Глава 10 – Азраил?

Стрим продолжался больше четырех часов.

Амелия исследовала локацию истребляя гоблинов и магов стреляющих в нее то огнем то молниями. И постоянно девушка открывала нечто новое.

Так например он узнала что собранные ей три вида трав можно превращать в зелья, если использовать их на пустые склянки.

Простой отдых не восстанавливает силы. Ее персонажи едва не умерли от истощения. Оказывается надо выбирать иконку с отдыхом на восемь часов и тратой пищи, что подразумевает под собой сон. И то на группу могут напасть.

Еду можно пополнить в таверне, но это не единственный источник. Девушка собрала яблоки из яблоневого сада, а также получила еду из котелка над костром.

В деревянных ящиках был лут, а железный при открытии взорвался, от чего клирик и волхв остались без сознания. Тут Голди вспомнила о возможности нанять медвежатника и пожалела что не сделала это, он ведь даже не просил денег.

Деньги, выпадали из врагов если их обыскать. Это происходило мгновенно, что не заставляло подолгу обшаривать тела, а достаточно просто подойти и взаимодействовать.

Войдя в тренировочный центр, она за требуемое золото подняла уровни своей команде. При распределении очков навыков она осознала, чем выше прокачка, тем больше требуется очков.

Учителя способные повысить ранг навыка до специалиста требовали прокачку в четыре единицы и деньги.

Также, девушка обратила внимание на репутацию и карму. Они росли вместе с ней, но однажды Амелия увидела что карма резко упала. Причем это никак не объяснялось. Только потом она поняла что это из-за того что она принесла канделябр из храма заполненного пауками, крысами и змеями тому самому культисту в таверне. В храме она еще нашла письмо, содержимое которого говорило о нечестивом ритуале проводимом культистами Баа, чтобы наслать на город полчища крыс.

Так девушка поняла, что лучше не действовать необдуманно. Хотя другие квесты выглядели приличными.

В городской ратуше, которая работала строго по часам и обычно была закрыта, когда туда приходила девушка, выдавала награду за монстров. Каждую неделю, свой монстр. Увидев там награду за минотавра, Амелия решила, что это чудище находится где-то здесь, возможно на одном из островов. Но это было не так. Не важно где находятся эти монстры, важен сам факт их уничтожения.

Паладину, после использования фонтана и приема желтого зелья удалось вытащить меч из камня, недалеко от города.

Голди случайно смешала два зелья, получив совершенно другое, что подвигло ее к экспериментам. Они быстро закончились, когда очередное смешивание закончилось взрывом. Хорошо что в дневнике ведутся записи, это удобно.

По заданию, она зачистила дозор гоблинов и разгадала простую загадку в которой паролем был ГОБЛИН наоборот. Это открыло путь в закрытую часть локации.

Преодолеть водную преграду не получилось, а ведь с берега виднелся какой-то остров с высокой горой.

Пару раз Амелия терпела поражение и гибель группы. Каждый раз возникал образ костлявого жнеца который сообщал что ваше время еще не пришло. Группа спавнилась там же где и начиналась игра. Только вот денег не было и часть снаряжения ломалась.

Из-за этого, девушка стала пользоваться услугами банка, оставляя там золото перед тем как уходить в рейды.

Один раз, почти вся ее группа снова чуть не осталась без денег, когда Голди коснулась рандомного булыжника на берегу. Тот оказался своего рода сундуком, с ловушкой. Зато лут внутри был неплохим.

Покончив со всем что можно, девушка воспользовалась услугами конюшни и отправилась в замок Айронфист.

Там она выполнила задание доставив письмо наместнику.

Хорошо что игра позволяет делать сохранения, что стало настоящим новшеством. Удобная штука. Очень пригодилась когда девушка прошла по оранжевой платформе, оказавшейся телепортом. Ящеры и фанатики перебили всю группу, и та снова оказалась в начальном городе.

Новый регион был опаснее, но и награды там были выше. Заданий больше. Очень порадовало то что здесь вся команда обзавелась неплохими для начала игры луками, и отныне стреляли все, а не одна только лучница.

Заклинания в лавках на порядок выше.

Гильдии магов выглядели очень здорово. Амелия любила заходить в них по возможности. Там всегда творилась магия. Что-то сверкало, двигалось, кружилось, а мужчина или женщина обучающие и ведущие обмен обладали особой аурой.

Также, стало ясно что некоторые локации, явно не предназначены команды столь низкого уровня. Зайдя в гробницу, команда встретилась с жуткими призраками от которых едва удалось сбежать.

Вся игра была наполнена удивительными вещами, секретами и механиками которые Амелия нигде и никогда до этого не видела.

Странного вида игра, с деревянными движениями и отчасти мультяшной графикой на поверку оказалась глубокой как нефтяная скважина.

Находясь во втором регионе, расспрашивая всех нпс на своем пути, девушка узнавала о других регионах и событиях. Например о гражданской войне, о прибытии демонов и многом другом. Затем, она приплыла в Туманные Острова, о которых уже знала.

Все это поражало воображение.

Особенно то что в игре был сюжет, не хуже чем в книгах. Настолько продуманный… а ведь в играх ничего подобного раньше не было. Все они создаются чтобы прокачивать способности магов. Сейчас, Амелия играла с удовольствием, открывая для себя все новое. Она погрузилась в игру с головой.

Пророк, живущий в локации Замой Айронфист, поведал о том что необходимо прийти к Оракулу, но для этого придется заручится поддержкой шести лордов Энрота.

Пока что Голди встретила только наместника Уилбурна Хамфри.

Снова приплыв в эту локацию, она отправилась в конюшню.

- «Арена? Здесь есть арена?» - Амелия

Пора перестать удивляться тому что тут есть и думать над тем чего она еще не нашла.

Поиграв почти шесть часов подряд, девушка ощутила как ее тело слабеет. Манна почти кончилась.

Завершив стрим, Амелия прошла в ванную.

Позже, после ужина она все еще пребывала в состоянии, когда все мысли заполняет игра. Амелия ощущала как ее магические способности растут. Игра не прошла бесследно.

Думая об этом, Голди села за компьютер.

Тот кто создал эту игру наверняка один из лучших геймдизайнеров, или это проект правительства задействовавший целую группу магов.

Как ни странно, информации почти не было, только то что находилось в самой игре, а также псевдоним геймдизайнера – Азраил.

Кто он такой?

Голди его не знала.

Тут, ее взгляд заметил важное объявление.

Там находилось пожелание приятной игры, а также номер счета на который всякий желающий может отправлять донаты в качестве благодарности.

Только сейчас Амелия поняла чего не видела в игре – платного контента.

Вот это действительно странно. Такая игра обязана быть напичкана длс за деньги. Или, Голди еще не дошла до него?

Немного ниже, находилась надпись о другой игре.

Это тут же поглотило все внимание девушки.

- «Пошаговая стратегия в мире Меча и Магии на ПК, не в матрице… Что значит на ПК?» - Амелия

Она посмотрела на свой компьютер, думая как это на нем можно играть? Что это такое?

Предполагая какую-то ошибку, она кликнула по ссылке и перешла к игре.

Открылось меню с приятной музыкой. Визуальный стиль один в один Меч и Магия. Да и название – Герои Меча и Магии. Возрождение Эрафии.

- «Эрафия, я слышала об этом. Некоторые нпс говорили…» - Амелия

Она вошла в режим кампании. Там высветилось сообщение о том что новичкам желательно сначала ознакомиться с кампаниями про Героя Тарнума. Однако, Амелия выбрала основную. Она же не новичок. Играла во множество игр.

Заставка этой игры, впечатляла еще сильнее.

Катерина Айронфист, мать принца Николая, жена взятого в плен криганами Роланда, приплывала к берегам Эрафии, откуда была родом и находила разоренную крепость. Сюда вторглись Нигонцы и устроили резню.

Амелия знала о Катерине, поскольку внимательно изучала Энрот.

А тут дело происходит на континенте Антагарич, и к этим событиям снова имеют отношение криганы.

Немного подумав, девушка снова запустила стрим. Только сейчас, она будет стримить игре не из матрицы.

…

Проснувшись утром, Ник был абсолютно спокоен.

Он долгое время работал на износ, так что хотел немного отдохнуть.

Лишь, на последних уроках его стали посещать мысли о своих играх. Он словно взглянул на них со стороны и ему стало страшно. Что если не сработает? Что если это не понравиться людям? Они могут разозлиться и больше никто не обратит внимание на его игры.

Это вызывало тревогу.

Придя домой, он взялся делать домашнее задание, оттягивая момент, когда он войдет в матрицу.

Ему даже хотелось узнать что никто не смотрел его игры. Тогда, он бы сразу перестал нервничать.

Он включил компьютер и вошел в свою учетную запись геймдизайнера.

- «А?» - Ник

Он не мог обратить внимание на цифры его личного счета которые все это время были на отметке «0», а сейчас там красовались 3175$.

«Три тысячи сто семьдесят пять долларов…» - Ник

Это было в разы больше того сколько родители зарабатывают. Отец в месяц, со всеми премиями едва ли получит хотя бы тысячу. А тут сразу столько.

Ник тут же залез смотреть счет и увидел, все правильно. Сумма набралась путем пополнения небольшими выплатами, хотя тут попалось несколько по паре сотен баксов. Амелия закинула пятьсот, сделав это на стриме.

Все кто желал остаться анонимным, остались таковыми. При перечислении доната можно как указать свои данные, так и нет. В первом случае разрешается прилагать сообщение.

Ник открыл их и обомлел…

Люди восхищались его играми. Им действительно это нравилось.

Среди комментариев, очень многие ссылались на некий стрим. Ник перешел по ссылке и увидел шестичасовую запись молодой, красивой девушки которая играла в Меч и Магию.

Юноша выборочно посмотрел несколько моментов. Не меньше прекрасной особы, его интересовал чат. Там люди писали свои настоящие мысли. К счастью, среди них преобладали восторженные.

Ник откинулся на спинку стула, облегченно выдохнув.

Он справился.

Он смог воссоздать игру из другого мира и сделать ее лучше. Сделать ее такой чтобы она нравилась людям и в этом мире, на совершенно другой игровой платформе.

Тут он заметил что цифра счета вновь изменилась. Она успела пополниться почти на четыреста долларов.

В сообщении говорилось что игрок прокачал свои способности и повысил уровень магии. И если способности росли не выше чем в других играх, то вот общее количество манны увеличивалось значительно эффективнее чем при медитации. Игрок сказал что ощутил удивительную глубину и достиг состояния когда все его чувства обострились и слились воедино с магической силой. По его словам, это довольно редкое явление, которое случается в моменты просветления.

На такое Ник не рассчитывал. Он считал что игра позволит ему заработать, но в виду примитивных движений и прочих действий, навыки игроков будут расти не особенно хорошо. Но похоже что его вдохновение передавалось другим.

Он получал удовольствие от процесса создания игры, а люди тоже самое играя в нее.

На форумах творилось настоящее бурление. Множество людей выражали свое мнение и делились впечатлениями. Ничуть не меньше было тех, кто рассказывал про Героев Меча и Магии. Люди не являющиеся магами, получили доступ к отличной игре связанной с игрой в матрице. Они будто стали частью этого мира.

Ник увидел множество стримов, в которых игроки противостояли как друг другу в пошаговой стратегии, так и проходили кампании. Среди них нашлось немало магов, у которых закончилась манна для игры в Меч и Магию, так что они восстанавливали ее за игрой в Героев. В ходе этого действа, манна восстанавливалась быстрее, чем просто от отдыха.

Читая об этом, Никки кое что вспомнил.

Небольшая часть из магической энергии уходящей на игру, переходит в личное пользование разработчика этой самой игры. Геймдизайнер получает таким вот способом ресурс в личное пользование, который можно вложить в самого себя или в игру.

Ник проверил сколько у него там накопилось...

Наступил вечер.

Ник и родители сидели за кухонным столом, но еда была не тронута.

Юноша доверял родителям больше чем кому-либо, хотя тут скорее следует сказать, что больше он вообще никому не верил, только им. И это абсолютно оправданно, только они заботились о нем, даже в самый трудный для себя период жизни. Ник знал людей которых с подобным состоянием здоровья и финансовым положением семьи, оставляли в детдоме на попечение властей.

Но вот родители Ника стойко переносили все тяготы и лишения, так что он решил открыть им правду, как только достигнет успеха. До этого он молчал, потому что не был уверен в том что игра оправдает вложенные в нее усилия и принесет доход.

- «Четыре тысячи долларов?» - отец

- «Четыре с половиной, и все еще продолжают приходить» - Ник

- «Это точно не обман? Вдруг это мошенники? Они скажут что для получения суммы надо сделать разовую выплату» - отец

- «Отец, это официальная правительственная структура. Все деньги легальные и это только начало. Моя игра понравилась людям. Она бесплатная, а все эти деньги люди пожертвовали добровольно, и еще я получаю магическую энергию в свое пользование. Я смогу применять ее для тренировок, так что улучшу свое тело и вылечусь от болезни» - Ник

- «Это точно!?» - мама

- «Совершенно точно. Мне даже не придется ходить в рейды. Геймдизанеры работают в матрице. Я получу все необходимое, даже не выходя из дома. Часть дохода придется тратить на магическое развитие, но я уверяю, что смогу обеспечить не только себя но и всю нашу семью» - Ник

- «Сын, я позабочусь о нашей семье. Тебе деньги нужны гораздо больше чем нам. Не волнуйся о нас. Старайся вылечить свое тело и развивать талант. Мы гордимся тобой» - отец

- «Послушай отца сынок. В этом году ты закончишь школу. Тебе понадобятся деньги чтобы поступить в колледж. Я слышала что обучение геймдизанеров не из дешевых» - мама

Юноша не стал говорить, что превзошел некоторых именитых геймдизайнеров, но в словах матери было зерно истинны. Геймдизанерам есть чему учится, тем более он мало знает о психоматрице и процессах протекающих в телах магов.

- «Я уверен в своих силах. Часть получаемого мной дохода позволит изменить нашу жизнь к лучшему. Мама, ты знаешь как я волнуюсь когда ты возвращается поздно вечером? Мы живем близко к трущобам, а подавшиеся отчаянию люди способны на ужасные вещи. С моим доходом мы сможем лучше питаться и не только. Я хочу жить в безопасности. Что по вашему случиться

если окружающие узнают что у нас водятся деньги?» - Ник

Родители молчали.

Они хорошо понимали что подобное сделает их мишенями для преступников.

- «Я предлагаю все обдумать и тихо переехать в район получше. Не в роскошные апартаменты, а просто в безопасное и приличное место. Прошу только об одном – никому не говорите обо мне» - Ник

Родители переглянулись.

- «Я выпускаю игры под псевдонимом, чтобы скрыть свою личность. Я… придумал один метод для создания игр, это благодаря нему я получаю доход. Другие обязательно попытаются выведать его. Так что если узнают кто я такой, то могут пойти на преступление, поэтому прошу вас – никому ни слова. А Саре скажите что отец получил повышение, поэтому мы переезжаем. Будем давать ей больше денег чем раньше, она обрадуется и не станет переспрашивать» - Ник

Ник все равно не смог бы долго скрывать от родных свои финансы и магическое развитие, так что лучше решить все здесь и сейчас, пока информация не просочилась наружу.

http://tl.rulate.ru/book/92921/3047884