

Глава 103 - Портирование Эпохи Мифов.

Гурон презирал высокие технологии.

Они бесконечно далеки от духовного развития человека. Магическая энергия служит связующим звеном. Кузнец вкладывает свою манну в заготовку, в каждый удар молота, естество мага сливается воедино с его творением. Когда маг использует выкованное оружие, то наполняет его силой и оно становится продолжением его руки.

А что насчет техники?

Бездушная, синтетическая мешанина проводов, металла и пластика. Ее процессы - издевательство над самой природой.

Промышленность позволила человеческой цивилизации шагнуть на новый уровень?

Чушь!

Из-за нее людишки стали плодиться в сотню раз быстрее, и чем больше их становилось, тем больше требовалось ресурсов для утоления их потребностей. Вырубали леса, вспахивали поля, рыли карьеры и шахты, перекрывали плотинами реки, и при всем этом создавали горы мусора и травили атмосферу и моря отходами.

К чему привел такой прогресс?

К миллиардам беспомощных, слабовольных, никчемных увальней сидящих перед телевизором и жующим всякую дрянь. И только магическая катастрофа спасла людей открыв им истинный путь.

Нельзя окружать людей безопасностью, там они превращаются в тупых овец. Напротив, надо ставить людей в агрессивную среду. Слабые умрут, сильные станут еще сильнее. Не нужны миллиарды людей и промышленность съедающая природу. Сотни миллионов прекрасно справятся собственными силами и со временем, их возможности возрастут несоизмеримо тому что есть сейчас. Каждый человек будет рождаться с немыслимыми магическими способностями и невероятным потенциалом.

Ему не понадобится автомобиль, ведь маг будет перемещаться гораздо быстрее. Не нужен самолет, ведь он сможет летать. Не понадобятся больницы, ведь он не будет болеть и сможет лечить себя сам. Ему не понадобится сто брендов одежды и двести сортов колбасы. Все это будет ему не нужно. Люди станут чем-то большим, нежели просто биологическим видом. Природа дает шанс и его нельзя упускать.

Но... ничего из этого не сработает, пока люди не найдут правильный путь.

Матрицу созданную людьми, Гурон считал ересью, которой подлые мерзавцы вторгаются в информационное поле, создавая уродливую пародию на него.

Людишки нашли себе уголок, в котором можно сражаться не боясь пострадать или умереть. Просто позорище. И они всерьез считают, что тупые симуляторы способны заменить реальный мир? Настоящий бой не на жизнь, а на смерть, променять на иллюзию?

Раньше люди пихали в еду химическую дрянь похожую на стиральный порошок, которая усиливала вкус. Тупые животные. Готовы жрать токсичную мерзость, чтобы обмануть свой

организм, лишь бы доставить себе удовольствие. А теперь, они погружаются в мир снов, потому что боятся выйти за пределы уютных стен, вплоть до говна в штанах.

Гурон усмехнулся, потому что дикие земли для него – родной дом. Он спокойно в них живет, в то время как охотники выходят в них как на войну.

Шаман с недоверием отнесся к Тургору.

Но ему было любопытно, что же это за игра такая? Откуда столько слухов? Правда ли она способна на то что ей приписывают или это как всегда вранье?

Мужчина хотел проверить в чем же там дело, прежде чем принимать меры сулящие не только риском для жизни, но и внушительными расходами.

И вот, он запустил игру...

С первых секунд Гурон ощутил нечто странное. Тут было, как-то не так...

Перед глазами возникла женщина, ее словно окружало мутное марево. Она была нагой, но не вызывала возбуждения. И тут, она заговорила...

Она воспринималась не иначе как мать игрока.

Что за...

После непродолжительного разговора, управление перешло к Гурону. Тут-то он смог осмотреться.

Его окружал странный мир. Это была теплица, которую разорвало изнутри большое дерево с Сестрой внутри. Небольшой островок находился в окружении черного океана, непроглядной ночью.

Сестра попросила собрать капли цвета в ее покоях.

Гурон заметил некие ростки и подошел к ближайшему из них.

Так он узнал как можно собирать цвет, а затем смог увидеть себя со стороны. Его поразило увиденное, он был духом. Золотоглазым, с неким сердцем в котором плескалась жизнь. Тот самый цвет, что он собрал.

Все это не укладывалось в голове. Что это вообще за игра?

Он быстро покинул это место и отправился дальше. Его глазам предстал Промежуток, воистину необычный мир. Гурону пришла мысль, что еретик создавший эту игру, пожелал воплотить в матрице свой сон. Иначе откуда все это?

В руднике Зев, Гурону посчастливилось отыскать еще одно сердце и немного цвета. Тут была интересная идея в виде знаков. Похожа на магию, только ты платишь собственной жизненной силой.

Сестра время от времени давала советы. Ее голос раздался прямо в голове, а Гурон продолжал исследовать этот мир...

Будь то локации или переходы между ними, все вызывало смешанные эмоции, но больше всего

- удивление.

Тем что поразило шамана стал цвет.

Лимфа цветов оказалась не просто аналогом магической энергии. Она делилась на семь частей и у каждой были свои свойства как положительные, так и не очень.

А в момент когда Гурон в первый раз напоил мертвое дерево, он испытал чувство, которое настигало его только во время глубокого транса и то под действием магических ресурсов. Здесь же, оно возникло само по себе, будто так и должно быть.

Мужчина продолжал свой путь.

Позже, ему встретились Братья.

Эти уродливые твари, с вживленными в собственные тела механическими частями, крали цвет. Гурон рассвирепел от этого. Грёбаные твари воруют его цвет! Он убьет их!

Встреченные на пути Сестры, не вызывали доверия. Уж кто-кто, а Гурон хорошо разобрался во всем что касается обмана и манипуляций. Он раскусил этих девок на раз. Но вот что странно, не все из них действовали лучшим методом. Они были... разными.

Не сразу, но со временем, общаясь с ними, Гурон понял, что дело в цветах наполняющих их тела. Вот откуда у них такой характер.

А еще эти тайны...

Что за вертикаль пределов?

Что такое кошмар?

Кто такой спящий?

Но...

Гуруна насильно вытолкнуло из матрицы, как только у него закончилась манна.

- «Гха!» - Гурон

Он схватился за грудь и тяжело дышал. Ему казалось, что он вернулся в прошлое, в тот самый момент, когда впервые вошел сознанием в мир духов и вернулся обратно.

Энергия в теле бурлила, заставляя каждую клетку тела трепетать.

Мужчина сел на пол и закрыл глаза.

Он сразу погрузился в медитацию и стал приводить движение энергии в своем теле в порядок. И хотя процесс не был безболезненным, Гурон был рад. Он ощутил как его магическое развитие шагнуло вперед, причем без использования магических ресурсов. Обычно, приходится варить зелье, поглощать энергию из кристаллов, медитировать в местах с насыщенной манной или на худой конец съесть куски мяса магических зверей.

Но здесь... он смог получить все необходимое практически из ниоткуда.

Гурон старался очистить свой разум, но мысли о цветах не покидали его, напротив – они еще сильнее подстегивали колебания энергии в теле. Шаман ухватился за эти чувства и подпитывал их.

Голос цвета время от времени возникавший в ходе игры, сейчас воспринимался как один из духов, явившихся Гурону. Шаман использовал это. Богатый опыт в понимании астрального мира подсказывал, как следует поступить. Направлял, куда нужно...

Дошло до того, что мужчина ненадолго забыл где он находится и для чего.

Он открыл глаза и хотел крикнуть своим подчиненным, но вовремя заметил обстановку вокруг и обручи погружения.

Пару минут, Гурон молча сидел на полу приводя мысли в порядок.

Случившееся выглядело поразительным. Он и не думал, что эта игра окажется такой странной и повлияет на его развитие.

Но еще...

Он пришел к выводу, тот кто создал игру, с очень высокой вероятностью контактировал с духовным миром. Возможно, даже погружался в него.

Это тревожные вести. Еретики не должны совершать подобного.

Но это только подозрения, Гурон решил как следует исследовать данную игру.

А пока манна восстанавливается, он включил ноутбук. В каждом номере располагался такой. Простенький, но большего и не требуется. Там Гурон собирался найти информацию по играм и их создателям.

Как только он выбил «Игры Эдмонта», то увидел множество тем, большинство из которых касались проектов Азраила, особенно Титан Квест.

...

Николас занимался созданием Халф-Лайф, а заодно продолжал работу над портированием Эпохи Мифов.

Изначально, он собирался анонсировать Период Полураспада старым добрым трейлером, а пока идет разработка, выкатить Эпоху для игры в матрице. Но со временем, он пришел к выводу, что это не самая хорошая идея.

Если показать кусочек новой игры, да еще в таком жанре, люди захотят в нее поиграть и вполне возможно, охладят к другим играм. Уж лучше сначала завершить все задумки с Эпохой и Титаном, а уже после переходить к новому.

Работа над Халф-Лайф помогла ему отвлечься от магии, мечей и мифических тварей. Он отдохнул и... мог вернуться обратно, чтобы завершить задуманное.

Эпоха Мифов – это стратегия на ПК.

Ее можно перенести подобно тому, как он поступил с Хранителем Подземелий или Героями. Но, юноша не хотел обычного переноса, пусть даже там будет необычная подача игрового

процесса. Ник задумал кое-что другое.

Он знал, насколько игрокам хотелось лично побывать на поле боя среди античных армий и мифических созданий. Так почему бы не дать им эту возможность?

Титан Квест отлично для этого подходит. Надо только правильно все совместить.

Больше всего времени ушло на то чтобы подтянуть графику и увеличить масштаб локаций. Теперь они выглядят реалистичнее. Не прямо как Титане, совсем нет. Здания по прежнему смотрятся как... небольшие строения, но значительно лучше, чем в оригинальной игре.

Но главное, это геймплей.

Игрок возьмет на себя роль одного из героев, в первую очередь Аркантоса и будет управлять им и прокачиваться прямо как в Титан Квест. А управлением армии, строительством и всем прочим будет заниматься ИИ. В игре на ПК с этим проблем нет. Компьютерный оппонент способен действовать очень даже неплохо.

Ник предоставил возможность давать команды искусственному интеллекту. Выглядит просто – Аркантос, или кем мы там управляем, командует, а подчиненные исполняют это.

Пришлось прописать десятки команд и вариаций. Все они приводились в действие голосом игрока. Тот натурально должен был прокричать что нужно делать. От простых – «В атаку! Держим позиции! Обойти с фланга!», до более сложных в которых касающихся строительства, добычи ресурсов и улучшений. Тут из всего можно выбирать, а размещать здания можно самостоятельно, почти как в Форест.

При желании, игроки могут проходить Эпоху в матрице путем стратегического планирования. А кого это не интересует, тот волен идти в бой, отдав все бразды управления ИИ.

Будет это компания или созданная игроком миссия, не важно, игроку всегда открыты возможности. Так что те кто хотел пройти эту игру в роли героя на манер Титан Квест, получат желаемое.

Это можно сравнить с происходящим в дополнении про викингов. Там в битвах, герой служил острием копья, выступая решающим фактором, уничтожая самых опасных врагов. Так и тут, причем не стоит забывать про ИИ оппонента, что зависит от выбранной сложности.

Если оплошать и вовремя не устранить угрозу, то враг успеет накопить силы, отстроится и тогда с ним придется нелегко.

Чего уж там, на высоких сложностях, в одиночку особо не побегаешь, как впрочем и маленьким отрядом. Да и обойтись без стратегического управления тут вряд ли получится. Придется работать и головой и руками одновременно. Тут пригодится опыт прохождения обеих игр.

Также, Ник сделал игрокам подарок, предоставив особый режим игры. Он доступен тем, кто купил Титан Квест. Данный режим позволяет перенести своего персонажа в Эпоху Мифов и проходить им.

Разумеется, он лишится экипировки, взамен ему выдадут базовую, а новая будет пополняться от миссии к миссии. Также, игроку будет дозволено использовать некоторые реликвии. Если это оружие или часть снаряжения, то их можно одеть или взять в руки. Но конечно же, в этом

случае не будет бонуса от реликвии, поскольку для этого надо разместить ее в храме.

Что касается показателей опыта, здоровья и прочего, то это зависит от уровня сложности. На легком, игрок ничего не лишится и если он прокачан, то пробежит кампанию на раз. А вот на высоких, ему порежут все показатели, мол сила титанов пытается его удержать, поэтому он слабеет. Но так действительно будет интереснее.

Помимо этого, после полного прохождения на высокой сложности откроется еще один особый режим.

В нем, каждую миссию можно будет проходить за врагов.

То есть, брать на себя роль Гаргаренсиса, Камоса, Кемсита или кого-то из героев на их стороне. Можно и своего собственного из Титан Квест, но это опять таки особый режим.

В миссии где надо уничтожить таран бьющим по вратам Тартара, игрок будет защищать его от сил атлантов и греков. Где надо отбить нападение пиратов, мы в их роли вторгнемся в Атлантиду с целью разрушить порт и украсть трезубец Посейдона. Там где мы собирали части тела Осириса, нам придется противостоять в каждой миссии по своему.

Игроки почувствуют себя в шкуре тех, кого так старательно истребляли, сначала на ПК, а потом и в матрице.

Превратить такое прохождение в кампанию не получится. Оно и понятно, если открылись врата Тартара, значит Титаны вышли наружу и все... конец, ну или победа. Тут смотря на чьей вы стороне.

А вот отдельные миссии, позволят еще и убивать героев кампании раз за разом. Получится своеобразная вариация на тему - «Что было бы если?».

Ник, никак не заявит такой вот реверсивный режим. Игроки сами его откроют. Тот кто первым пройдет кампанию на высокой сложности и ее дополнение про Атлантов, неслабо так удивится, когда поймет, что может опробовать себя на другой стороне.

Юноша не смог удержаться от возможности внести несколько пасхалок.

Так например, в ходе обычного прохождения на стороне добра, уже в Скандинавии, когда на помощь придет Одиссей со своей армией, один из греческих солдат увидев Героя, при условии что игрок использует персонажа из Титан Квест, скажет - «Что ты здесь делаешь? Я думал, ты охотишься на Телхинов».

А если игрок проходит миссию в реверсивном режиме то - «Я верил тебе! Ты должен был бороться с титанами, а не примкнуть к ним!».

По сюжету кампании, греки проникают в Троя внутри деревянного коня. В реверсивном режиме, все миссии сохраняются. Так в одной. Нужно будет разбить греков и сжечь коня, до того как его достроят. А в следующей, повествование ведется независимо от прохождения прошлой, то есть конь построен и группа героев попала внутрь города. Игрок знает где и как проходит их маршрут, ведь он сам проходил это, но тут его ждет сюрприз. Ник сделал так, что враги пойдут другим путем, а внутреннее расположение зданий и дорог поменяется. Враги, скорее всего успеют открыть ворота, так что охота за группой героев перетечет в яростный бой за Троя.

В дополнении, миссию где нужно было строить города, чтобы ослабить Титана, в реверсе потребуется уничтожить врагов, но при этом не попасться на глаза Титану и его слугам, поскольку они убивают всех на своем пути.

Почти также будет в Египте, где следом за Титаном вырвались полчища монстров, а наша задача помешать Египтянам пробудить слугу Осириса.

А вот в Скандинавии Титан не станет атаковать союзников. Он будет более разборчивым. Только вот управлять им нельзя, а потому придется следовать за ним, иначе его могут заморозить, тогда на время он становится беззащитным. Это не говоря о том, что враг постарается затянуть продвижение титана и будет его отвлекать, чтобы выиграть время на призыв дракона.

Для финальной миссии основной кампании, а также дополнения, в реверсивном режиме, Ник сделал два ролика. В первом, Гаргаренсис получает свою награду от Кроноса, выбравшегося из Тартара, а вся Атлантида охвачена огнем и тьмой. Во втором, почти тоже самое только без Гаргаренсиса.

Ник с удовольствием завершил работу, окончив ее трейлером про выход Эпохи Мифов в матрице и показав часть геймплея. Некоторые подробности, включая возможность проходить персонажем из Титан Квест, он кратко изложил в сообщении идущим с трейлером. Там же, он выставил дату когда выйдет эта игра.

У магов много работы, так что пусть они знают о ее выходе заранее.

Ну а пока, юноша вернулся к работе над Халф-Лайф.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3329106>