

Глава 97 – Каждому свое.

Новая глава к Фейбл, подогрела к ней интерес общественности. Подобная система, когда значительные куски проекта, выходят со временем очень распространенная. Только вот Сацуки, не выставяла цену за отдельные главы. Игру по прежнему достаточно было купить один раз и получить доступ ко всему контенту, в том числе тому, который выйдет позже.

Получилось почти как сериал, чьи серии выходят через определенный промежуток времени.

Не только маги наслаждались этим. Стримы, обзоры и всякого рода обсуждения расходились в том числе, среди обычных людей, у которых нет возможности входит в матрицу.

Кровище и жестокость Титан Квест, особенно его последнего дополнения, могли понравиться не всем, особенно если речь о женщинах и детях. Да и не всем старикам придется по вкусу происходящее в Титане. Но вот Фейбл выглядел совершенно иначе и его атмосфера сказки действительно могла понравиться кому угодно.

И, как это часто бывает, успех проекта тут же приводит к появлению подражателей.

Первые попытки стали довольно робкими, геймдизайнеры прощупывали почву и пробовали новое. Далеко не все смогут дойти до конца, у большинства проекты заглохнут еще процессе, если конечно вообще покинут начальную стадию. Однако, нет сомнений, что найдутся и те кто смогут выпустить полноценную игру.

В Норквесте, под влиянием игр тройки своих студентов и тем более Азраила, периодически вносились изменения в учебный процесс, особенно для геймдизайнеров. Игры рассматривали с научной точки зрения, как они созданы, на что влияют и как создать нечто подобное.

Геймдизайн – относительно молодая область науки, в ней полно белых пятен, а с недавних пор, она еще и проходит второе рождение.

Главная причина, сама суть геймдизайна – это тренировки магов и возможность их всецелой прокачки внутри информационной психоматрицы. Так что, чем они эффективнее, тем больше внимания приковано к этому делу. Важен результат и только он. Не имеет значения насколько игра радует игроков, какие эмоции дарит и как замечательно она проработана, если она не дает нужного роста силы, то это всего лишь детская забава. У магов нет времени на игры, они должны тренироваться и использовать свою силу на благо человечества.

Вот поэтому, некоторые до одури скучные проекты, которые даже играми трудно назвать, пользуются большой популярностью. Они приносят пользу. Так что маги возвращаются тренироваться в них снова и снова.

Многие маги даже не подозревают, что в мире существуют по настоящему захватывающие игры с интересной историей.

Но... проекты из Эдмонта потихоньку расходятся по миру, и на очереди еще одна необычная игра.

Амелия сразу согласилась на предложение о тестировании Тургора.

Это не ограничилось ее желанием. Семья Айсберн сделала официальный запрос в гильдию, так что для Амелии это стало настоящей работой, в ходе которой она будет тренироваться и отдыхать под надзором медперсонала.

Тургор был завершен. Ник доделал все что нужно и не собирался вносить новые изменения. То что опробует Амелия, будут играть все остальные. И не только они.

Ник тоже будет играть в Тургор. Для этого он и разрабатывал эту необычную игру, а потому решил сделать это параллельно с Амелией, только вне надзора. У этого есть еще одна причина, таким вот образом он хотел сравнить результаты тренировок.

Юноша запустил игру с целью пройти ее, а уж на какую из концовок, он решит по ходу дела. Переигрывать он не станет, даже если допустит грубую ошибку и как следует напортачит. Надо идти до конца во чтобы то ни стало.

Он старался абстрагироваться от того, что сам создал эту игру, настраиваясь на то, что он видит ее в первый раз в жизни. Кроме этого, он старался использовать все свои чувства, для как можно более глубокого погружения. Эффект от этого должен помочь в его желании лучше управлять энергией и своим сознанием в глубинах матрицы.

Эффект действительно был.

Проводя время в Тургоре, Николас понемногу чувствовал, как его контроль энергии становится сильнее. Возможно и сознание станет прочнее. Желание вобрать цвет, аккуратно использовать его, проращивать в себе, а главное – вырваться наверх, в реальный мир – вот что вело его. Впрочем, тут еще нужно избегать опасностей или уничтожать их, даже если это грозные Братья. А также надо снабжать цветом прекрасных Сестер, что тоже дает понимание энергий.

Но...

К сожалению...

Опасения Николаса подтвердились. Он очень слабо прокачивался в этой игре.

Все же факт того, что он сам создал игру, не мог не повлиять на ее восприятие. Во время разработки он нередко испытывал вдохновение и рост магической силы. Но вот сейчас, во время игры такое случалось сего несколько раз. И это проблема. Он же создавал Тургор с одной конкретной целью, а теперь выходит, что ему придется угробить непозволительно огромную кучу времени на то, чтобы получить хоть какой-то результат.

В своей неудаче он убедился, когда были обнародованы результаты тренировок Амелии Голди.

До перехода в следующий ранг не дошло, но вот в остальном все вышло просто отлично.

Девушка неслабо прокачалась, в первую очередь как раз в контроле магической силы внутри тела. Также, она показала тот же эффект, что и Киара когда пыталась воспроизводить силу лифмы цвета во время создания заклинаний.

Изюминкой на торте ее успеха, стало оживление мертвого ростка.

Простое, никому не нужное растение, засохшее по естественным причинам – стало объектом эксперимента. Амелия и правда удалось наполнить его магической силой и вернуть к жизни. Злые языки посчитают это нецелесообразным расходом магической энергии, но факт оставался фактом, девушке удалось в некоторой мере воспроизвести силу знака Донор. Для этого пришлось мысленно наполнить свое сердце сиренью, и тогда все сработало.

Общественность восприняла эти новости неоднозначно. Немало людей считали это известие

ничем иным как уткой. Кто-то предположил заговор семьи Айсебрн и подогревал это, разжигая огонь недоверия. Но было и немало тех, кто поверил, а потому желал опробовать игру на себе.

Скоро, все желающие смогут оценить ее эффект.

Ну а Ник тем временем был не весел. Не то чтобы он был совсем уж недовольным. Игра окажет положительное влияние на магов, принесет прибыль, Айсберны выразят свою благодарность в том числе финансово, Амелия счастлива – как ни крути, одни плюсы. Только сам Ник почти не качается там где хотел. Если так пойдет и дальше, ему стоит забыть о возможности повторного погружения в глубины матрицы или защиту от этого.

Создавать другую игру тут точно не подходит. Проект Ника, может помочь почти всем, но не своему создателю.

Когда троица студентов находилась в помещении клуба, Сацуки первой спросила Ника, почему это он такой невеселый.

Тогда, он поведал о своей проблеме.

- «Выходит, совсем не помогает?» - Сацуки

- «Эффект есть, но слабый. Его недостаточно для полноценного развития. Игру я уже прошел, так что в будущем, он ослабнет. А я так надеялся на эту игру. Думал, что нашел выход» - Ник

Нельзя сказать, мол он ничего не добился. Просто, он ожидал куда большего.

- «Возможно, я смогу помочь» - Киара

Юноша вопросительно посмотрел на голубоглазую, черноволосую девушку.

- «Я хотела воспроизвести увиденное в тот раз, поэтому поработала над симуляцией. Это не игра, а просто область имитирующая эффект входа в информационное поле. Есть вероятность, что это может оказать положительный эффект. Тебе стоит попробовать» - Киара

Немного позже...

Ник вошел в капсулу погружения и активировал новый файл предоставленный Киарой.

Вшух!

На секунду, ему показалось что он снова оказался на грани погружения в глубины матрицы, но тут же осознал, что это только видимость.

Он удивленно и с интересом осматривался в трехмерном пространстве. Оно почти идеально повторяло пространство матрицы, в котором геймдизайнеры ведут работу. Чуть дальше в стороне - тускло сиял барьер, за которым виднелось довольно странное, но в тоже время знакомое пространство, с потоками энергии и сгустками света.

Поразительно, насколько же Киаре удалось детально все это воссоздать. Она видела это лишь раз и то без погружения, а только через открывшийся барьер, но это гораздо точнее, нежели в памяти Николаса.

Девушку стоит похвалить. Ее не зря называют гением. Николасу, даже стало стыдно за самого себя. Ей хватило чуть-чуть времени на то, чтобы все запомнить, да еще и с такой точностью, не

то что он...

Он приблизился к барьеру... и без каких-либо препятствий прошел насквозь.

Видимо, девушка не собиралась ограничивать пространство. Тут нет преград.

Оказавшись в имитации того самого пространства, юноша ощутил как энергия в его теле приходит в движение, а сокрытая память пробуждается. Возможно это подсознание, а может осколок чужого сознания.

Ник вспоминал те самые чувства, что испытывал в тот раз. Он будто переживал их заново. Только, сейчас вокруг не возникали всевозможные образы. Это позволяло спокойно все рассмотреть, да и прежней давящей атмосферы тут не было.

Юноша продолжил исследовать это место и не прекращал, пока не изучил его полностью. Сигналом к остановке послужило прекращение движения манной в его теле. Все успокоилось и оставаться тут больше не имеет смысла.

Дверь капсулы открылась...

- «Киара – ты молодец. Я даже представить не мог, что такое сработает. Как тебе удалось воссоздать все это?» - Ник

- «Я использовала увиденные образы и дополнила их тем, что ты рассказал о глубинах матрицы. Хотела создать, подобие симуляции» - Киара

- «Ну что я могу сказать? У тебя получилось. Я даже на секунду подумал, что снова очутился в той среде. Кстати, мне удалось прокачаться» - Ник

- «Правда? Тогда и мне нужно попробовать!» - Сацуки

- «Не думаю, что это сработает на человеке, который не видел информационного поля. Но попробовать стоит» - Ник

- «Ты сможешь и дальше использовать его для тренировок?» - Киара

Юноша почесал затылок, уставившись в стену.

- «Кажется, я выжал из этой симуляции все что можно. Но это уже неплохо, я бы даже сказал здорово. А главное – я смог вспомнить некоторые детали. Попробую воссоздать их. Киара, мне понадобится твоя помощь» - Ник

- «Хорошо, что требуется?» - Киара

- «Я, так сказать предоставлю тебе материал, детали пазла, а ты постарайся собрать из них общую картину, вот в этой же симуляции. Узнаешь нечто новое про глубины матрицы, а если повезет, то и я еще что-нибудь вспомню. Того гляди, получится совместными усилиями воспроизвести область информационного поля» - Ник

Девушка задумалась и коснулась пальцами подбородка.

- «Совместные усилия... Если вести параллельную работу, объединив тем самым усилия, тогда совокупность имеющихся данных позволит достичь нужного результата» - Киара

- «Ага, вот и я про тоже. У меня в голове зарыта информация, но я никак не могу до нее докопаться, а когда найду, то смогут придумать меры против той фигни с бессознательным погружением или возникновением всевозможных образов вокруг» - Ник

- «А чем я займусь?» - Сацуки

- «У тебя хватает работы с Фейбл. Игру нужно закончить, иначе это навредит не только нашей репутации, но и всему Норквесту» - Киара

...

Эдди пребывал в превосходном расположении духа, и на то была причина.

Его дочь Сацуки разработала инновационную игру, да еще и очень красивую. Без кровищи и жутких тварей, ее вполне нормально показывать всей семье. Собственно говоря, все родные очень гордились успехами девушки. Теперь, уже никто не скажет мол ее заслуг не было в работе над Форестом и что там успех зависел только от дочери Айсбернов. Но время расставило все по своим местам.

Мужчина регулярно получал поздравление и восторженные возгласы своих коллег охотников. Некоторым из них, игра помогла хорошенько прокачаться, а кое-то даже открыл для себя новые навыки. Она хорошо заходила после Титан Квест, в который в последнее время играли практически все кто работал с Эдди. Имелось и несколько исключений, но игра не может нравиться всем и сразу...

Мужчина хорошо знал свою дочь, так что примерно представлял с чем именно ей помогли друзья, как и то, что стало именно ее творением и ничьим другим.

Эдди давно не молод, к своей работе он привык, а семья всегда приносила ему радость. Что касается игр, то лишь в последний год они стали приносить ему радость, за что следует сказать спасибо Азраилу. Но а теперь, еще и дочка радует отца и многих других магов прекрасной игрой. Видимо, чтение сказок на ночь не прошло даром, раз Сацуки превратила в сказку целую игру.

Хотя... тут совершенно точно не обошлось без участия ее друзей.

Эдди не сомневался в умственных способностях Киары, он наслышан про молодую леди Айсбернов, но скорее всего, основные идеи к Фейбл разработал никто иной как Ник.

К слову, семьи Лэнгли и Мор, очень неплохо сдружились. Мамы так и вовсе видятся чуть ли ни каждый день, а отцы не прочь выпить друг с другом на выходных, за здоровье и успех своих детей.

А недавно, стало известно о разработке новой игры со странным названием. Да и вообще, информации о ней было немного, говорили только, мол она хорошо влияет на контроль магии. И разрабатывал ее как раз таки Мор младший. Конечно же Эдди хотел узнать, что он там наворотил.

До основного выхода игры, доступ к ней открыли одной молодой охотнице, хорошо знакомой Эдди. А еще позже, стало известно как именно на неё повлияла игра. И ведь это были подтвержденные данные, никакого обмана. Эффект оказался настолько хорошо, что гильдия согласилась спонсировать покупку Тургора для всех охотников. Тут надо отметить один факт – игра стоила недорого. Дешевле Фейбл или Фореста. Но, во время анонса было указано, что она

создается именно для специфичных тренировок, наиболее эффективных на раннем этапе.

Пару дней перед выходом для всех, мужчину донимали всевозможными расспросами об игре, а ведь он не имел о ней ни малейшего понятия.

Ну а когда вышла, Эдди находился в рейде. Опробовать ее смог только через день. Руководство, запретило кому бы то ни было, распространять информацию о ней, ссылаясь на особенность тренировок. Эдди такое понравилось, он не испытывал радости когда ему спойлерили о том, что было дальше.

Погрузившись в игру, он впал в ступор.

Такой странной фигни старый охотник еще не испытывал. Однако, помня о целях тренировки, он приступил к прохождению.

Было непросто, даже очень. Он не единожды проигрывал и начинал все заново.

Ему очень не нравилось то что в игре, кроме использования цвета, можно только бегать, ну и прыгать. Все... ничего другого. А для любого иного действия нужен цвет, он же деньги, жизнь, опыт – все в одном флаконе. Точнее в семи, но это не важно.

Много лет Эдди привык пользоваться оружием, магией, помощью напарников и подчиненных, даже транспортной техникой. А тут он фактически с голой жопой, накачивает себя какой-то фигней и по сути должен тратить то, чей недостаток его убьет.

Пытаясь понять происходящее, он едва не сломал себе мозг.

Дело не в том, что он тупой. Ни в коем случае.

У командира охотников, хватает мозгов и сноровки. Он не только много знает, но и умеет приспосабливаться к новому, а также импровизировать, если надо. Но вот эта игра - заставила его помучатся.

Мужчина знал, насколько неточной бывает информации, но тут... ее мало того, что фиг получишь, так она еще и не дает прямых ответов. Сестры, по идеи служащие источником данных о Промежутке, нередко противоречат друг другу. Братья, вынуждают сидеть в стартовых локациях, а еще их совершенно не парит то, что игрок там загнется от нехватки цвета.

Познавать мир Тургора было больно... но не в физическом, а психическом плане.

Однако, со временем, когда Эдди научился более-менее выживать в этом негостеприимном мире, он обратил внимание на свои способности обнаружив, что чувствует очень слабые потоки манны, которые ранее были для него незаметны. Это все равно, что пожилому человеку утратившему часть слуха по естественным причинам, вернуть способность слышать как подростку.

Глядя на магический ресурс, хорошо знакомый старому охотнику, он ощущал его немного иначе. Цвета стали ярче, контуры точнее, а сам образ детальнее. И все это в плане магической силы.

Вместе с этим, про игру стало ходить все больше слухов. А частности о том, как люди имитируют эффект лимфы цвета в своих телах.

Эдди не мог повторить это, но знал, что это правда. Даже если никто из окружающих это не подтвердит, он знает это.

Со временем, Эдди изучил игру и даже прошел ее, но эффекта с лимфой цвета так и не добился. Влияние игры на его тело ослабевало, но даже так – она стоила потраченного на нее времени.

В какой-то момент, мужчина ощутил, что его застрявшее на одном месте магическое развитие сдвинулось...

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3318724>