

Глава 96 – Без рекламы.

Что сделал Николас с Тургором после вынужденного перерыва?

Перво-наперво, использовал функцию сканирования тела при входе в матрицу, чтобы воспроизвести его облик, форму духа в которой находятся сердца. Так что теперь, не придется пользоваться шаблонной моделькой. Использование образа своего собственного тела, должно послужить хорошую службу при погружении в игру.

Диалоги, тоже пришлось доработать, разделив на два пола.

Главным по прежнему остается необходимость прокачивать контроль магии и стойкость сознания.

За последнее время, Киара то и дело давала очень полезные советы касаемо Тургора. Девушка была вдумчивой, все хорошо рассчитывала, да и ее переход в новый ранг сыграл не последнюю роль. Кроме того, в отличии от Сацуки и Лизы, у нее было больше свободного времени. Она тратила его на тренировки и Тургор, после чего беседовала с Ником и предлагала идеи.

Не все из них окажутся в игре, опять-таки чтобы не перегрузить ее. Но вот некоторые вышли очень даже неплохими.

Ник чувствовал, что его новенький проект и правда поможет ему в личных тренировках.

Между тем, Сацуки доделала новую главу для Фейбл и выпустила ее.

Эта часть, включает в себя сегмент в которого главный герой должен будет работать в Шпиле, под прикрытием. В оригинальной игре, это очень короткий сегмент, за который проходит десять лет. Но вот здесь, Сацуки воплотила идеи Ника, в которых игроку предстояло нести свою службу и делать нелегкий выбор.

По сути, Шпиль это каторжная стройка, в которой задействуют рабский труд. Узников со всего Альбиона свозят сюда и те трудятся под присмотром стражников, роль одного из которых взял на себя игрок.

У Ника имелись образы не только из игр, но и некоторых фильмов, так что он мог использовать их для игры. Так например, можно безупречно отыгрывать свою роль и получать за это приятные бонусы, как в плане комфорта и власти, так и очков опыта и денег, а если выслужиться как следует, то вместе со званием начальника стражи можно будет получить парочку уникальных артефактов, а финальный этап сюжетного задания стартует на два года раньше. Но все это ведет к отрицательной карме.

А вот положительную можно добыть помогая заключенным, но в таком случае все годы службы придется довольствоваться низким званием, дрянной зарплатой и хамским отношением к своей персоне. Зато, можно будет организовать побег, избавиться от особо жестоких стражников и свалить все это на одного неприятного типа, который к слову стал бы нашим партнером, а также источником заданий при продвижении по службе. Беглецов можно будет встретить в дальнейшем, и тоже получить от них парочку заданий, а кое кто поделится очень интересной информацией.

Будет внутри Шпиля и свой быт.

При желании, в него можно погрузиться с головой. Для этого есть несколько мини-игр. Одна

позволит повысить производительность рабов, снизив свою карму. Другая напротив, улучшит быт, условия работы и проживания, что благоприятно не только для рабов, но и стражей.

Будут конфликты в том числе и между рабами, что тоже можно разрешить или не обращать на это внимания.

Игнорирование мелких проблем, позволяет быстрее мотать свой срок службы, так что игроки желающие покинуть Шпиль как можно скорее, получают для этого необходимые возможности. Ну а те кто хочет отыгрывать по полной, тем более будут рады.

В оригинальной игре, пленный маг за которым мы пришли, сам избавит нас и себя от магических кандалов, а мы поможем ему выбраться. Сацуки оставила этот вариант на легкую сложность, а вот остальным придется выполнить некоторые условия, чтобы подготовить бунт. В целом, это не так сложно, да и по сюжету герою будут давать подсказки, а вот злодей получит власть в свои руки, так что ему тем более не составит труда все подготовить.

Также, в ходе своих походов до Шпиля, игрок сможет охотиться на преступников. И вот тут тоже будет выбор – убивать их или захватывать в плен. Второе труднее, поскольку схваченного придется тащить за собой, чтобы сдать властям. Этих преступников, можно будет встретить в Шпиле и даже взаимодействовать с ними. Так например, некоторые из них расскажут в содеянном и согласятся помочь. Другие ничуть не поменяются и пожелают взобраться по головам, кому-то даже удастся стать стражником, так что неудивительно, что многие из них те еще садисты. Вот и получается, что поступая хорошо – ты не всегда получаешь хороший результат. Будут как хорошие люди, так и конченные мрази. В любом случае ты встретишься с результатами своего выбора.

Как бы то ни было, с тобой и магом, сбегут некоторые пленники, так что о твоих похождениях в Шпиле станет известно всему Альбиону.

Как и прежде, Амелия получила право испытать новую главу приключений на день раньше остальных игроков.

И так сложилось, что во время ее стрима, зашел разговор про игру Ника...

- «Почему нет? Да ты глянь сколько народа сидит на стриме Амелии, а если она еще и обзор сделает, народ хлынет как вода из прорванной трубы» - Сацуки

- «Я делал Тургор не для заработка или магической энергии, с этим у меня проблем нет, особенно благодаря Титан Квест. Тургор нужен для специфических тренировок. Сама подумай, как по твоему Амелия сможет погрузиться в игру, если будет делать это на глазах тысяч людей, отвлекаясь на чат и донаты? А если ей будут советовать, как это обычно бывает? Она не достигнет того же состояния, что и мы... и в особенности Киара. Тургор – это очень личная игра. Выкладывать записи прохождения, уже после игры – дело нормальное. Но вот прямой эфир все испортит. Да и сами игроки должны увидеть и прочувствовать игру на своей шкуре, без всяких подсказок. Им нужен свой путь, а не проторенная дорожка» - Ник

- «Я соглашусь с Ником. Люди должны испытать полное погружение и самостоятельно сделать выводы, даже если те будут неверными. Нам надо сделать на этом особый акцент, что игра достигает наивысшей эффективности, если не иметь о ней информации заранее. Только собственное участие позволит развить навыки лучшим образом» - Киара

- «А как же ты Ник? Ты ведь все о ней знаешь?» - Сацуки

- «Для этого я использовал рандом в разных частях игры, плюс у меня есть опыт глубокого погружения в информационное поле, так что эффект будет... я надеюсь» - Ник

- «Мы не будем отказываться от услуг Амелии. Воспользуемся ее помощью иначе. Она выложит сообщение о новой игре от нас и ее способности повышать контроль энергии в теле, особенно на тонком уровне. Приправим это важностью нового опыта, а потому предостережем игроков от спойлеров. Игра станет доступной для всех одновременно, за исключением Амелии. Она пройдет игру на несколько дней раньше, но стрим будет выложен спустя минимум сутки после релиза для всех и каждого. Важным будет то, что еще до релиза, Амелия поделится данными о своих тренировках, в этом случае все смогут убедиться в эффективности Тургора и важности избегания спойлеров о нём. Для лучшего эффекта, моя семья пригласит Амелию в тренировочный центр, где та проведет требуемые несколько дней во время которых будет играть в Тургор и тренироваться в вне его. Врачи и оборудование, зафиксируют все изменения, так что отчет о тренировках будет официально подтвержденным» - Киара

- «Это и правда может послужить хорошей рекламой, но ведь Тургор работает на людях по разному. Не всем дано продвинутся как тебе. Что если Амелия не справится? Тогда, это сработает как антиреклама и мало кто вообще станет в это играть, а спойлеров тем более никто не станет избегать» - Сацуки

- «Это - оправданный риск» - Киара

- «Не такой уж он и серьезный. Я ведь эту игру для себя делаю. Ну не понравится она публике, и что? У меня нет проблем с деньгами и манной, а для репутации это не будет ударом, ведь я генератор идей, а не тот кто их воплощает. Ваши то игры - отличные» - Ник

- «Нет! Я... я считаю, Тургор способен очень положительно повлиять на развитие магов, и сделать это иначе, нежели Титан Квест, Фейбл или Форест. Его наибольшая эффективность заключается именно в первом прохождении, а потому нельзя, чтобы его испортили внешние факторы. Если одной Амелии мало, то мы можем использовать ресурсы моей семьи. Когда маги Айсбернов продвинутся, это станет лучшей рекламой Тургора» - Киара

- «Он еще не гарантия успеха в развитии. Киара, ты особенная, даже среди своей семьи. Я не думаю что прямо таки большинство решивший поиграть в Тургор, достигнуть такого. А подставлять твою семью я не хочу, поэтому и считаю - лучшим вариантом это дать играть в нее всем сразу. Ну, после Амелии» - Ник

- «Давайте спросим учителя Скарлет. Она играет в Тургор, вот и узнаем повлияла ли на нее игра или нет» - Сацуки

- «Это будет очень кстати. Но Тургор в любом случае выйдет почти без рекламы, хотя - атмосфера загадочности и результаты прокачки Амелии, тоже станут своего рода рекламной акцией» - Ник

...

- «В самом деле? Это настолько маловероятно, что даже мне трудно поверить» - профессор Гулбрехт

- «Тем не менее, это факт. Киара - выдающаяся ученица и всесторонне-развитый маг. Не стоит забывать и того, что она геймдизайнер. Не следует ожидать таких же результатов от других магов, но эффект от игры несомненно будет» - Лиза

Профессор изучил данные Лизы Скарлет касаясь игры Тургор и ее воздействию на организм. Также, он был именно тем, с кем Лиза беседовала на тему погружения Ника в матрицу. Профессор разработал систему для экстренного вывода сознания для капсулы погружения.

- «Если ваша подопечная смогла прикоснуться к океану информации, то это могло бы объяснить то, почему ее магическая энергия ведет себя схожим образом с действиями в игре. Информационное поле подстраивается через воздействие на него подсознания посредством магии. Создатель игры пробовал ввести в нее новые знаки?» - Гулбрехт

- «Нет. Он против этого. Говорит, что подобное испортит всю задумку» - Лиза

- «Жаль, хотя... возможно это даже к лучшему» - Гулбрехт

Мужчина проверил данные на экране.

- «Мне потребуется изучить эту игру. Вы дадите мне доступ к ней?» - Гулбрехт

- «Я решу этот вопрос в частном порядке, но прошу вас сохранить это в секрете» - Лиза

- «Разумеется» - Гулбрехт

- «Я попрошу вас немного подождать. Хочу, чтобы вы исследовали готовый продукт. Это важно для полноты картины и сработает с наибольшей вероятностью, если будет готов на все 100%» - Лиза

Мужчина знал, что переубедить ее не получится, как впрочем и то что она права. Ему просто хотелось опробовать игру как можно скорее.

- «Что вы смогли выяснить?» - Лиза

- «Немного. Еще один геймдизайнер, впал в кому в Китае. Дело попытались скрыть, но он работал в команде и те сразу сообщили его родным. Сейчас, он подключен к медицинскому оборудованию, потому находится на системе жизнеобеспечения, но признаков того что он скоро проснется пока нет. А вот из Вашингтона дошел другой слух. Будто бы, один геймдизайнер после того как попал в кому, еще некоторое время присылал странные данные. Не знаю, правда это или нет, но если так и было, то исследователи получили информацию прямо из глубин матрицы. А о чем они – одному богу известно. Может полный мусор, а может и нечто имеющее огромное значение для всей науки» - Гулбрехт

- «Это может быть связано с тем неизвестным открытием?» - Лиза

- «Да кто его знает? Чтобы они ни сделали, это уже обросло слухами. Я не верю в то, что не могу изучить. Если бы ни запрет на деятельность шаманов, я бы провел с этим пару экспериментов» - Гулбрехт

- «Их способы проникать в информационное поле, могут послужить защите геймдизайнеров от погружения?» - Лиза

- «Уж скорее для увеличения вероятности там утонуть. Шаманы не используют капсулы погружения и матрицу, а потому их сознание крепче связано с телом. Они буквально ныряют сознанием в океан информации и достают все, что удастся поймать. Не знаю какими именно методами они пользуются, все это засекречено. Хотелось бы, чтобы их использовали для спасения впавших в кому, но ты и сама знаешь, насколько эти случаи редкие» - Гулбрехт

- «...» - Лиза

- «Я бы хотел побеседовать с твоими подопечными. Вполне возможно, то что они увидели в глубинах информационного поля значит куда больше, чем они думают. Просто, эти образы для них все еще бессвязны, но если разобраться, то результат может оказаться весьма необычным» - Гулбрехт

- «Я не собираюсь использовать их в качестве подопытных кроликов и уж тем более, чтобы они впали в кому. Для этих целей можно использовать менее ценных магов» - Лиза

- «Если вы переговорите с руководством Эдмонта и оно выделит геймдизайнеров для проверки и развития способностей, то с выходом игры я могу попытаться ввести их в подобное состояние и исследовать его» - Гулбрехт

- «Если это сработает и маг впадет в кому, что вы сможете узнать?» - Лиза

- «Ума не приложу. Я такого прежде не делал, но мы сможем доказать, что погружение в глубины информационного поля существует. Конечно, я бы не хотел доводить до такого, но у нас все меньше времени» - Гулбрехт

- «Все так плохо?» - Лиза

Пожилой мужчина устало вздохнул.

- «Новостей о влиянии роста магической энергии все больше и больше, и хороших среди них меньше, чем хотелось бы. У монстров наблюдаются мутации, возникают новые виды, а недавно стало известно о появлении новых вирусов. Природа адаптируется к этим изменениям куда быстрее человечества. Я боюсь, что в ближайшие годы начнется массовое переселение. Малые города забросят, а всю мощь будут концентрировать в крупных. Если звери и прочие магические создания будут развиваться быстрее наших магов, в скором будущем разница в силе станет непреодолимой» - Гулбрехт

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3317036>