

Глава 80 – Воздействие на магов.

Центр подготовки охотников.

В просторный комплекс служащий ареной вошла Лиза Скарлет, а за ней семенил обладатель некогда пышной шевелюры, а ныне всего лишь пародией на нее, администратор сего заведения. Несмотря на невыразительную внешность, он более чем достоин занимать свое место, поскольку всю жизнь пробивался по карьерной лестнице без чьей либо поддержки, а его происхождение только тянуло вниз.

- «Госпожа Скарлет, мы не ожидали столь внезапного приезда. Если бы мы знали, то я лично подготовил для вас достойный прием» - Вито

- «Нет нужды. Мистер Доу желает узнать недавние успехи в плане прокачки магов. Вы все приготовили?» - Лиза

- «У нас всегда все готово. Можете убедиться в этом лично» - Вито

Через пять минут, в зале освободилось место и туда вышла группа магов.

- «Вы все! Покажите - чему научились! Госпожа Скарлет желает видеть успехи в вашем продвижении, не разочаруйте ее!» - Вито

На арене выдвинули мишени. Все они были разрушаемыми, но быстро восстанавливались. Тут имелась специальная система для этого. Прочность мишеней, а также их устойчивость к разным типам магии, можно настраивать. Это позволяет тренироваться здесь как начинающим магам, так и ветеранам.

Вжух! Вжух! Бац! Бамс!

- «Они все прокачались, играя в Титан Квест?» - Лиза

- «Именно тренировка в этой игре повлияла на них наибольшим образом, однако прогрессия началась задолго до этого, при прохождении нескольких других игр. Последней из них был Форест» - Вито

Бамс!

- «Давай по порядку» - Лиза

- «Хорошо. Маг на первой позиции, с самого пробуждения имел склонность к огненной магии. Ему неплохо даются взрывы и пуст зарядов, а вот длительное поддержание, такое как огненное кольцо или огнемёт – получают слабыми и нестабильными. В Титан Квест он больше всего играл выбрав огненную ветку. Вскоре после этого, мы заметили рост его навыков. Новых способностей у него не появилось, но все имеющиеся способности возросли. Лучше всего сработало именно с взрывами, а что касается поддерживающих, положительный эффект там есть, но я не назову его сильным» - Вито

Вжух!

- «Маг на второй позиции всегда пользовался льдом. После знакомства с Титан Квест он сумел использовать навык из игры. Видите – он пускает острые льдинки. У нас были похожие заклинания, но это в точности воспроизводит навык из игры. А что касается мага, раньше он

не использовал даже похожих» - Вито

- «Много ли людей - смогли воспроизвести навыки их игры?» - Лиза

- «Трудно сказать. У одних навыки выражены более ярко, чем у других, и к тому же есть весьма похожие, на уже имеющиеся способности. Мы стараемся фиксировать и изучать все, что можно, но после выхода игры наблюдается взрывной рост способностей. Мы просто не успеваем все отслеживать. Некоторые маги приобретают навыки прямо у нас на глазах» - Вито

Треск!

- «Взгляните на третью позицию. Этот маг смог создать блуждающую шаровую молнию. В игре, она дает бонус к способностям персонажа, но здесь у нее не совсем такой эффект. Пока она рядом, заклинания мага с использованием молнии становятся сильнее на примерно 23%, да еще и более точными. Также, тренировка показала, что этот эффект способен распространяться на дружественных магов, если они находятся рядом» - Вито

Девушка кивнула.

Мужчина дал указание магу на четвертой позиции.

Тот достал рог и дунул в него.

Гуууу!

Резкая звуковая волна не заставила Лизу даже моргнуть, а вот Вито отшатнулся на один шаг.

- «Этот маг загорелся желанием использовать рог как в игре. Говорил, что чувствует это внутри себя, поэтому заказал у ремесленника такую штуку. А когда взял ее в руки, то сразу смог использовать. Он уже проверил ее в реальном бою. Этот звук способен отбрасывать и оглушать монстров, правда - мы еще не успели проверить это на существах рангом выше» - Вито

- «Из игры переходят не только заклинания?» - Лиза

Мужчина вытер платком каплю пота стекавшую со лба.

- «Формально, все что мы видим в игре связано с магией, также как и навыки используемые магами в реальности осуществляются благодаря этой энергии. Разумеется, в броске огненного шара и метании копья используется отнюдь не одинаковое количество магической энергии, но даже бросая нож - маг заряжает его энергией, зачаровывая оружие заклинанием. Так что даже махание мечом в игре, способно привести к росту навыков и даже пробуждению нового. Мы пристально следим за всеми подобными изменениями» - Вито

Бабах!

- «Что с пятой позицией?» - Лиза

- «Из всех присутствующих, этот маг показал наибольший рост силы. Он пробудился менее года назад и все еще находился в низком ранге, но играя в Титан Квест - сильно продвинулся вперед, будто его напичкали магическими ресурсами. Его случай необычен тем, что при таком бурном росте, маг не приобрел никаких способностей из игры. Совершенно ни одной. Он пробудил несколько новых, хорошо известных охотникам, которых у него не было до

знакомства с игрой. Но ничего связанного с Титан Квест у него так и не появилось» - Вито

Лиза еще минуту наблюдала за действиями магов.

- «Что насчет ремесленников?» - Лиза

- «Весьма неплохой рост способностей и общего количества манны после выхода Форест. Титан Квест положительно сказался на общих способностях, но это ожидаемо. Лучшим эффектом от этой игры стало вдохновение к созданию новых видов снаряжения и оружия. Кузнецы особенно сильно воодушевились, вот и пытаются создать нечто подобное тому, что увидели в игре, в особенности привязать навыки к оружию» - Вито

Мужчина придвинулся и полусшепотом добавил.

- «Несколько ремесленников пытались как в игре, слить воедино несколько частей магических монстров. Ну там, когти, зубы, и у парочки это удалось» - Вито

- «Я хочу посмотреть» - Лиза

- «Они сейчас в глубокой работе, их нельзя беспокоить, но вот их изделия посмотреть можно» - Вито

- «Веди» - Лиза

Вскоре, они стояли перед массивной дверью, как банковском хранилище. В этом же помещении был пост охраны. Прежде, чем дверь открылась, сработал сигнал оповещающий охрану на этаж об открытии двери. И только через пять минут, автоматический замок сработал. Это время ожидания выставлено специально, в качестве меры безопасности, чтобы сюда никто не влез. Выбить дверь из магической стали, с защитными чарами если и возможно, то только для очень высоких рангов.

Наконец, Лиза и Вито оказались внутри. С ними шли два человека из службы безопасности.

Во внутреннем помещении находился стол. Минутой позже, на него поставили металлический ящик и открыли его. Только тогда, Лиза смогла посмотреть на результат работы ремесленников.

- «Мы поместили готовые предметы сюда сразу после того как исследовали» - Вито

На ящике был экран, выводивший всю необходимую информацию о предметах внутри. Так что, ничего не мешает узнать о содержимом, даже не открывая ящик, но только после введения необходимого кода.

Лиза взяла в руки клык зверя длиною с ладонь.

- «Ремесленник сумел провести слияние четырех клыков морозных волков. Каждый их клык втрое меньше вот этого. Мы проверили структуру, она не содержит аномалий. Все указывает на то, что это самый что ни на есть настоящий клык магического зверя» - Вито

- «Я так полагаю, вожака морозных волков?» - Лиза

- «... Да. Его ранг на единицу выше, чем те чьи клыки использовал ремесленник» - Вито

- «Какое оборудование он использовал в процессе?» - Лиза

- «Никакого. Он сжимал их в руках и напityвал своей магией, а потом получилось вот это. Предыдущие предметы, просто ломались, но с этим все получилось» - Вито

Кроме клыка, в ящике лежали еще хитиновый щиток и коготь.

Щитки снятые с тел больших магических насекомых, используют при создании защитного снаряжения или брони для техники. Ремесленник смог превратить несколько щитков низкого качества, в ранг выше.

С когтем вышло тоже самое.

Для массового производства этот метод не подойдет, но вот если применить его к качественным вещам...

- «В игре такие предметы используют не только для усиления оружия и снаряжения» - Лиза

Вито понял, к чему она ведет. Тут и дурак догадается.

- «Реликвии... к сожалению, сейчас об этом можно только мечтать. Ремесленники будут стараться создать нечто подобное, то что сможет значительно усиливать магов, но как этому прийти – никто не знает. В игре, требуются не только компоненты, но и чертеж, так что задача может оказаться нерешаемой» - Вито

- «Но вы допускаете, что теоретически подобные артефакты можно создать?» - Лиза

- «Теоретически? Хех, полгода назад я даже не думал, что игры способны привести к такому росту силы как сейчас. Простите, но от моих предположений ничего не зависит» - Вито

...

Если подумать, Ник делал тоже самое, что и раньше. Работал над Титан Квест и помогал напарнице с ее игрой. Разве только, теперь ей была не Киара, а Сацуки.

Но...

Все шло более гладко, чем прежде и тому есть простое объяснение.

Больше, ему не нужно было скрывать свою деятельность, а потому он спокойно работал над дополнением и не переживал, что напарницы могут о чем-то догадаться. Если нужно, он мог показать им ту или иную часть разработки, чтобы услышать их мнение и нередко это оказывалось очень полезным в его работе.

Киара активно помогала подруге с работой над Фейбл, при том что сама продолжала пополнять Форест контентом.

Все трое геймдизайнеров работали над своими проектами и помогали друг другу. Подобная система работы способствовала хорошей продуктивности, увеличивая как скорость разработки, так и качество итогового продукта.

- «А зачем вообще нужна эта школа героев? Тем более заброшенная? Не лучше ли сделать ее функционирующей? Думаю, это будет приятно» - Сацуки

- «Нам нужен мир без героев, гнивающий в своей сути. Герои там были, они известны своими свершениями и влиянием на мир. Люди их почитали, а потому специально была построена

школа, чтобы тренировать в ней будущих героев. Так и было по началу, но со временем, она погрязла в рутине и коррупции, а герои стали надменными, эгоистичными пародиями на самих себя. Вся система прогнила насквозь, так что разозленный народ разгромил это позорище, а герои сейчас не воспринимаются столь положительно и восторженно как прежде. Поэтому, игроку придется столкнуться с большими трудностями и доказать, что он превосходит все это прошлое убожество и показать тем самым образ настоящего героя. Ну, или злодея. Руины академии героев позволят проходить в них испытания и не только, так что это место очень важно для сюжета, а еще оно поможет игроку в самом начале с тем, чтобы разобраться в некоторых механиках игры» - Ник

- «Тем самым ты собираешься показать критику современного общества?» - Киара

- «Вся игра пронизана юмором и сатирой. Это будет важным плюсом в общую копилку. И если уж на то пошло, то никто не мешает нам дать возможность игрокам ощутить себя в шкуре героев прошлого. Для этого можно будет выпустить дополнение, где придется играть за упоминаемых в основной истории почивших героев. Или дать персонажу погрузиться в их память при помощи древнего артефакта. Тут кстати, можно будет решить какую получить награду. Например – убил ты врага в прошлом залутав его оружие, или пощадил за что тебе дали нечто иное, а в своем времени ты узнаешь где закопана эта самая награда и находишь ее. Вот еще идея – грохнуть шустрого врага на открытой местности и вот где он умер, там в настоящем и зарыто его тело с лутом» - Ник

- «Ого... тогда надо...» - Сацуки

- «Не забывай этим голову, у тебя есть над чем работать. Для дополнений еще будет куча времени» - Ник

- «Он прав. Надо сосредоточиться над основными механиками и прологом, а потом приступим к первой главе. Если будешь забегать вперед, только отложишь выход игры и замедлишь ее разработку. Тебе нужен приток манны, а получить его кроме как от игры тебе не удастся» - Киара

Ник вынуждено переходил от Фейбл с ее забавным художественным стилем и атмосферой сказки, к Титан Квесту с его эпиком, кровищей и полчищами врагов.

Если и были неудобства, то небольшие.

На деле, Николасу нравилось вести два разных проекта. Если работать над чем-то одним, это волей-неволей надоест.

Дополнение Бессмертный Трон – в другом мире было лучшей частью всей игры. Во всяком случае, так считал человек которому принадлежала эта память.

Подземный мир с его пещерами, рекой Стикс, палатами судей, царством Аида, цветущими садами и даже Тартаром – все это выглядело очень здорово. Оно буквально наполнено магией. Многочисленные призраки, души мертвых образующих густое сияние, живые стены костей, безграничная бездна, реки лавы и многое другое. Это здорово контрастировало с уже известной стилистикой Греции, Египта и Востока. Три региона и так были здорово проработанными и радовали глаз, а тут все выходило на совершенно новый уровень.

Населяющим подземный мир существам, тоже было чем удивить зашедшего туда героя. Тут были как известные по мифам создания, так и выдуманные разработчиками игры твари, ну или вариации известных чудищ, не обязательно из греческой мифологии. Вот например внешность

троглодитов, тут заметно отличалась от таковой из серии Меча и Магии.

Выдумывать все это оказалось бы слишком тяжело, но у Николаса был готовый шаблон в голове, надо только привести его в должный вид. Для этого надо как следует поработать с деталями. Это в оригинальной игре, не столь заметно, а тут вид от первого лица, так что дело доходит даже до морщин. А ведь мертвякам нужны трупные пятна, следы гниения и разложения, или же это высушенное умертвие подобно мумии.

Ник хотел сделать все на высшем уровне, чтобы дополнение приняли столь же тепло как и в прежнем мире.

Осталась еще одна немаловажная деталь – трейлер.

Достойное дополнение, заслуживает отличный трейлер.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3286968>