смерти, поскольку своими пикающими ботинками привлекали толпы зомби. Ну а особые зараженные это никто иные как демоны.

Особенно жуткой оказалась ведьма.

Когда её встретили в первый раз, то услышали её плач но не придали значения, а когда увидели то конечно же дали по ней очередью свинцовых пуль. Кто же мог подумать что эта тварь настолько опасная? Он с воплями бросила на того, что потревожил её, а добравшись резанула когтями так, что обнулила здоровье, опрокинув выжившего на землю. Между прочим, этим выжившим был глава города, человек привыкший к огромной силе, а сейчас его поднимает на ноги студент, а некая молодая леди, судя по голосу, тратит на него свою аптечку.

Высший ранг в реальности, не сильно то помогал в игре. Тут свои законы и правила. Неприятную правду показала статистика в которой маг высшего ранга и по совместительству глава города занимал последнее место.

Особенно горьким стало поражение, когда на американских горках, команде зараженных удалось вывести из строя всех выживших. Это был провал.

А пока глава города пробовал поражение на вкус, Амелия развлекалась с подписчиками

успешно играя как за выживших, так и за мертвяков.

Девушка не раскрывала секретов, даже если это означало проблемы для команды. Так, она ни слова не сказала про ведьму, а услышал её плач, позаботилась о том, чтобы вперед пошел кто-то другой. Напарник, желавший обзавестись бомбой способной менять ход боя, привлекая к себе зараженных, обыскивал все помещения подряд. Ну и конечно же он проигнорировал слова игровых персонажей о том, что надо погасить свет, так в какой то момент он посветил фонариком в лицо ведьме, оказавшись с ней один на один.

Ну а поскольку Амелия играла на высокой сложности, этому умнику пришлось ждать пока команда сходит за дифибрилятором, которой они видели чуть ли ни в начале локации.

- «Какого черта эта тварь такая мощная!» - игрок

- «Ты же не думал, что все зомби в этой игре сплошь тупые мертвяки, отходящие в мир иной от парочки пуль?» - Амелия

Эти слова подтвердил танк, которого команда встретила чуть позже.

Громадная, мускулистая тварь обладала просто тонной здоровья и чудовищной силой. Он чуть не обнулил здоровье половине команды, убить его удалось практически чудом.

К слову, Амелия все же использовала порой знания об игре в своих интересах. Будь то поджег танка коктейлем Молотова или например некоторые не очевидные возможности зараженных. Так, получив в свое распоряжение громилу, Амелия заняла позицию в коридоре напротив окна и когда там показались выжившие, девушка в образе громилы рванула вперед и вылетела с одним из соперников из окна.

Бамс!

И вот, теперь им пришлось проходит локацию втроем.

Впрочем, выживший чудом обнаружился в запертой комнате, где ему оставалось только колотить в дверь, надеясь что его найдут. В общем то, его нашли. Не самый реалистичный ход, почти как возврат мертвого к жизни с помощью одноразового дефибриллятора, зато геймплей становится интереснее.

б

http://tl.rulate.ru/book/92921/3440050