

Титан Квест стал настоящим событием, приковав к себе внимание в информационном поле.

В эпоху, когда человечество соседствует с жуткими тварями и никак не может назвать себя хозяевами мира, хороших новостей всегда меньше, чем плохих. А сейчас все становится только хуже. Из-за роста магической энергии монстры становятся все сильнее и опаснее. Магических существ рождается все больше, а и их могущество растет. От того люди слышат о гибели, потерях и лишениях все чаще и чаще, а потому хорошая новость может не просто порадовать, она значительно выделяется на фоне прочих и тем самым вселяет надежду.

Тут будет не лишним отметить, то что власти доносят до общественности далеко не всю информацию. Тот же рост манны пока не оглашался. А вот радостные известия нередко получают огласку. И так сложилось, что за последнее время несколько игр попали под эту категорию.

Сначала выживалка Форест, а потом и Титан Квест.

Обе игры принципиально отличались друг от друга, но зато какой эффект они давали.

Если в случае с Форестом, все шло постепенно, люди привыкали, изучали, развивались, то Титан вывалил целую кучу способностей, предметов и тех на ком все это дело использовать.

Выживалка ставила игрока в непростые условия и испытывала его на прочность, а вот Титан был приключением по античному миру, наполненному всевозможными врагами.

Обе игры контрастировали друг с другом и каждая по своему привлекали внимание. Нет никаких сомнений, что люди будут играть в них долгое время и периодически возвращаться. Среди проектов других геймдизайнеров случился отток аудитории и было предельно ясно, что мало кто вернется обратно. С такой то конкуренцией тягаться очень нелегко. Титан и Форест прямо таки вынуждают геймдизайнеров сойти с привычных рельс и проложить себе новый путь. Это трудно, долго, затратно, но по другому просто-напросто не выйдет. Приспосабливайся или погибнешь.

К Форесту то и дело выходили малые дополнения, разнообразящие игру, а Титан и без того обладает чудовищной реиграбельностью. Масса билдов и уровни сложности умножают требуемое для игры время. Даже просто опробовать все это будет ой как не легко, а уж пройти... тут понадобится нечто большее, чем запас манны и время.

Чем выше сложность, тем труднее дается каждый бой. В Форесте это выражено лучше. На низких сложностях игра ускоряется и это завязано на геймплее, а в Титане все немного иначе. Вот есть враг, обычный коих много. Ты без труда убиваешь его парой ударов или использованием навыка, но если повысить сложность, придется по настоящему сражаться с ним. Уклоняться от ударов, блокировать их, атаковать уязвимые места и всячески приспосабливаться к непростым условиям. Вот тут монстра пронзает насквозь, а сложность выше у него прочнее шкура, а то и вовсе броня одета. Так легко как прежде его не прибить, так что надо искать другой путь, а уж каким он будет – зависит от игрока.

Одни люди предпочитали качаться на менее опасных противниках и копить на отличное снаряжение и солидный запас хилок, а вот другие любили рисковать, а может им нравилось преодолевать трудности. Благо игра давала массу возможностей.

Однако, она привлекала не только прокачкой. Прекрасные виды Греции, Египта и востока

привлекали ничуть не меньше обилия способностей. Многие люди, после изматывающего рейда просто останавливались и отдыхали, наслаждаясь видом... как после рейдов в игре, так и реальных.

Ник серьезно заморочился, чтобы создать правильную модель поведения, прописывая различным видам монстрам собственную. Конечно, существовало несколько ключевых, а от них уже шли вариации с небольшими изменениями. Были крайне агрессивные монстры, те кто рвался в ближний бой или атаковал издалека впадая в ярость едва завидев игрока. Были напротив, осторожные и даже трусливые, те что старались не подходить близко или убегали, если рядом не было соратников или погибал вождь. Нежить, автоматы, элементали и прочие неживые создания не проявляли эмоций. Они нападали на игрока - действуя как обычно. Им без разницы как он себя ведет и к чему это приводит.

Если отсечь монстру лапу, то в зависимости от вида, это может серьезно сказаться на его боевых возможностях, например если он использует двуручное оружие или держал в ней другое. А вот тварям использующим клыки или рога, лапы не очень то нужны для убийства. Что касается нежити, то там даже отсутствие головы не повод останавливаться.

Тяжелое ранение в ногу, в большинстве случаев приводит к снижению мобильности противника, если дать по глазам, то это незамедлительно скажется на точности. Но увечья не всегда приводят к положительным для игрока эффектам. Некоторые твари от полученных ран впадают в ярость, а другие, на грани гибели, подобно загнанному зверю проявляют особую силу и навыки. Маг в таком случае, вполне способен выпустить всю заготовленную энергию одним махом, если уж помирать, то зрелищно. Для этого есть резон, сначала измотать противника, а только потом добивать, чтобы избежать вот таких вот сюрпризов.

Отправленный к фонтану воскрешения игрок, возвращаясь обратно, рискует столкнуться с трупоедами и мародерами. Первые - это всевозможные твари пришедшие полакомиться плотью убитых игроком существ. А вторые, ничто иное как основная причина собирать лут сразу и не отходить от него далеко, поскольку его собирают в свои бездонные карманы разного рода личности. Ими могут оказаться как обычные люди, в том числе добросовестные жители этих земель, так и гнусные ворюги, способные постоять за свою добычу. А ведь есть еще и монстры, которые подобно сорокам собирают все блестящее, в первую очередь золото. Игроку может повезти наткнуться на их гнездо, где сложена добыча, ее понятно дело будут охранять.

Все это раскрывается тем лучше, чем выше выставлена сложность.

Тоже самое применимо к некромантам, то есть магам способным поднимать мертвых. Они тоже заглядывают туда где игрок прошелся катком истребляя все и вся. В зависимости от силы убитых, нежить получается соответствующей. Тут кстати, выгодно рубить врагов на части, поскольку отрубленные конечности не прирастают обратно. Правша лишенный правой руки, будет размахивать оружием в левой, понятно дело это выйдет у него хуже.

Если не убить босса области, а также игнорировать дополнительные квесты, то подобные чудища будут появляться все чаще, это относится и к некромантам и к трупоедам.

Последние, изначально могут быть не больше собаки и разбежаться при появлении игрока, но со временем они отожрутся до весьма внушительных размеров, а в особо запущенном случае можно встретиться с огромной стаей и просто громадным злым вождом.

Со смертью телхина и прочих боссов, монстры в очищенном регионе будут исчезать. Ник

оставил помимо сокрытых уровней сложности, еще и режим в котором противники будут возрождаться в любом случае. Это как раз для тех, кто любит драться и возвращаться в исследованные места. Также, можно будет включить адаптивную сложность. Нет, она не будет делать монстров слабее если игрок не качался. Она сделает так, чтобы их уровни были не ниже, чем у игрока, куда бы он ни приходил. Но все это опять таки, станет доступно после полного прохождения.

Такие вот механики с подгонкой уровней и возрождением мобов, выглядят не очень достоверными даже для такой фэнтезийной игры, но они хорошо смотрятся в виде дополнительного режима. Также как и скрытые боссы включая персонажей из другой игры, таких как Гаргаренсис и Камос. Ну а раз встретить их можно только на весьма непростой сложности, и не в первом прохождении, то игрок уже в курсе событий игры, так что ничего нелогичного в этом не увидит. Для него это будет возможность встретить и убить старых знакомых по другой игре, ну и приятно удивиться обнаружив нового, знакового босса.

Данное решение, сыграет свою роль в дополнении, где место действия перенесется в подземный мир, где правит Аид.

Царство мертвых в буквальном смысле развязывает руки Николасу в плане выбора боссов. Туда можно перенести практически любого погибшего персонажа. Да хоть тех же боссов из предыдущих актов, как это было в оригинальной игре с Тифоном. Ну а раз речь идет про специфичную сложность, то нет нужды ограничиваться греческим пантеоном, персонажи из Египта, Скандинавии и Востока тоже будут рады встретить игрока и отплатить ему за свою смерть.

Некоторые из них будет интересно объединить в группы. Такая вот шайка боссов, каждый со своими навыками. Убивать их поодиночке это одно, а вот встретить группу, где каждый перекрывает слабые места напарника – совсем другое.

В одном из мест дополнения, Ник решил разместить слугу Кроноса, того самого крылатого монстра принявшего облик Теократа Криоса в дополнении к Эпохе Мифов. Тут эта тварь будет командовать чудищами Тартара, а завидев игрока – прокричит им убить его и улетит. Это сойдет за неплохую отсылку к другой игре.

...

Интерес к играм даже не думал утихать. Кто такой Азраил люди не знали, в отличии от создателей Фореста, в особенности Киара Айсберн. Журналисты договорили с администрацией Норквеста и Айсбернами, получив разрешение взять у Киары интервью. Хотя тут, вероятно все решалось в совершенно других кабинетах.

Ник и Сацуки там не присутствовали и это их совершенно не напрягало. Тут речь больше о политике, нежели об играх, так что пусть этим занимается привычный для этого человек, коим и была Киара.

Девушка спокойно и даже прохладно ответила на некоторые вопросы и кратко рассказала о разработке. Судя по всему, ей заранее дали ответы на возможные вопросы. Прочитав их один раз, она могла без труда рассказать все это наизусть. В довершении всего этого, Киара сообщила, что семья Айсберн вкладывает дополнительные инвестиции в Норквест для обучения геймдизайнеров с принципиально новым подходом к разработке игр, а также для поддержки всех прочих геймдизайнеров Эдмонта.

Интерес других городов к играм этого города тоже нарастал, но обыватели не знали, что

именно там происходит. В том что будут перемены, никто не сомневался.

Шурх...

Ник перевернул страницу, вчитываясь в текст.

Он делал заданную на дом работу, пользуясь свободным временем и тем что тут есть две напарницы, готовые помочь с не решаемыми вопросами. Сацуки сделала свою работу пять минут назад и вышла по своим делам. На ближайшие двадцать минут, Ник и Киара остались сидеть в тишине.

Киара свою работу выполнила значительно быстрее. В плане учебы, с ней очень трудно тягаться. А сейчас она планирует на бумаге дополнения для Фореста, и не только их.

Шух...

Тут, она отложила в сторону бумагу.

- «Ник, мне надо с тобой серьезно поговорить» - Киара

- «Давай, я не против» - Ник

Он продолжал смотреть в сложную формулу на бумаге. Ответ никак не желал сходиться, а значит где-то была допущена ошибка.

- «Твое содействие при разработке Фореста, сильно помогло семье Айсберн, а метод поглощения магических ресурсов сработал даже лучше, чем мы думали. На самом деле, он настолько успешен, что об этом неизбежно узнают в скором времени. Трудно сохранить подобное в секрете, когда в это вовлечено множество людей. Тем более, обязательно найдутся охотники которые после рейда приобрели ресурсы, приняли их, а потом играли в Титан Квест. Но даже так, Айсберны получили внушительную выгоду » - Киара

Шух...

Ник улыбнулся, когда нашел ошибку. Причем, она была столь очевидной, что допустить ее можно только по невнимательности.

- «Ага, и?» - Ник

- «Я поставила вопрос о дополнительной выплате тебе как первооткрывателю метода, но совет решил, что сделанная ранее выплата полностью покрывает обязательства, а потому нет нужды тратить дополнительные средства на уже купленный товар. Мое заявление о том, что ты не продавал интеллектуальную собственность, а то что ее присвоили – не стали даже рассматривать» - Киара

- «И что?» - Ник

Он написал ответ и оторвался таки от задачи, посмотрев на девушку.

- «Ты же сама сказала, об этом узнают» - Ник

- «Ты мог получить с этого выгоду» - Киара

- «Ага, или проблемы со стороны твоей семьи. Киара, я студент-геймдизайнер, моя задача

учится и создавать игры. Про открытия это к ученым. А вот если у этого метода будет побочный эффект? Кто тогда отвечать будет, я что-ли? Поверь, меня не сильно интересует что там и как, тем более я уже получил выплату. Меня это устраивает» - Ник

Девушка молча смотрела на него своими голубыми глазами.

- «Я чувствую движение энергии в твоём теле. Ты разрабатываешь игру?» - Киара

- «Типа того. Ворох всякой всячины, из которого буду лепить игру» - Ник

- «Я действительно благодарна тебе за все, что ты сделал. Далеко не все в моей семье были уверены в моём успехе и в целесообразности поступления в Норквест. Большинство склонялось к отправке меня на учебу в Вашингтон. Но благодаря тебе, я смогла доказать свою состоятельность и принести ощутимую пользу семье. Пока что - у меня нет рычагов влияния, но со временем это изменится, тогда я обещаю помочь тебе в любом момент, когда это потребуется» - Киара

- «Спасибо, кстати Сацуки тоже тебе помогала, да и мне между прочим» - Ник

- «Я помню об этом» - Киара

Ник снова был погружен в алгебраические примеры.

- «Айсберн - это большая семья, со множеством побочных ветвей и сложной структурой бизнеса. Семья не едина. На деле, она похожа на власти города, которые разделены на фракции. Внутренняя борьба неизбежна, когда речь заходит о власти. Придет время и я буду участвовать в этом более активно, но и результат будет более значительным» - Киара

Это она намекает на то, что в будущем станет более влиятельной фигурой?

Ник и без того знал, что будущее у Киары вне всяких сомнений будет впечатляющим.

- «Тебе известно, что учитель Скарлет состоит с нами в родстве?» - Киара

- «Ага» - Ник

- «Учитель также является частью фракции которой принадлежат мои родители и соответственно я» - Киара

Ник продолжал писать, но на мгновение ручка сильнее нажала на бумагу.

- «Тебе известно почему учитель поставила тебя и Сацуки в одну команду со мной? Почему сразу поручила нам разработку столь значимой игры?» - Киара

- «Просто мы успели выпустить прикольные игры, а кроме тебя и Брендана никто подобным похвастать не мог. У тебя с Вудами не все гладко, так ведь? Так чему тут удивляться?» - Ник

- «А если тут замешана другая причина?» - Киара

- «Например?» - Ник

- «Та из-за которой у тебя тело бурлит от манны, почему ты хорошо разбираешься в создании нетипичных игр и почему власти Чикаго пытались тебя похитить, отчего моей семье пришлось потом тебя прикрывать» - Киара

Ник перестал писать ручкой на бумаге.

- «У тебя столько общего с работами Азраила, что можно посчитать тебя его фанатом или учеником. Но самое главное тут другое. То как ты ведешь разработку. То как у тебя горят глаза, когда ты придумываешь новое. Если бы я не видела этого, если бы мы не были в одной команде, то я бы не догадалась. Также как и в случае с методом поглощения, этот секрет не будет держаться вечно» - Киара

- «Какой секрет?» - Ник

- «Твоей второй личности. Я уверена – учитель в курсе, иначе не покрывала бы тебя. Сейчас, когда новая игра Азраила стала известной в том числе за пределами Эдмонта, внимание к его личности станет особенно пристальным» - Киара

- «К чему весь этот разговор?» - Ник

- «В дальнейшем, найдутся те кто решит использовать тебя, подчинить себе. Без покровителей, талантливого человеку не выжить. Быть может, тебе даже удастся привлечь внимание властей Вашингтона. Кого бы ты ни выбрал, это только твое решение. Но как только ты войдешь в организацию, ты станешь ее частью и тоже будешь вовлечен во внутреннюю борьбу. Будь готов к этому, Азраил» - Киара

Юноша мог бы уйти от темы или опровергнуть ее слова, но он знал Киару. Ложь тут бесполезна, девушка догадалась о его второй личности и с этим ничего не поделать.

Если подумать, то кому как ни ей раскрыть его? Они почти каждый день вместе учатся и работают, а Киара человек очень умный и расчетливый. Она раскрыла его как математическую формулу. Сложила все факты и привела к готовому результату.

Ник ожидал, что сейчас она предложит ему сделку с Айсбернами или еще чего, но... Киара продолжила свою работу.

Хлоп!

Дверь распахнулась и в помещение вошла Сацуки с пакетом вкусняшек.

- «Не знала что брать, так что взяла всего понемногу» - Сацуки

Она глянула на Ника, затем на Киару, потом на тетрадь перед юношей.

- «Ты их еще не решил?» - Сацуки

- «Эй! Ты сама то закончила раньше, потому что тебе повезло, выпало легкое задание!» - Ник

- «Неа, все задачи одинаковые. Просто кому-то дано их решать, а кому-то нет» - Сацуки

- «То есть ты без проблем решишь мою задачу?» - Ник

- «Ээ, я... каждый должен сам решать свои задачи. Так ведь, Киара?» - Сацуки

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3281097>