

Сравнивать Эдмонтон с Нью-Йорком даже как то смешно.

Небольшой северный город, против настоящего мегаполиса, одного из крупнейших городов не только в Северной Америке, но и в мире. Есть города побольше и побогаче, но таковых немного. И тот факт, что Нью-Йорк переживает не лучшие времена, особенно в экономическом плане, нисколько не должен вводить в заблуждение.

Ну а если речь идет о выходе игры имеющей важное значение для города, то не следует сомневаться в её продвижении. О игре узнают даже на другом конце света.

Учитывая то, что прошлый проект команды гениальных геймдизайнеров Left 4 Dead стал настоящим хитом, будущую игру ждали с нетерпением.

Однако...

То была игра в разработке которой принимали участие все члены команды, особенно Азраил. А его проекты всегда имеют особенное значение, поэтому от каждой новой игры этого загадочного геймдизайнера ожидают настоящий свершений.

А вот что касается Ex Machina, то её создатель хоть и запомнился публике парой необычных проектов, но всё же не способен дотянуть до уровня Азраила. Вероятно, именно поэтому он принял участие в интервью, отвечая на вопросы публики, дабы у людей сложилось правильное мнение. Ведь такое часто бывает, когда народ выдумывает себе откровенно говоря завышенные ожидания, а получив конечный результат, несмотря на его высокое качество – расстраиваются.

В отличии от Азраила, Николас Мор вполне себе нормальный парень. Тот факт, что он пришел на интервью в обычной форме, как и часть зрителей – ещё сильнее породнил его с аудиторией. Да и, насколько известно, Николас активно помогает в разработке игр своим друзьям, выступая в роли генератора идей, ну или креативного директора. Скорее всего, результаты его труда в чужих играх, так и останутся незамеченными. Что толку высматривать чей то конкретный труд в цельном продукте? Потребителю плевать на сложности изготовления, важен только результат.

Ex Machina вышла буквально через неделю, после интервью Николаса.

Реклама игры коснулась очень обширной аудитории. Проект ждали во многих городах и странах, в том числе на другом континенте. Но вот если сравнивать градус ажиотажа, то он конечно же был не столь высок. Люди понимали что игра будет хорошей, но не шедевром, да геймплей про машины выглядит хоть и необычным, но скорее нишевым.

Одни люди посчитали это любопытным, поэтому купили игру. Другие поддались рекламе и успеху предыдущих проектов. Кто-то считал своим долгом опробовать нечто новое. В общем, причины были разные, вплоть до геймдизайнеров желавших как почерпнуть новое, так и получше изучить своего конкурента.

Советник Спенсер из Вашингтона, не смел проходить мимо значимого проекта, поэтому освободил время для изучения игры. Не только он, но и масса других сотрудников должны были изучить эту игру.

И ведь, не смотря на то что проект надоедливой команды геймдизайнеров обещает стать очередным острым камнем в ботинке, это также возможность перевести дух и отвлечься.

Бесконечная, трудная и очень ответственная работа – пожалуй главная причина стресса, выпадения волос, появления седины и ряда других не самых приятных симптомов, одним из которых в том числе может стать увольнение, из-за чего люди вынуждены пахать в полную силу несмотря на свой статус.

У Спенсера несколько машин, но он их не водит, для этого у советника есть водитель.

Вшух!

Перед глазами открылся вид на долину с зеленой травой и кустарниками. Мимо всего этого пролегла старая дорога, а сбоку стоял выдавший виды рекламный щит. По дороге время от времени проезжал транспорт собранный из не пойми чего, но при этом вооруженный.

Однако... на что обратил внимание советник, так это на музыку.

Она была простой, но при этом запоминающейся. Отлично подходит под категорию дорожная.

Рядом возникло игровое меню выполненное в стиле приборной панели с торчащими проводами и приваренными кусками металла, а надписи были выполнены краской, которая успела немного выцвести.

Советник первым делом изучил игровое меню. Там же он нашел раздел с подсказками, которые по мере необходимости, будут единожды появляться в игре, но их всегда можно отключить. Также, отдельной темой было управление и уровни сложности. Спенсер прочитал всё это, не пропуская ни единого слова.

А вот раздел мультиплеер был закрыт. При нажатии появилась бумажка с надписью «Ведутся работы. Ожидайте выхода через...», дата была смазана настолько, что её нельзя прочитать.

Мужчина запустил игру, выбрав высокую сложность. Именно на такой лучше всего раскрываются игры той самой команды геймдизайнеров.

Вступительный ролик его не впечатлил, да и если честно советник не ожидал, чего то невероятного.

Игра стартовала с того, что главный герой, молодой человек по имени Айвен разговаривал со своим отцом. Юноша проходил своего рода церемонию совершеннолетия, и получал от отца старенький транспорт и первое поручение о доставке посылки.

Ничего особенного...

Игра началась возле машины.

- «Давай же сынок, она твоя» - отец

Советник осмотрелся по сторонам.

Он стоял на земле. Неподалеку какие то дома и прочие строения. Чуть дальше виднеются вспаханные поля. Через приоткрытую дверь гаража можно заметить какой то железных хлам.

Мужчина ощутил себя несколько иначе, чем привык.

Это тело молодого юноши, но... что то не давало советнику покоя. Возможно маска на лице. Её не удалось сдвинуть руками, словно она приклеена. Да и одежду снять не получается.

В руках оказались ключи, которые отдал ему отец.

Глядя на окружающий пейзаж, советник вспомнил интервью Николаса Мора и недоумевая происходящему развел руки. Он помнил как парень сказал, что игра будет про машины, и что тут нельзя будет выходить кроме как внутри городов. Эта местность не подходит под категорию город, хотя бы потому что тут стоит машина, прямо на дороге ведущей из этого поселка.

Мужчина сделал пару шагов в сторону но тут же ощутил сопротивление.

Словно включился магнит, и советника потянуло к машине.

Как бы тот ни пытался, он не мог отойти от транспорта дальше чем на несколько метров.

- «Сынок, я понимаю, тебе может быть страшно. Дороги не безопасны, и на них подстерегают опасности, но я верю в тебя» - отец

Вот это уже было даже не подсказкой, а скорее упреком, когда собеседник оперирует к твоей трусости. Хотя... пожилой мужчина, чья маска напоминала старческое лицо, говорил спокойно и с теплотой в голосе.

Советник отомкнул дверь и забрался в кабину.

Сев на сиденье и захлопнув дверь, он ощутил нечто странное. Ему казалось, что он на своем месте. Что тут удобное и безопаснее, чем снаружи. Словно это его дом.

Мужчина обладал очень высоким положением в обществе, а потому привык к роскоши. Но вот здесь, где всюду видны царапины, потертости и иные следы длительного использования, он чувствовал нечто совсем необычное. Это не вызывало у него брезгливости. Напротив. Эта машина служила верой и правдой много лет, а каждый след в кабине был тому доказательством.

Щелк...

Он повернул ключ зажигания.

Вместе с двигателем включился монитор.

Советник ощупал потертый руль, а затем положил руку на джойстик управления. Изображение двигалось, а вместе с этим мужчина слышал как поворачивается пулемет на крыше. На экране отображалось не только перекрестие прицела но и количество патронов, а также показатели целостности машины выкрашенные зеленым. Здесь же, можно просматривать карту. На данный момент, почти вся она сокрыта туманом. Есть только родное село и город в который надо доставить посылку. Туда ведет одна дорога, так что не заблудишься.

Мужчина неспешно нажал педаль газа и транспорт тронулся...

Следующие пятнадцать минут он привыкал к управлению.

Двигался транспорт, да и вел себя далеко не так хорошо как в некоторых играх знакомых советнику. Даже в Проекте Свобода лучше проработали эту тему, а уж если говорить о специализированных играх, то тут словно небо и земля. Понадобится некоторое время, чтобы Проект Свобода достиг их уровня. Но вот Ex Machina на этом фоне, конечно же уступает.

Тут возникла подсказка по поводу управления.

В любой момент можно переключиться в аркадный режим. Это сравнимо с автоматической перезарядкой в играх, когда игрок желает, а его персонаж автоматически выполняет все необходимые действия.

Вшух!

Советник словно покинул машину и теперь держался в воздухе возле неё. Это был вид от третьего лица. Показатели целостности и запаса топлива были сверху. В центре перекрестие прицела. Пулемет двигался туда, куда его направлял советник. Внизу справа была карта в виде радара, а чуть выше значок пулемета с показателем патронов в обойме и в общем запасе.

Управлять в данном режиме приходилось усилием воли. Это значительно проще, чем крутить руль и давить на педали. Машина делала всё так, как ты хотел, а ведь ко всему прочему ещё смотреть удобнее. Всё как на ладони. Крути камеру на 360 градусов.

И правда, аркадный...

В первую секунду советник подумал, что за глупость, но быстро изменил мнение. Игра предоставляет возможность проходить её даже тем, кто совершенно не разбирается в управлении транспортом. А ведь эти люди, смогут играть в таком режиме и не испытывать неудобств, а геймдизайнер получит с них свою энергию. Да и желающих перейти с аркады на реализм тоже будет немало.

Мужчина отключил аркадный режим.

Он тут чтобы узнать игру, а не упрощать себе её прохождение.

Думая о своем, Спенсер ехал по дороге к городу, как вдруг показалась небольшая шустрая машина с легким пулеметом на крыше. В кабине зашипела рация, а после секундной задержки раздался хриплый голос.

- «Глуши двигатель, если хочешь жить!» - грабитель

Тут даже подсказок не требовалось. Советник взялся за джойстик и навел прицел на машину, та окрасилась по контуру в красный.

Пулемет выдал очередь. Противник тоже стал атаковать. Две машины гоняли по поляне и обстреливали друг друга. Машина советника оказалась прочнее, а грабитель погиб во взрыве собственного транспорта.

Это оказалось увлекательнее, чем предполагал мужчина. Он даже ощутил вкус победы. Для этого он проехал мимо горящих останков транспорта незадачливого грабителя, как вдруг возникла подсказка. Она указывала на контейнер рядом с обломками. Видимо, это содержимое багажника или ещё что-то.

Как оказалось, система сбора лута тут тоже упрощена. Нужно лишь подъехать и нажать кнопку, тогда откроется инвентарь где с одной стороны изображены кабина и кузов твоей машины, а справа содержимое контейнера. Перетащить всё можно автоматически.

Подсказка дала понять, что на высоком режиме сложности, совершать эти действия можно только вне боя. Подразумевается, что водитель выходит, собирает всё нужное и грузит в машину. Если бы Николас воплотил эти действия, игра резко потеряла бы в динамике, что не понравилось бы большинству людей.

Добычей стали мешок овощей (скорее всего картошка) и тот самый пулемет, который по качеству и характеристикам уступал оружию советника.

Мужчина всё равно решил попробовать сменить оружие, на что тут же возникла подсказка гласившая о том, что на данной сложности - любая смена оружия и оборудования проводится только в мастерской.

До города удалось доехать без происшествий, благо он был не так далеко, хотя если честно, советнику хотелось поехать подольше и ещё разок пристрелить какого-нибудь наглого засранца.

Для того чтобы ворота открылись, он просигналил. Там, он заехал в гараж.

Город не был единой локацией, что конечно же удивило мужчину.

Тут было несколько мест для посещения. Игроку позволялось выбрать куда пойти и он фактически переносился туда, а вот выйти на своих двоих не получалось также, как отойти от машины.

Но даже так, тут было интересно, в первую очередь благодаря дизайну людей, чьи маски нередко отличались друг от друга. В большинстве своем они напоминали лица, но были тут и более экзотичные.

Нужного человека, советник встретил в баре, где и отдал пакет отца, получив взамен пару наставлений.

В этом же месте можно было брать работу, для чего использовался экран с картой, но мужчина не торопился в этом делом. Сначала, он отправился в магазин. Ему выдали награду за первую миссии. Сумма скромная, но вполне заслуженная, все же ему пришлось сразиться с грабителем. В магазине, советник продал пулемет за весьма небольшую сумму, а также овощи, которые стоили заметно дороже. Тут был целый список товаров. Большинство из них не было в наличии, но везде указывались цены. Те же овощи можно покупать. При этом, их цена немного изменилась после продажи, выходит что торговля влияет на ценообразование. Город, больше всего торговал дровами и как оказалось их можно закупать здесь и продавать в других населенных пунктах с неплохой разницей.

В мастерской, советник оплатит ремонт, дозаправку и пополнение боеприпасов. Там же он глянул на машины которые можно купить. Приобрести к слову, можно было не только их, но и провести замену кабины или кузова на те что получше. Но, таких денег у советника не было. Да и на покупку чего-либо в магазине кроме дров тоже. А ведь там есть оружие и модули.

Глядя на всё это, Спенсер чувствовал непреодолимое желание улучшить свою машину, чтобы колесить по свету и сражаться с бандитами.

Деньги, ему нужны деньги.

Когда он покинул город, неподалеку показалась небольшая, шустрая машина, из которой вышла её хозяйка.

Девушка поинтересовалась молодым человеком перед ней и узнав, что тот местный предложила нехитрую работу, а именно – сопровождать её до местных населенных пунктов. Она пообещала за это хорошие деньги.

И вновь возникла подсказка, но она немного отличалась от предыдущих.

«Помните, все ваши действия имеют последствия и оказывают влияние на мир вокруг вас. Как все люди, так и отдельные фракции будут принимать решения в зависимости от ваших поступков. Стать грабителем или спасителем – зависит только от вас, но помните, что вам придется столкнуться с последствиями ваших действий»

В катсцене, Айвен заметил что дело выглядит сомнительным. Стоит ли ему заниматься чем то подобным? С другой стороны, в этом мире нужны деньги и связи, а он сам тут ничего не знает.

Советник согласился сопровождать девушку. Он не боялся трудностей.

Также, он не мог не обратить внимание на то, что игра сохраняется только в городе, а за его пределами только при выполнении сюжетных квестов. Дополнительные не в счет. Задание по сопровождению Лисы числилось сюжетным.

Мужчина продолжал изучать игру, замечая что ему нравится происходящее, несмотря на некоторые упрощения и неровности.

В ходе поездок, им попадались на пути другие водители, те нередко приветствовали коллег по рации. Попадались также и грабители, с которыми приходилось вступать в бой. Контейнеры с лутом падали не со всех, но тут надо помнить, что кузов не резиновый. Утащить всё и сразу не получится, а если хочешь возить много, то покупай машину повместительнее.

За продажу трофеев, мужчина приобрел оружие помощнее, а чуть позже ещё и дополнительный бак в качестве модуля. На всякий случай, а то вдруг топливо кончится.

Затем, оказалось что девушка так и не нашла того, что искала, но узнав про родное село главного героя, решила отправиться туда сама, через горы. Герой там проехать не мог, так что ему следовало отправиться в объезд.

Советник не торопился обратно. Получив деньги от Лисы, он решил использовать их себе на благо, правда, окружающие селения уступают городу как в плане товаров, так и мастерской. За то, здесь тоже можно брать задания.

Первым стало устранение бандита нападающего на торговцев, а вот вторым было уничтожение логова каких то тварей. Они появились тут недавно и уже успели обустроить логово, где плодятся и откуда совершают свои нападения. Сами они выглядели как похожими на один вид магических зверей, только тощими и уродливыми, а их логово располагалось в полуразрушенном от времени строении, которое окончательно рухнуло, благодаря усилиям советника.

Третье задание, заключалось в сопровождении транспорта к тому самому городу. Удобно. Да и сам транспорт был вооружен, чем собственно говоря помогал при встречах с бандитами, а один раз с выжившей мутировавшей тварью.

В городе, советник сменил кабину и кузов на более качественные, да еще и дополнительной площадкой для оружия, что повысило огневую мощь транспорта. Также, он заменил монитор и взял еще один небольшой, для нового оружия.

Задания он не брал, поскольку основной сюжет требует вернуться к отцу и доложить о доставке посылки.

Вот только, приехав на место, советник увидел лишь догорающие руины и труп отца.

Игра превращалась в историю мести, а также расследование. Теперь, он должен был узнать кто за этим стоит, а также отыскать Лису. Причастна ли она к произошедшему? Возможно. Только вот её машина с пулеметом, явно не обладает мощностью способной разнести в клочья целый поселок.

Советник не сильно обращал внимание на сюжет, его больше интересовало происходящее вокруг.

Так он, решил выполнить ещё дополнительных заданий, чтобы сменить машину.

В одном, ему нужно было доставить груз, только вот в кузов тот не поместиться, пришлось использовать прицеп, из-за чего ехать стало кратно сложнее, особенно на поворотах, а ведь груз может пострадать от пуль.

Иногда, на помощь приходили другие водители, а порой советник замечал то как негодяя нападали на честных работяг, поэтому тут же вмешивался.

В ходе доп квеста по поиску старых медикаментов, он нашел контейнер с дробовиком. Пушка мощная, но только на близкой дистанции.

В какой то момент, мужчина принял участие в гонках, для чего пересел в маленькую, быструю машину. Победить удалось только чудом. Тутгодились настоящие навыки вождения. А ведь помимо приза, ему предложили работу, для которой выдавали на время подобный транспорт.

Были тут и сомнительные предложения, в том числе о доставке посылок, которые необходимо прятать от властей.

Советник успел поработать как дальнбойщиком, так и торговцем, для сего приобрел товары и продал их в другом селении.

Еще он немного обустроил себе кабину, прикупив в том числе цветные фотографии и безделушки, чтобы украсить её. Мелочь, а приятно.

Мужчина сам не заметил, как погрузился в рутину происходящего.

Он даже позабыл об основном сюжете, настолько его увлекло всё остальное. А уж когда он приобрел новый транспорт, то ощутил такой прилив энергии, что у него перехватило дыхание.

Только когда он выбрался из матрицы, советник обратил внимание на скачок магического развития, чего с ним уже давно не случалось.

Нужно было ехать на работу. Водитель встретил его у самой машины.

- «Не нужно. Я сам поведу» - Спенсер

Советник сел за руль испытывая сложные чувства.

Он снова был в машине, но не в игре, а в реальности. Однако, это очень напоминало ему происходящее в Ex Machina. Так и хотелось положить руку на джойстик. Тут всё чисто, вылизано до блеска, но... сидение не очень удобное, руль расположен не так. Мужчина изменил расположение сидения, стало чуть лучше, но всё равно что-то было не так.

Уже в ходе поездки, советник обратил внимание на стерильность транспортного средства. В нем словно нет души. Да и для боя оно не приспособлено. Эта машина отражает статус владельца, а потому не предназначено для диких земель.

В какой то момент, советник закрыл глаза на пару секунд. Прежде чем он их открыл, ему показалось, что он ощущает всё тоже что и в игре, а на мгновение ему показалось что он сумел увидеть машину от третьего лица как в аркадном режиме.

Со сложными чувствами он ехал на работу.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3472746>