

Профессор Гулбрехт человек по своему мудрый. Он хорошо эрудирован, а в число его излюбленных занятий неизменно входит история.

Знания прошлых поколений нередко дадут фору своей мудростью нынешним людям. Не смотри что цивилизация преодолела чудовищную катастрофу и шагнула вперед, люди в большинстве своем были и остаются невежами. Глупые, алчные, жестокие, порочные, ленивые и бесхребетные, и это еще весьма лестная характеристика для вида хомосапиенс.

Профессор был уверен, что изучение истории не просто полезно, а жизненно-необходимо молодому поколению.

К сожалению, катастрофа в конце двадцатого века, положила начало новой эпохе из-за чего все события идущие до нее, перестали иметь значение для ныне живущих людей. Времена поменялись, мир изменился, а вместе с ними и люди.

Что значат книги или документальные кадры о событиях столетней давности, когда ни одного участника тех событий не осталось в живых и даже страны изменились? Что и говорить, если для людей весь мир зачастую ограничивается одним единственным городом?

Гулбрехт несмотря на свой преклонный возраст, шел в ногу со временем. Он разрабатывал новые технологии, а его навык геймдизайнера предлагал особые возможности. Умение обучать людей – всегда будет цениться, если конечно человечество ни скатиться в бездну дикости и невежества.

А потому, выход игры про события второй мировой войны, незамедлительно вызвал интерес у профессора.

Сама игра выйдет через несколько дней, но за прошедшее время, мужчина затер демоверсию до дыр. Он играл ее снова и снова, на разных уровнях сложности, пробуя все что только можно, заглядывая в каждый куст, под каждый камень, пробуя взаимодействовать со всем чем можно.

Когда он впервые запускал игру, то был практически уверен в ее недостоверности. Вот что может знать геймдизайнер о былых временах? Что он сможет воплотить?

Мужчина опасался что итоговый продукт окажется далеким от реальной истории и в лучшем случае станет похож на пародию или художественный фильм, нежели на исторические события.

Но когда Гулбрехт запустил игру, то весьма быстро поменял свое мнение.

Игра зацепила его не на шутку.

Несмотря на противоречащие реализму регенерацию, контрольные точки и спавн врагов и союзников, игра очень понравилась профессору. Настолько, что он каждый день изучал ее.

За минувшее время, он буквально разложил ее на составляющие.

Сейчас он мог отчетливо рассказать о способностях Азраила. О его сильной творческой стороне и конечно же технических недостатках. Последние, мужчина выписывал и документировал выстраивая тем самым личность геймдизайнера, на основе его способностей. Гулбрехт видел недочеты и знал как их исправить. Ему самому хотелось вмешаться, но он не

мог взаимодействовать на подобном уровне с чужой игрой. Только ее создатель способен на это.

Вот бы встретится с ним, тогда профессор сразу скажет что и как надо переделать и как улучшить игру.

На волне энтузиазма, пожилой мужчина ощутил как продвинулся в магическом плане, испытав тем самым нечто схожее тому через что проходили игроки, в проектах Азраила. Бурные эмоции заставляют манну циркулировать, в теле проходят сложные процессы. Это эффективнее обычной медитации.

Тук! Тук!

Тук в дверь отрезвил мужчину.

- «Да-да, входите» - Гулбрехт

В кабинет зашла молодая, длинноногая красотка с русыми волосами в каре. Это была Лиза Скарлет.

- «Здравствуйте, профессор Гулбрехт» - Лиза

- «Здравствуйте мисс Скарлет» - Гулбрехт

Мужчина и девушка почти сразу расслабились.

- «Рада видеть вас, учитель» - Лиза

Именно Гулбрехт в свое время обучил Лизу премудростям работы в матрице, а что-то узнал благодаря ней самой. Девушка вне всяких сомнений талантлива, да и упорства ей не занимать. Вот бы побольше таких как она.

- «Вы все еще исследуете демоверсию?» - Лиза

На большом экране был стоп кадр батальной сцены.

- «В свободное время. У меня немало работы которую нельзя откладывать» - Гулбрехт

- «Скоро выйдет цельная игра. Есть ли смысл изучать ее фрагмент?» - Лиза

- «Конечно есть! Так я смогу лучше понять способности геймдизайнера и увидеть сделал ли он выводы после выхода демоверсии» - Гулбрехт

- «Возможно, в скором времени вы сможете поговорить с ним лично» - Лиза

- «Он согласился?» - Гулбрехт

- «Мистер Доу сказал что Азраил обязательно согласится в ближайшее время» - Лиза

- «Я очень хочу поговорить с ним» - Гулбрехт

- «Я тоже...» - Лиза

- «Нам нужна молодая кровь и свежий подход. Закостенелые в рамках собственного мышления

старики вроде меня не способны совершать по настоящему великие открытия. Самое время таким как Лиза, взять за дело и показать класс» - Гулбрехт

Девушка улыбнулась.

- «Исследовательский центр в Вашингтоне сделал какое-то важное открытие, но как всегда власти не спешат с новостями» - Лиза

- «Пф! Люди всегда остаются людьми! Даже в самые тяжелые времена, найдутся те кто желают наживаться на других! А ведь мы неустанно боремся с чудовищами. В прошлом месяце, Новый Орлеан едва не сгинет под натиском монстров. Почти половину города превратили в руины, а ведь численность и состав орды был хорошо известен. Изменилось поведение самих монстров. Они адаптируются, приспосабливаются даже к таким условиям как человеческая цивилизация. Если мы не будем поспевать то сгинем как динозавры» - Гулбрехт

- «Именно поэтому наша с вами работа так важна. Наши игры станут средством спасения, а также ценным товаром для других городов. Если остальные желают их получить, то им придется предложить соответствующую цену» - Лиза

- «Как считаешь, в других городах есть свой Азраил?» - Гулбрехт

- «Такого как у нас точно нет» - Лиза

...

За прошедшее время, Ник все больше убеждался в том что всякую игру можно разрабатывать вечно. Там всегда есть что можно изменить, дополнить, улучшить или поменять одно на другое. Настоящий геймдизайнер сродни азартному игроку должен вовремя остановиться.

По этой причине, Ник установил для себя дедлайн, что закрепил датой выхода игры, отрезав себе пути к отступлению.

Последние пару дней было особенно трудно, но когда он подошел к финальной точке, то ощутил спокойствие.

Да, игру вес еще было куда улучшать, но того что он успел создать более чем достаточно для нормального прохождения.

Есть своя модель разрушения, в отличии от оригинала где было мало объектов которые игрок мог уничтожить. Тут же была возможность уничтожать деревянные строения и некоторые каменные. Куски кирпичей выбивались выстрелами. Стекла разбивались, дерево раскалывалось. Огонь мог пожирать деревянные постройки.

Однако, в игре хватало неразрушимых объектов.

Также, Ник все еще не был доволен искусственным интеллектом болванчиков. Они могут вести имитацию военных действий, а благодаря костылям разработчиков это ощущение усиливается, но все же трудно назвать их по настоящему умными. Конечно они не тупят как в оригинальной игре, не упираются в стену и вполне себе нормально реагируют на действия игрока и его союзников. Но если сравнивать с монстрами созданных другими геймдизайнерами, чье поведение практически или полностью совпадает с реальными – тут в пору начать беспокоиться.

Игры Азраила, отличаются от обычных. Вот и эта игра – Зов Долга выделяется рядом своих механик, отчего разного рода шероховатости сглаживаются сами собой.

Игру в любом случае купят. Об этом стало ясно после выхода демоверсии, так что нет нужды накручивать себя.

А уж поводов для стресса у Ника всегда хватало.

Вот и сейчас, он встал перед необходимостью поступать в колледж, хотя этого вовсе не планировал. Но что поделать? Городу нужны умные, образованные геймдизайнеры, а не самоучки, не взирая на их таланты и заслуги.

Учеба – дело непростое, но в тоже время необходимое. Есть много чего Ник хотел бы узнать про матрицу... да и окружающий мир тоже.

Пух!

Он улегся на кровать и глянул на часы.

Через сорок минут его Зов Долга с припиской Медаль за Отвагу выйдет в релиз.

Можно будет посмотреть стрим, но если честно – Ник слишком устал для этого. Он так долго возился с игрой что морально устал от нее. Его второй памяти требовалась отдушина. Пусть даже самая маленькая.

Юноша пока не размышлял на тему какой будет следующая игра, поскольку сначала надо собрать данные по Зову Долга.

Но вот сейчас, лежа на кровати он пришел к выводу что в качестве перерыва можно поработать над какой-нибудь маленькой игрой. Пусть даже незначительной инди. А что? Так он сможет проветрить мозги, заодно в сети появятся обзоры его проекта. Для стримеров это хлеб насущный.

- «Что мне создать?» - Ник

...

Наступил тот самый момент, когда обратный отсчет дошел до нуля и статус игры изменился.

Множество людей в Эдмонтоне, запустили Зов Долга. Среди них были и те кто не играл в прошлые проекты Азраила. Причины разные. В основном это касалось того что данные маги пользовались огнестрельным оружием, а потому не видели смысла играть в проекты без такового.

Но вот трейлер Зова Долга привлек к себе внимание. Пусть, там используется старое оружие, но происходящее выглядит интересным.

Те кто опробовал демоверсию, прямо ждал с нетерпением выхода игры.

Первые две миссии были как в демке, с незначительными изменениями. Кое-что касалось разрушаемости, правок искусственного интеллекта, ну и разных прочих мелочей. Важным отличием стала сложность, в которой говорилось о реализме некоторых процессов, в том числе перезарядки.

Это как бы само собой разумеющиеся в остальных играх, но в демке перезарядка и установка магнитных мин проходила автоматически, по желанию игрока.

Пробежав первые два уровня, игроки оказывались в заснеженном Сталинграде.

Тут градус боев повышался.

Амелия с удовольствием отметила креативность Азраила, когда по ходу миссии ей пришлось ползать внутри здоровенных заводских труб высоко над землей. Там, через разломы в конструкциях она стреляла по немцам находящимся на земле. Сначала они даже не могли понять откуда ведется обстрел. Оно и понятно, враги то на земле. В небе только самолеты летают.

Однако, скоро товарищей девушки скосило автоматным огнем. Враги стреляли по трубам. Дальше пришлось двигаться одной.

Ник значительно увеличил размеры локации по сравнению с оригиналом, и сегмент с трубами тоже.

Амелия использовала ППШ и снайперскую винтовку для ликвидации немцев, а пару раз ей удалось метко бросить гранаты прямо в стан врага. Особенно удачно получилось с броневином, в котором она подорвала шестерых нацистов сразу.

Но вот после, пришлось спускаться. Она добралась до завода, откуда советские войска начали контратаку.

Бои были сложные.

Огромный, полуразрушенный город заваленный снегом был полон врагов. На стороне противника всегда было больше техники. Приходилось ее уничтожать. Если игрок умирал, то начинал с контрольной точки и продолжал до победного.

Леденящий до костей мороз Сталинграда и советская кампания, сменились знойной Африканской пустыней и британцами, сражающимися с войсками Роммеля.

Бои в пустыне отличались от городских, но все еще выглядели неплохо.

Пришлось оборонять окопы с пулеметом, а заняв позицию на крыше дома, Амелия указывала координаты артиллерии для уничтожения вражеских танков. Те останавливались совсем ненадолго, чтобы сделать один или пару выстрелов, так что приходилось торопиться.

Очень бодрым оказался сегмент в поездкой на броневику, где Амелия управляла орудием. Враги нападали со всех сторон. Особенно опасными были солдаты с Панзершреками, это такой гранатомет.

Затем, настал черед самой Амелии сесть за руль танка.

Управление было странным, но простым.

Победить с первого раза не получилось. Девушка приняла во внимание слова напарника о слабости брони с флангов и тыла. Стрелять прямо в лоб боевой машины – не такая хорошая идея как может показаться. Как излишняя ретивость одного танка вырвавшегося вперед. Так что Амелия двигалась вместе со всеми.

На смену ожесточенным боям пришел стелс и шпионские миссии. Несмотря на простоту и заскриптованность, они выглядели отлично. Очень необычно в игре с сильной динамикой.

Все было здорово, только манны не хватит на всю игру разом.

Когда энергия кончилась, Амелия завершила стрим.

Все же играть оказалось утомительно. Такое напряжение серьезно измотало девушку. Особенно если учитывать высокую сложность и отсутствие цензуры. Да и к оружию пришлось привыкать. Не всегда удавалось правильно перезарядиться. Наиболее сложно Амелии показалось проделывать все это с винтовками, где надо было заряжать по одному патрону.

Не смотря на все огрехи, сложности и прочие НО – игра вне всяких сомнений удалась.

Надо ждать когда восстановиться манна чтобы продолжить.

- «Азраил – чертов гений! Почему никто другой до такого не додумался?» - Амелия

На фоне его новой игры, все прочие выглядят мягко говоря блекло.

Даже Амелия с ее навыками меча и лука, осознавала что надолго пропадет в новой игре, где надо большую часть времени пользоваться огнестрельным оружием.

Зато стрелки получили то чего хотели. Ранее маги и ближники пользовались играми Азраила в полной мере, а теперь ситуация поменялась.

- «Вот бы узнать, что он еще придумает» - Амелия

Сев за компьютер, девушка увидела что многие стримят Зов Долга. Кто-то смог дойти до американской кампании. Амелия не хотела спойлеров. Уж лучше дойти и как следует опробовать самой, чем испортить все впечатление.

А поскольку все что касалось игр, чуть ли ни все каналы как раз были заняты стримами, девушка решила посмотреть что-нибудь другое.

Немного подумав она зашла в архив старых документальных фильмов.

На странице Азраила была ссылка на некоторые из них, так что не будет лишним ознакомиться с первоисточником.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3113567>