

## Глава 76 – Многообразие способностей.

Николас Мор в виду своей занятости, не мог позволить себе тратить время впустую. А вот как сделать так, чтобы все шло ему на пользу, требует свой подход.

Конечно же, официально он купил Титан Квест и играл в него, но на деле, занимался работой над дополнением к нему, которое на самом деле по большей части готово. А впечатлениями от Титан Квеста он может зарядиться через стримы Амелии.

Юноша не мог смотреть их целиком, так что делал это выборочно, останавливаясь на самых интересных моментах. Это даже забавно, смотреть на то как его игру проходит Амелия. На ее успехи и неудачи. В какие-то моменты так и хотелось сказать ей – делай вот то или вот это, но она девушка смышленная. Сама до всего дойдет, пусть даже это займет порядком времени.

Проходя игру, Амелия в какой-то момент отметила, что тут приятная графика и в целом очень нравится здесь находиться. При этом, внимательно разглядывая кусты, деревья и траву, она не могла не заметить, что в Форесте они прорисованы лучше и реалистичнее реагируют на ветер или действия игрока. Но это никак не снижало интереса к Титан Квесту. Игра вышла эпической.

Огромные локации словно в самом деле переносили в древнюю Грецию. Всюду множество мелких деталей дополняющих общую картину. Будь то величественных храм или захудалая деревенька, везде есть на что посмотреть. И все это дополняют вездесущие монстры разоряющие все и вся.

Игра про сражения, а стало быть враги и снаряжение должны быть на высшем уровне. И здесь, так оно и было. Оружие, броня – все выглядело и вело себя как настоящее, а уж какие тут монстры. Они двигаются и ведут себя как чудовища, но есть и разумные. Например кентавры. Они действуют заодно и пока одни вступают в ближний бой, другие прикрывают соратников стрельбой из лука, и при этом они еще и переговариваются.

Несмотря на всю динамику, игра раскрывалась постепенно и это правильное решение. Нельзя вываливать на игрока все и сразу, нужно дать ему время привыкнуть и в нужные моменты вводить новые элементы.

Для Амелии, особым моментом стало повышение уровня, после которого ей предложили выбрать школу, ну или боевое искусство, коих тут на выбор, аж восемь штук.

Ратное дело, защита, воздух (шторм), земля (огонь), охота, тень, дух, природа.

Грезы будут добавлены в дополнении, как и в другом мире, но даже без них тут глаза разбегаются.

Подсказка предупредила, что выбрав школу, назад не повернуть, но в дальнейшем можно будет выбрать еще одну, а также перераспределять вложенные очки навыков у нпс мистиков.

Амелия растерялась от такого выбора.

Каждой школе давалось краткое описание, но нельзя было открыть их и просмотреть все способности. Видимо, для этого придется начинать новую игру. Девушка на всякий случай решила проверить, как с этим обстоят дела.

Слот сохранения тут один и он работает автоматически. Нельзя сохраняться и загружаться куда

пожелаешь, это повредило бы истории. Но никто не запрещает создавать себе нескольких героев. Выбирай сложность, создавай персонажа и делай с ним что хочешь. Тем более, что в одном прохождении невозможно опробовать все, а давать игрокам возможность менять школы – просто убило бы интерес к игре. Если уж выбрал мастерство, то проходи им. Застрял? Пробуй другие комбинации навыков, ищи снаряжение, прокачивайся и пробуй снова. Тут нет непроходимых мест, а все школы сбалансированы. У каждой есть сильные и слабые стороны. А уж как все это раскрывается при выборе второй школы – игрокам еще предстоит выяснить. Да еще и любая комбинация школ обозначается своим собственным боевым классом.

Подумав, Амелия остановила свой выбор на магии воздуха, или как его еще обозначают в этой игре – шторм.

Судя по описанию, это магическая школа использующая лед и молнии, что по сути означает магию воздуха и воды. В Меч и Магия школа воды по большей части использовала лед в своих заклинаниях, а у воздуха в том числе были молнии. Девушка не могла не вспомнить очень удобную магию полета и звездопад. Пожалуй, именно это повлияло на ее выбор, но помимо этого, ей вспомнилось и то, что сильнейший из богов Олимпа – Зевс использовал именно молнии для уничтожения своих врагов. Быть может удастся получить их в свое распоряжение?

Голди хотела опробовать магию. К боевым навыкам она привычна, а вот заклинания могут оказаться очень интересными.

И, она не разочаровалась.

Чем больше она прокачивалась, чем дальше заходила, тем все более сильных и необычных врагов встречала у себя на пути. Среди них были не только монстры, но и люди служащие не абы кому, а старому знакомому по Эпохе Мифов – Гаргаренсису и его соратникам. Время от времени, удавалось найти информацию отсылающую к событиям из другой игры, которые судя по всему протекали параллельно Титан Квесту. Это добавляло интереса к происходящему.

Но все же, больше всего радовали битвы.

С ростом уровня персонажа и его снаряжения, увеличивалось количество способов по уничтожению врагов.

В виду выбранной школы, Амелия перешла с меча на магический посох. Причем, тут не понадобилось менять класс или типа того. В той же Меч и Магия, на старте надо было настроить классы персонажей и играть ими до самого конца, а тут ты прямо по ходу игры решаешь, что и как тебе делать.

Экран школы воздуха пестрил интересными навыками, а очки требовалось вкидывать не только в них, но и в общую шкалу прокачки магии воздуха.

Первое, что опробовала девушка – заклинание позволяющее покрывать оружие молниями. Это не только выглядело зрелищно, но и добавляло урона, а монстры пораженные молнией нередко оказывались парализованными. Обычно это работало на слабых или тяжело раненных тварях. Более сильные – сопротивлялись подобному, а на нежить и прочих неживых созданий это не работало. Но все же, видеть как монстр возле тебя, бьется от разрядов или шарахается от каждого удара – весьма необычно. У тех же сатиров, обгорала шерсть, да еще и могли лопнуть глаза если ударить по голове.

Играть стало еще интереснее, когда Амелия окончательно перешла от воина к магу, открыв для себя ветку льдинок. Это позволяло выпускать острые сосульки пронзающие врагов.

Важным было то, что их можно было использовать практически без перерывов. Конечно, есть ограничение по количеству манны, но как только девушка собрала нужное снаряжение для регена магической энергии, дело пошло очень бодро. Она обстреливала всех кто подходил к не близко острыми сосульками. Те вонзались в плоть, разбивались на кусочки и таяли – погода все-таки вокруг теплая. Тварям в броне или с толстой шкурой, требовался другой подход, хотя высокая точность тоже помогала. Если угодить сосулькой в глаз или уязвимое место – эффект будет что надо.

Но одна ветка магии не может быть панацеей. У врагов найдется, чем ответить, так что Амелия качала и другие ветки, тем более что опыт приходил быстро.

В скором времени, она смогла бросать во врагов молниевую бомбу. Она хорошо работала по группам и замедляла их. То что надо, когда основной атакой бьешь по ним сосульками.

В прокачке способностей, помогала не только банальная зачистка всего и вся, но и квесты.

НПС не прятались по домам как в Меч и Магия, большинство встречали игрока на улице. Часть из них просто делились информацией, они могли рассказать нечто об этом мире, чудищах или произошедших событиях. От них можно узнать как об истории и мифах, так и услышать про то, что игрок совершал в Эпохе Мифов. Но больше всего, Амелию интересовали задания.

По большей части это касалось уничтожения монстров. Оно и понятно, когда кругом целая прорва чудищ, задания не могут быть глупыми. Убить какую-то конкретную тварь или указанное количество, или же квестодатель желает получить некий предмет – Амелия не проходила мимо.

Первые квесты радовали очками опыта и золотом. За более серьезное, нпс выдал в награду кольцо восполняющее манну. Но вот когда Амелия прикончила особо злобную тварь, то по завершению задания получила еще пару очков характеристик. Их тут же без затей вкинула в интеллект. Это самая важная характеристика для мага, коим по сути была девушка.

Но а немногим позже, ее наградили ничем иным как единицей очков навыков. Вот это уже куда лучше. Амелия каждый раз получив уровень ломала голову над тем куда лучше вложить очки навыков, а тут его выдали за выполненную миссию.

Воодушевленная успехом, она двигалась дальше по сюжету.

Тут надо сказать, что из-за высокой сложности, делать это было непросто. Нередко приходилось отступать, дабы залечиться и отдохнуть. В бою, Амелия старалась выманивать часть монстров, чтобы не столкнуться с целой сворой одним разом. Частенько, ее вынуждало бегать вокруг них обстреливая льдом или молниями. Ну а в крайнем случае, наступала смерть...

У счастью, Амелия воскресала близ святых фонтанов выступающих в роли контрольных точек. Это отнимало немного опыта, так что подобного лучше избегать. А еще, все монстры восстанавливали утраченное в бою здоровье. А бывало и такое, что оживали некоторые мертвяки или приходили новые твари. Как оказалось, это зависит от уровня сложности. На легком, можно ранить босса и отъехать к фонтану, а если сразу прибежать обратно, тот все еще будет ранен.

Разумеется, сразу после того как игра стала доступна всем, масса стримеров хотела догнать и перегнать Амелию, для чего они выбрали легкую сложность. Да только вот игралось на ней

сильно иначе.

Догнавший Амелию по уровням стример, гордо задрал нос, но а игроки посмеиваясь указали на его снаряжение, не имеющее ни одного достойного предмета, в то время как у Голди регулярно падали очень неплохие цапки и оружие. Тут все просто – чем выше сложность, тем опаснее враги и тем лучше они вооружены, а раз лут падает с них, то и с более опасных тварей он лучше.

Самые злобные чудища, требующие к себе больше всего внимания, после смерти роняли очень хорошие предметы, которыми сами же и пользовались. Так например, свой посох, коим Амелия проходила уже несколько часов к ряду, девушка подняла со жреца-предателя получившего силу от телхина, а теперь этот посох служит на благо людей.

Амелия играла до тех пор, пока у нее не заканчивалась манна, после чего шел длительный перерыв. Она не смотрела чужие стримы и обзоры, потому что хотела узнать все сама. Прочувствовать это. Пусть даже она напутает с навыками или снаряжением. Даже если пропустит секреты или квесты – это не важно. Значение имеет только ее приключение.

Школа воздуха впечатляла, хотя и имела некоторые недостатки. Все же, когда на тебя мчат злобные твари, нужно уметь их останавливать. Воины качающие ратное дело или защиту, неплохо с этим справлялись. Но Амелии понравилось играть магом. А когда она прокачалась до уровня с возможностью выбрать еще одну школу, то решила закрыть слабости ветра, землей. Так что теперь она метала не только лед и молнии, но и пламя с камнями.

Порой, вокруг нее творился настоящий хаос. Все горело, трещало, отовсюду доносились истошные вопли, а девушка продолжала истреблять слуг Титанов.

Что ей захотелось прокачать в ветке земли, так это саппорта. Элементаль земли обещал быть прочным, живучим и устойчивым союзником. То что нужно, для сдерживая врагов, пока девушка поливает их боевой магией. Что может быть лучше, чем прятаться за спиной возобновляемого и очень прочного слуги, обстреливая противников с безопасного расстояния?

Нужно было признать, Азраил придумал простые, но интересные заклинания и навыки. А ведь тут целых восемь школ. А уж какие красивые тут были локации. Про монстров и слов описать не хватит, будто они шагнули из мифов в реальность.

Первый игрок добравшийся до Египта, разинул рот от удивления.

Он не играл в Эпоху Мифов, поскольку приехал из другого города, а потому не ожидал столь разительной смены региона, в то время как игроки Эдмонта предполагали такой ход.

Этот игрок выбрал себе навык охота, полагая, что лук это отличная возможность держать врагов на расстоянии. Вот только, это работало лишь поначалу и ему пришлось искать варианты. Альтернативой стало копье, пронзающее врагов. Оно хорошо работало, когда речь заходила об уязвимых точках, а мелких врагов еще и удавалось пронзать насквозь.

Другой маг, решил взять себе тень. В отличии от воинов рвущих всех в ближнем бою и магов устраивающих вакханалию боевой магии, пользователь школы тени, стал настоящим тихим убийцей наносящим смертоносные удары и уходящий в тень. Тактика получалась осторожной и даже трусливой, но игроку другого и не нужно. Он решил пройти Титан Квест только тенью.

Игроки получили в свое распоряжение проект с массой возможностью по строению билдов и прохождению. Это гораздо лучше всяких там арен. Игралось отлично, выглядело стильно и ко

всему прочему еще и выходило эпическим приключением.

Всевозможные монстры, предатели, слуги титанов и многие другие становились на пути героя.

Кто-то из игроков, старался прокачаться на максимум, другие желали пройти игру как можно быстрее, целая масса людей упарывалась подбирая себе лучшее снаряжение. Отдельной темой стали реликвии. Собрать одну такую уже дело непростое и занимает порядком времени, а уж если игрок хочет себе коллекцию, то ему придется потратить очень много манны на игру.

Большой неожиданностью стало то, что действие игры вместо ожидаемой Скандинавии из Египта перешло в Вавилон и дальше на восток. Это был совершенно другой сеттинг и он порадовал игроков. Новые чудища, новые места – все это предстанет перед игроками.

Геймдизайнеры считали, что игру следовало распилить на три части и продавать отдельно, а еще лучше сделать платными уровни сложности. Предметы и очки навыков тоже следовало монетизировать, чтобы кто угодно мог приобрести себе все что захочет. Это же натурально золотая жила, так почему Азраил не пользуется ей?

Им не понять, что донат просто испоганит отличную игру. Да и деньги в данном случае, вытеснят большую часть игроков, а ведь те служат источником магической энергии для создателя игры.

Ник как раз работал над дополнением, потирая руки от желания посмотреть на лица игроков, когда те спустятся в царство мертвых.

Титан Квест произвел настоящий бум, даже более оглушительный, чем Зов Долга и Макс Пэйн. Во многом следует благодарить власти Эдмонта за рекламу, но похоже что даже они не ожидали такого успеха.

У магов Эдмонта начался бурный рост способностей и магической энергии. В зимнее время число рейдов сокращается. Многим охотникам придется не покидать город, а это лучшее время для тренировок в матрице.

Способностей и врагов в Титан Квест столько, что еще не факт хватит ли зимы, чтобы опробовать все это. Зато каждый мог найти что-то свое.

И ведь люди пробовали все подряд, а не только способности которые у них были. Это отличная возможность испытать нечто новенькое. Да и монстры прямо таки напрашиваются быть убитыми всеми доступными способами.

Кроме того, игра выглядит очень даже притягательно. Греция, Египет, восточные страны – все это позволяло в буквальном смысле побывать в другом мире. Люди вечно живущие в одном городе, конечно же будут рады побывать в столь необычных местах, пусть и в матрице.

Бегать по зеленой траве, под ярким Солнцем нарезая очередную порцию сатиров, не тоже самое, что безвылазно торчать зимой в городе среди каменных коробок.

Это был еще один шаг сделать игры из тренировочных симуляторов, в настоящее искусство.

Немало людей, порой прекращали в игре всякие сражения и просто останавливались, чтобы полюбоваться окружением, будто они находятся там по настоящему. Это радовало... и воодушевляло.

Многим людям предстоит продвинуться в магическом развитии, благодаря этой замечательной игре.

Тем временем, Ник с удивлением для себя обнаружил одну маленькую деталь. Буквально на днях, минул год с его магического пробуждения.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3278285>