Глава 158 – Четверо против мертвых.

Отто неплохо играл в мультиплеере, в том же Халф-Лайф и Зове Долга особенно. Самой трудной частью для него было узнать способности членов своей команды и противников. Ну а как только он всё понял, то можно подстраиваться. Не всегда удается одержать победу, все-таки это коллективный труд, а если напарники выбраны случайно, то многое зависит от удачи.

Есть люди готовые работать в команде ради победы, даже в ущерб собственной статистики, а есть и такие, которые бессовестно крадут фраги и срать хотели на тактику, им лишь бы занять первую строчку в списке.

Конечно же, как только вышла Left 4 Dead, Отто начал рубится в неё.

Удивительно то, как создатели этой игры смогли предоставить игрокам настолько захватывающую игру. Ты берешь под управление, обычного человека и не безымянного нпс, а настоящую личность со своим именем, характером и историей. И ведь недостатки этой самой обычности тут намерено используются в игровом процессе, и это заставляет игроков работать друг с другом. Ведь даже для того, чтобы не свалится с огромной высоты и подняться, тут требуется помощь напарника. Возможность лечить друг друга, делится припасами, да и в целом всё создано как раз для активного взаимодействия. Каким бы крутым и умелым ты ни был, тебе придется действовать в команде как единое целое.

Как ни странно, играя за зомби тебе тоже нужно сотрудничать с членами команды. Это только кажется, что мертвяки одиночки, самые опасные ситуации возникают как раз из-за слаженной работы команды зомбарей. Отто знает это на собственном примере, поскольку проворачивал такое за обе стороны. Бывало, что зараженные выводили из строя сразу всю команду. Пока толстяк отвлекал внимание, жакей напрыгивал на жертву и уводил в соседнее помещение, туда бросался еще один выживший но его хватал курильщик, третьего прижимал к земле охотник, пока последний стоящий на ногах отбивался от орды. Не успевал он поднять товарищей, как игрок ранее бывший толстяком, возвращался в качестве охотника.

Но это сложный пример, куда чаще случались более простые.

Так, жакей старается заводить выжившего в слизь плевальщицы, а еще лучше в пропасть или к ведьме. Курильщик может протянуть выжившего через плачущую ведьму.

Есть в каждой кампании особо сложные моменты, когда играя за выживших приходится выкладываться на все сто, да ещё и надеяться на удачу. В то время как при игре за мертвяков, это удобная возможность, чтобы одержать победу.

Первый раз играя в Мрачный Карнавал, Отто сглупил когда команда бежала по американским горкам к пульту для их отключения, в то время как на них нападала орда. Он слишком рано использовал бомбу, а в какой то момент, по своей невнимательности сорвался вниз, где не смог сразу подняться и в результате его схватил жакей. Команда разделилась и её участники не смогли прикрыть друг друга, в результате чего, их зажало мертвяками с двух сторон, а вражеская команда вывела всех из строя.

Но вот при игре за зомби, команда Отто смогла уничтожить оппонентов чуть дальше, там где нужно было держать оборону прежде, чем откроется дверь, а затем бежать в безопасную комнату. Выжившим не повезло тем, что прямо на выходе из коридора сидела ведьма. Это стало решающим фактором. Команда мертвяков воспользовалась этим и растерзала выживших.

Удивительно то, насколько хорошо проработаны локации. Там всё время что-то происходит.

Взять хотя бы владельца оружейного магазина, которому нужно притащить ящик колы, в обмен на расчистку пути. Или финал, где выжившие носятся по обширному помещению собирая канистры с бензином. Во время первой игры, Отто смог отбить язык курильщика машинально бросив канистру.

Было непривычно слышать то как переговариваются игровые персонажи, но со временем это даже стало нравиться. Они бывало спорили друг с другом или делились впечатлениями, и даже находили время для шуток.

В том же карнавале, финал и вовсе вышел бомбическим. Настоящий мать его рок концерт.

Только публика немного подгнившая и довольно агрессивная, да и охраны, что сдерживает толпы от сцены тут нет. Хотя… где ещё есть такая возможность, как отстреливаться от десятков и сотен зомбарей стоя на сцене, когда музыка играет на полную и фейерверки бьют в небо?

Оставалось только поразится гениальности тех, кто придумал всё это. А ведь Отто ещё на этапе с туннелем любви чувствовал себя почти как первый раз когда увидел мир Зен.

Но, всё было только разогревом.

Следующая кампания проходила на болотах. Там нет высоких зданий, торговых центров, автострады забитой машинами и всего такого. На смену им пришла природа южных штатов и колорит жизни тех мест и их жителей.

Не смотря на то что дело проходит вовсе не в густонаселенных городских условиях, зомбарей тут полно. В любой момент с воплями, может показаться целая толпа, так они ещё в трясине прячутся.

Тем кто впервые запустил эту кампанию в качестве выживших, преимущество команды мертвяков казалось неоспоримым. Ну а как ещё думать? В трясине двигаться не очень то комфортно, тут не побегаешь. Укрытий почти нет, а за любым кустом и деревом могут прятаться особые зараженные. Курильщику вообще не проблема утянуть свою жертву неведомо куда. Или жакею. Да и плевальщица в умелых руках способна загадить тот крохотный островок суши, на который забрались выжившие. А когда в тебя кидают грязью, закрывая тем самым обзор, градус веселья подскакивает ещё выше чем прежде… для команды мертвяков конечно же.

Командир отряда охотников, при прохождении первых двух кампаний, отмечал про себя не только все достоинства игры, но и так сказать минусы. Одним из основных были место и время этого зомбиапокалипсиса. Выглядит всё очень здорово, но вот его подчиненным было бы полезнее проходить тренировки в дикой местности. Как кстати, третья кампания как раз была о такой вот глуши.

Локации удались настолько хорошо, что даже командиру хотелось выбраться из них поскорее.

Он даже обрадовался увидеть огромный, белый дом на холме.

Никакой трясины и убогих хибар. Никаких тебе грязевиков и непроглядных зарослей. Дом. Отличный, по настоящему шикарный дом.

Только завидев внутри и снаружи кучу оружия, боеприпасы, а главное – крупнокалиберный стационарный пулемет, он понял – тут придется держать оборону. А иначе, для чего все эти

сокровища?

Его догадка была верной. Выжившие связались по рации, находящейся возле запертых ворот, с неким Вирджилом. Он обещал приплыть на лодке и забрать их, а до тех пор выжившим нужно не дать мертвякам сожрать себя.

Отчасти, это напоминало финал прошлой кампании, только тут дело проходило днем, в очень ясную, солнечную погоду.

А вот чего командир не ожидал, так это сразу двух гребанных танков.

Тут одного зачастую много, а здесь сразу два чудища. И вот кто до этого додумался?

Стационарный пулемет выглядит неплохо, да только внутри дома всегда есть риск попасть под удар команды противника, которые любят спавнится неподалеку. Ну а танки, не будут бегать снаружи подставляясь под пули, особенно если их жертвы скрылись внутри дома.

В результате, вся продуманная тактика пошла по одному месту и ещё дальше, вылившись в настоящее безумие, в результате которого, добежать до лодки смогли только двое. Остальных пришлось бросить, чтобы спастись.

Командир и сам понимал, реши он спасти хотя бы одного, то и сам, да и вся команда полегли бы. Тем более, там появился ещё один танк, а помимо него к пирсу неслась целая орда злобных мертвяков.

Товарищи в чате не скупились на выражения, а командир и сам понимал, что оплошал. Ну что тут поделать? Даже профи не застрахован от ошибок, особенно если речь об игре в которой в любую секунду может начать происходить нечто безумное.

Хотя вот… играя за команду подгнивших и не очень живых людей, происходящее воспринимается куда веселее.

- «Давайте посмотрим следующую кампанию. Только не расходитесь, мы только-только начали нормально работать друг с другом» - игрок

Ну, разве может название «Ужасный ливень» намекать на что-то плохое? Да быть такого не может.

Все кампании были связаны. Так, после бегства из торгового центра, выжившие на своей крутой машине, уперлись в пробку из брошенных машин, объехать которую было невозможно. А когда их забрал вертолет, оказалось что пилота укусили и через какое то время, вертушка разбилась.

А сейчас, встал вопрос нехватки топлива.

- «Я встану на якорь подальше от берега. Подайте сигнал как найдете топливо и я причалю» - Вирджил

Лодка отплыла и командир, на этот раз в образе Тренера, направился к машине возле которой лежало простое оружие.

И тут, заговорили персонажи.

- «Постойте… а где оружие!?» - Тренер

- «Эллис возился с сумкой. Разве не он должен был взять пушки?» - Рошель

- «Эй! Сейчас была очередь Ника» - Эллис

- «А почему мне никто не сказал?» - Ник

- «Я думал, хоть кто-то догадается взять на берег пушки» - Тренер

Забавный диалог обыгрывал факт того, что каждую новую кампанию игроки начинают со стартовым оружием.

Чуть дальше стояла бургерная, а еще на глаза попалась большая картонка с выведенной маркером надписью - «Топлива нет».

- «Вот черт! До следующей заправки пилить добрых две мили» - Тренер

- «Вирджил никуда не уплывет. Мы должны достать горючее» - Рошель

Тут на экране возникла подсказка, предупреждающая о том, что припасы могут пригодится на обратном пути. То есть, команда выживших, должна будет возвращаться этим же путем, а новых припасов здесь не появится.

Кто-то из игроков предложил зачистить территорию, но командир сказал, что зомби все равно никуда не денутся, а команда противника будет спавнится бесконечно, так что лучше не терять времени даром. По пути, выжившие бегло осматривали окрестность в поисках припасов, чтобы знать где их искать в дальнейшем.

Небольшие загородные домики выглядели вполне уютно. Все бы хорошо, но вот эти проклятые зомби были тут повсюду. От того, детская площадка выглядела особенно жутко.

Командир поймал себя на мысли, что они не видели зомби-детей. Это было бы слишком.

Сам путь вдоль по улице, среди домов не выглядел таким уж необычным. Хотя вот танк появился довольно рано. Одному из выживших не повезло, а может он просто забылся, но вот прятаться за машиной было плохой идеей. Танк снес её и опрокинул тем самым выжившего. Пришлось потратить аптечку.

В остальном, все было неплохо. Игроки даже не обратили внимание, на то что начинался дождь.

А вот дальше на их пути был сахарный завод. Предприятие выглядело заброшенным, но вот кого тут было много, так это зомби, а ещё… ведьмы. Это ноющие твари были повсюду. И они не сидели себе в уголке и бродили туда сюда, причем иногда парами. А дождь тем временем становился всё сильнее.

Когда удалось прошмыгнуть мимо первой ведьмы, все почувствовали облегчение, но затем почти сразу снова услышали плач. Им даже показалось, что эта увиденная ранее ведьма возвращается, но нет… это была другая. А вскоре, показалась ещё одна.

- «Сколько тут ведьм!?» - Эллис

Погода портилась всё сильнее, что было на руку мертвякам.

- «Почему ведьмы не прячутся от дождя?» - игрок

- «Возможно, он помогает смывать их слезы?» - напарник

Думать времени не было. Вражеская команда прикладывала большие усилия к тому, чтобы перебить выживших, и при любой возможности использовала для этого ведьм. Те же толстяки, плевальщицы и особенно курильщики, прятались за ведьмами. Жакеи обязательно уводили выживших к ведьмам.

Всеми правдами и неправдами, потратив большую часть ресурсов, команда выживших добралась до каменного здания, где они поднялись на несколько этажей. Там их ждал сюрприз в виде лифта. Рядом с ним не было части стены, а внизу виднелись заросли сахарного тростника, после которых, стояла заправка с высокой, хорошо заметной вывеской.

Щелк!

Ну конечно же лифт был медленным и шумным. На его звук сразу стала сбегаться орда, причем куча мертвяков забирались по стене.

Один из игроков подошел поближе, поливая их пулями.

- «Не стой у пролома! Берегитесь жакеев и громил!» - командир

Буквально через секунду удалось взорвать толстяка, а затем раздался рев громилы. По счастливой случайности, игроку удалось отскочить в сторону, в то время как зомбарь вылетел сквозь пролом и свалился в поле. Если бы он сделал это с выжившим в руке, то человек сразу бы погиб.

Держать оборону у лифта было той еще занозой в заднице. Толстяки и плевальщицы старались обдать выживших своей дрянью. Пухляши, по возможность подбирались ближе, дабы взорваться рядом с людьми.

Одна из плевальщиц выбрала момент, когда лифт только-только доехал до места, и плюнула туда кислотой. Получилось удачно, из-за этого выжившим пришлось дольше держать оборону и только потом забираться в лифт.

- «Вот же дрянь… Да они издеваются! Долбанные геймдизайнеры, они что питаются нашей болью!?» - игрок

Поле было залито водой, а тростник густой и высокий, так что через него почти не видно, а где то там, бродят особые зараженные, ожидая своих жертв.

- «Идем быстро и не разбредаемся!» - командир

Они двинули через тростник. Почти сразу удалось найти некую трубу, по которой можно было пройти часть пути.

Граааа!

Охотник с воплем набросился на выжившего. В этот же момент, кашляющий курильщик выпустил свой язык, но человек смог отбить атаку последними пулями.

- «Скорее! Идем к вывеске!» - командир

Бабах!

Толстяка удалось прикончить практически только по звуку его бульканья, а вот жакей без труда добрался до своей жертвы и тут же увел её дальше в поле. Из-за этого команда потеряла ещё немного времени.

Но в итоге, им удалось таки добраться до заправки, где находилась безопасная комната.

Здесь можно было не только отдохнуть. Режим игры поменял местами две команды и теперь те кто охотился на людей, сами должны будут пройти этот путь. Ну а их соперники ответят им той же монетой.

Эта смена геймплея вовсе не выбивала из колеи, а напротив давала отдохнуть и позволяла взбодриться.

Припомнив все самые сложные моменты при игре за выживших, командир стал проговаривать тактику для команды.

Играть в этой локации за мертвяков было увлекательнее, чем за выживших. Настоящая полоса препятствий с ведьмами, а в конце лифт.

Командиру напоследок этой обороны, досталась роль плевальщицы, так он выждал пару секунду и плюнул кислотой, когда выжившие оказались внутри. Это был весьма удачный выстрел.

- «Они попытаются пройти по трубе, ждем их у неё» - командир

И вот, роли снова поменялись.

Теперь, выжившие с канистрами топлива на спинах, собираются возвращаться к самому началу, преодолевая тот же путь каким пришли. Ну хотя бы лифт не придется ждать, он же так и стоит внизу.

Но…

Была одна небольшая проблема.

Дождь перерос в настоящий ураган.

Игроки, которые преодолевая все трудности, кучу долбанных ведьм и вражескую команду, добравшись до топлива, выйдя на улицу видели ураган и в большинстве случаев не сдерживались в выражениях в адрес людей создавших эту локацию. Казалось, что тут всё создано с целью убить выживших, свести их шансы не просто к нулю, а к отрицательному значению.

Буря временами становилась слабее, но затем усиливалась настолько, что становилось трудно двигаться, а видимость значительно снижалась. И в этих условиях приходилось сражаться.

Игроки вспоминали где они видели припасы и оружие, поскольку искать что-то не замеченное ранее, в условиях бури – дело мягко говоря непростое.

Интересно то, что путь местами можно было пройти по другому. Например, среди промышленных установок, удалось забраться наверх и пройти по мосткам. Немного, но это лучше чем по колено в воде. А зараженные не упускали момента, чтобы усложнить жизнь своим соперникам.

- «Что не так с этими людьми?» - игрок

- «Они соперники, мы должны их победить!» - напарник

- «Я про создателей этой игры! Какого черта они так поступают с игроками!?» - игрок

Когда они преодолели завод и вышли на первую локацию, то нашли альтернативный маршрут по крышам домов. Буря продолжалась, а улицы всё больше и больше заливало водой.

Предполагалось, что лодка стоит не так далеко от берега, но вот подать сигнал в условиях бури стало сложнее. Выжившие нашли способ, нужно было включить яркую вывеску бургерной и ждать когда Вирджил увидит её.

Оставленные здесь в самом начале припасы, были дороже любых сокровищ, особенно если учесть что почти вся команда тут на последнем издыхании. В буквальном смысле, трое игроков прорывались на таблетках и адреналине, и это при том, что в этот раз они не отключаться, а умрут.

Первым кто заметил вывеску был не Вирджил, а целая толпа зомбаков, которые не пойми как смогли разглядеть её через бурю.

Команда заняла оборону на крыше, договорившись спускаться вниз всем вместе, чтобы пополнить патроны. Но и наверху было непросто. Мертвяки лезли со всех сторон, а потому ещё и курильщик стянул одного из игроков, так что остальным пришлось спрыгнуть вниз. А когда рев толпы стих, игроки услышали топот могучих ручищ. Конечно же это танк. Ну вот как эта кампания может обойтись без танка посреди мать её бури?

Кроме обычных зрителей, некоторые стримы внимательно смотрели люди из администрации Нью-Йорка и группа доктора Зейна в том числе. Лиза Скарлет, находясь в матрице, собирала подробные данные касаемо игры.

Нужно было узнать, стала успешной игра или нет. Какие моменты понравились, а какие не очень. Что можно или даже нужно изменить. И так далее…

Но было ясно то, что людей действительно удалось увлечь этим проектом.

Масштаб Проекта Свобода и все возможности этой игры, уступали достаточно ограниченному в своем объеме проекту про выживших и зомби. Это могло показаться странным, но на самом деле, геймдизайнеры все очень хорошо просчитали и знали на что нужно давить, дабы игроки возвращались к этой игре снова и снова.

Но это пока первый день. Кто знает, не угаснет ли интерес игроков со временем? Даже очень вкусное блюдо надоест, если есть его постоянно. Но вот насколько это сравнение окажется актуальным для Left 4 Dead, ещё только предстояло узнать.

http://tl.rulate.ru/book/92921/3442065