

Глава 223 - Культ: Королевства Ереси.

Ник не работал в полной мере с другими геймдизайнерами кроме своих друзей, но и в Норквесте и тем более в Хостосе он нередко давал советы или указывал на ошибки, поскольку неплохо разобрался в данной области.

Но вот Сириус старше его, а учитывая то что она закончила колледж и то, что ею занимались с самого пробуждения, знаний и опыта у неё будь здоров. Это конечно же хорошо, не придется объяснять совсем уж простые вещи, нужно ограничиться необходимым минимумом, который даст столь нужную пищу для размышления.

Устные объяснения важны, но их следует использовать для самых важных, ключевых моментов, определяющих суть игры, её особенности и то куда нужно двигаться.

Основной же материал, следует подать в текстовом виде, а также дать хоть какие то визуальные образы.

На составление такого рода отчета у Николаса ушел один вечер, часть ночи, так что сегодня он спал один, что не было для него проблемой.

Помощь друзьям - нечто очень важное, особенно если друг столкнулся с не решаемой проблемой и ему действительно нужна помощь. Потратить один вечер на то, чтобы Сириус смогла продвинуться в плане магического развития? Тут и сравнивать не нужно. Тем более, она ремесленник и чем сильнее она, тем больше выгоды получают остальные. Это не говоря про то, что в мире духов помощь ещё одного соратника не будет лишней. Да и кем бы оказался Ник, если бы ответил отказом? Тем более, он сам предложил идею с разработкой игры. Очень напоминает всевозможных советчиков в жизни, когда некто подсказывает как надо делать лучше, критикует тебя, а стоит предложить ему сделать это самостоятельно, как он тут же уваливает и затыкается.

Николасу такие индивиды не нравятся и он точно не хотел бы стать одним из них. Если он не разбирается в вопросе, то так об этом и говорит. Ну а в чем-чем а в играх он настоящий спец и далеко не только благодаря памяти осколка. Считай, два года он упорно учится и работает закатав рукава оттачивая навыки и набираясь опыта. Создаваемые им игры это даже не плагиат и не копии, а уникальные проекты, превосходящие свои оригиналы из другого мира.

Это кстати касается и тех что создают его друзья.

Но, сможет ли Сириус повторить нечто подобное?

Это будет зависеть только от неё.

Когда она, отвечая на вопросы Ника, высказала пару моментов на тему игры, то упомянула инфополе, прокачку навыков и желательную фэнтези, поскольку в других жанрах она разбирается хуже.

В памяти было достаточно самых разных игр, нужно было лишь выбрать из числа тех, что сам Ник не станет разрабатывать. Но и плохой проект он использовать не будет. В общем, взять тот что он сделал бы будь у него неограниченный запас времени, и чтобы подходил под указанные Сириус параметры.

Решающим стало желание связанное с инфополем или... миром духов.

Kult: Heretic Kingdoms.

Куль: Королевства Ереси. Это изометрическая игра отчасти напоминающая геймплеем Титан Квест, но имеющая ряд важных отличий от него.

Прежде всего, Титан и ему подобные это игры про убийство мобов, лутание и прокачку. С Культом несколько иначе.

Прежде всего, большинство убитых мобов там не восстанавливаются, а в каких то местах, респавна врагов нет вообще. Обысканные сундуки и ящики никогда не пополнятся. И в целом, положение вокруг дружественных поселений выглядит более реально, чем в Титан Квест, поскольку не кишит монстрами. Мир представляет собой карту королевства, а перемещаться можно в отдельные отмеченные на ней места. Допустим, игроку дают задание убить банду головорезов орудующую в лесу на пути в город. Данная локация становится доступной к посещению. Игрок приходит, сталкивается с дикими животными, а затем находит банду и ликвидирует её. Сюда можно вернуться сколь угодно раз, но бандитов здесь не появится, а вот звери могут спавниться. Так что, в этом плане игра более логична, и получается что игрок сам ищет места обитания чудищ и прочих врагов, а не так чтобы вышел из города, и вот тебе кругом монстры и прочая сволочь.

Куль: Королевства Ереси. Это сюжетная игра, причем играть приходится за женского персонажа. Ей можно выбрать имя, прическу и наряд, но это ни на что не влияет. Сюжет линейный, но у него несколько концовок.

Чего в игре много так это квестов, некоторые из которых нелинейны.

Пожалуй, самой важной особенностью игры, из-за которой Ник и решил её использовать - стала возможность переходить в мир духов.

Как это выглядит...

Достаточно нажать кнопку и героиня, переходит в другой мир. В мир духов, астрал, не важно... восприятие вокруг несколько меняется. Ночью становится ярче, днем темнее, отчасти похоже на некий светофильтр. Но, изменения не только визуальные. Враги, не способные входить в мир духов, а таких в игре подавляющее большинство - исчезают. Точнее, это персонаж исчезает для них. Таким образом, можно сражаться в бою с опасными противниками, а затем буквально за две секунды переместиться в мир духов. Там, подлечиться, подождать пока пройдет кулдаун навыков и пройти туда где в реальном мире врагов нет, чтобы например выйти из окружения. Затем, выходим в реальный мир и появившись за спинами недругов, бьем их со всей силы.

Астрал позволяет использовать по настоящему крысиную тактику против сильных противников, чтобы обстреливать их из лука или магией, отходить в мир духов, переходить в другую сторону и выйдя оттуда повторять процесс и так, пока враг не получит летальную порцию боевой магии или стрел.

Только вот... мир духов называется так не для красного словца. Там и правда обитают духи, и нередко бывает такое, что пытаясь сбежать от врагов в реальном мире, ты сталкиваешься с куда более опасными противниками. Самые жуткие призраки, фантомы и настоящие чудовища обитают по ту сторону бытия. Одни сильно кусаются, другие умеют стрелять магией.

Это приводит к тому, что локации нужно проходить дважды, ну или периодически переключаясь между двумя мирами.

В мире духов, нет физической материи, хотя конечно же визуальное окружение остается. Но, нельзя поднимать лут или открывать сундуки, это недоступно, у тебя ведь нет физического тела.

Только вот, мир духов это не только оголтелые, злобные призраки но кое-что ещё. Вместо лута, с убитых в мире духов существ выпадает нечто иное, а именно кусочки их сущности, которые при подборе, прокачивают навыки. Визуально, это яркие, пульсирующие, горящие красным сферы, которые со временем исчезнут если их вовремя не подобрать. Также, нередко встречаются места силы. Выглядят они как сияющий голубым светом магический круг и выходящий из его центра слабый столб света. Если поглотить его силу, это служит развитию персонажа, только не навыков, а статов которые можно повышать при получении нового уровня.

В общем, исследование мира духов столь же важное, как и реального мира.

А ведь там встречаются дружелюбные призраки, обычно они нужны для того, чтобы игрок мог поговорить с ними и взять задание. Например, первый встреченный призрак будет душой рыцаря, похороненного в деревне, на которую напала шайка бандитов. И он просит о помощи... но не с бандитами, а с озлобленными призраками наводнившими деревню из-за некоторых событий, в которых героине предстоит разобраться. Или вот другой пример - молодой парень погиб, а теперь его не упокоенный дух желает донести весточку сестре, чтобы убедиться в том, что ей удалось спастись.

Чем дальше идти по сюжету, тем больше будет встречаться врагов способных находиться одновременно в двух мирах. Например - шаманы.

В горах, игрок встречает злобное, воинственное племя дикарей и вынужден вступить с ними в бой. Куча врагов с копьями, луками и несколько шаманов охотно стреляющих огненными шарами из жезлов. Если перейти в мир духов, воины исчезнут, а шаманы останутся в мире духов без прикрытия, где их легче убить. Но бывают и обратные ситуации, когда некие злобные твари не только сильные и быстрые, так ещё и охотно преследуют тебя в обоих мирах.

Тут надо приспособливаться. К примеру, зачищать только реальный мир или мир духов, а затем что называется возвращаться ко входу и начинать заново. Бывает, что духи оказываются очень уж сильными и в их мир лучше не заходить, пока не станешь сильнее, а те твари что способны жить в двух мирах, гибнут в любом из них.

Другой важной особенностью игры стали навыки, точнее система их получения и использования.

Дело в том что в Культ: Королевства Ереси, абсолютно все навыки привязаны к предметам.

В чем это выражается?

Если навести курсор на любой предмет, будь то оружие, элемент брони, кольцо или амулет - там будет указано название дара, способ его получения и результат в процентах.

Например, игрок берет в руки простейший огненный жезл. Для раскрытия его дара, нужно убивать врагов этим самым жезлом. Атакуют он огненными шарами. Когда счетчик достигнет 100%, дар раскроется и игрок получит возможность использовать навык огненного шара. Способность нужно поместить в один из доступных слотов, число которых увеличивается по мере того как игрок качает уровни. Условием для использования является применение огненного жезла, причем не важно какого именно - легкого, тяжелого, не имеет значения. С

активной способностью, первым выстрелом будет мощный огненный шар с большим уроном. Затем, способности нужно десять секунд на перезарядку, после чего снова вместо обычного огненного шарика, вылетает мощный.

Если схожим образом качать жезл воздуха, то в нем активной атакой станет целая россыпь шаров, уступающих по силе одному огненному.

С этим проблем нет, но вот большинство навыков - имеют собственные требования.

Скажем, чтобы прокачать лук, нельзя пользоваться тяжелой броней. Это относится в том числе к обуви, наплечникам и наручам. Одевай легкую броню и проблем не будет, но если надет хоть один элемент тяжелой, указанный дар будет отмечен красным цветом и не будет прокачиваться. Очень важно и то, что уже полученный дар работает с тем же условием. То есть, ты развил навык сильного выстрела, вставил его в активную ячейку но если хочешь, чтобы твой лук использовал его, придется отказаться от тяжелой брони. Иначе - никак.

У брони тоже есть свои условия для активации дара. Бывает, это связано с выбором стихии используемой магии, причем не важно жезл это или же ей обладает оружие. Вот нужно для латного доспеха, чтобы ты использовал магию земли, хочешь качать, бери в руки меч с этой магией, который травит врагов.

Есть немало хороших предметов работающих если на тебе вообще нет брони, причем полученный навык не требует носить обувь из которой этот дар получили. Именно так - ты носил обувь и не пользовался броней, что позволило получить навык ловкач, повышающий вероятность успешного уклонения. Вставляй его в ячейку, не важно какую обувь будешь носить, но вот броней пользоваться нельзя иначе навык работать не будет.

И так во всем.

В игре нет деления на классы, а при повышении уровня даются только очки для повышения статов, плюс каждые несколько уровней открывается ячейка навыков. Самых ячеек мало, особенно вначале, так что приходится выбирать какими дарами пользоваться.

Это в свою очередь ведет к построению билдов зависящих как от снаряжения, так и доступных навыков.

Здесь не выйдет найти ультимативный билд и качаться с его помощью. Нет, конечно же игрок может найти удобную для себя тактику, вот только если не менять предметы даров ты особо не раскроешь, что может серьезно аукнуться в будущем. Допустим, ты отыгрывал огненного мага и сжигал всех на своем пути, а затем встретил огненных противников с иммунитетом к пламени, а подходящих навыков против этих гадов у тебя нет.

Так что - игра подталкивает к тому, чтобы использовать самые разные предметы и раскрывать их, что бывает весьма непросто, особенно с учетом того, что большинство врагов не спамятся после зачистки локаций. Лутать локации нужно очень внимательно, поскольку бывает удается найти уникальный предмет будь то именно оружие или аксессуар. Некоторые к слову, обладают уникальным даром, что очень важно.

За то, игрок сможет желающий раскрыть как можно больше навыков, сможет отыграть самые разные классы, а не запереть себя в одном единственном.

В игре нет зелий манны.

У каждого магического навыка есть кулдаун. Шкала энергии нужна для расходования на пребывание в мире духов.

Что касается лечения – в игре есть несколько видов хилок, открывающихся по ходу прохождения. Каждая моментально лечит героя но при этом снижает его уровень максимального ХП. Чтобы восстановить этот уровень, нужно отдохнуть. Отдыхом служит медитация у костра, в кровати или персонажа готового тебя защищать, что осуществляется через диалог. Как раз во время медитации можно выбрать навыки, помещая их в ячейки или убирая оттуда. Благодаря этой системе, затяжные бои приводят к снижению максимального здоровья, а потому чем дольше ты сражаешься, тем опаснее становится, что в принципе логично, люди должны отдыхать.

Ник считал, что эти игровые механики должны заинтересовать Сириус, но вот как быть с сюжетом?

Юноша решил расписать его в текстовой форме, и кратко объяснить своими словами. Доп задания и описание локаций, он тоже изложил в виде текста.

По сюжету, испокон веков, в этом мире жил бог. Он обладал немислимой силой, но... сотни лет назад, герой по имени Аркор убил его и умер сам. Меч оборвавший меч бога напитался его силой, и обрел имя Богоубийца.

Род Аркора тоже получил особую силу. Они стали единственным кто мог брать меч в руки, любой другой человек умирал стоило ему только прикоснуться к Богоубийце. Потомки Аркора несли на себе магическую метку, которую нельзя подделать или с чем то спутать, она служила обозначением тому, что человек обладает магическим даром. Другой особенностью стал сам Богоубийца, в руках потомков Аркора он обретал особую силу, даруя её своим обладателям, но взамен требовал их крови.

Чтобы уберечь мир от этого оружия его спрятали в гробницу.

Однако, сотни лет спустя, королевство стояло на грани гибели. Захватчики разоряли земли и тогда к королю явился Тарин Аркор, один из потомков великого героя. Он предложил королю сделку. Тарину помогут пройти в гробницу, одолеть её неутомимых стражей и завладеть Богоубийцей. Взамен, Тарин использует силу меча, чтобы сокрушить врагов королевства.

Король согласился.

Вместе с Тарином отправился отряд из лучших рыцарей и магов, но Тарин не собирался исполнять свою часть договора. Завладев Богоубийцей, он убил своих соратников. Одна лишь девушка маг по имени Мара Валкариан, смогла сбежать и предупредить короля. Но было поздно. Используя великий меч, щуплый, горбатый старик Тарин сокрушил всех на своем пути. Он убил и короля и его врагов, после чего объявил себя Теоркратом и велел поклоняться ему как новому богу. Так наступили долгие годы жестокой диктатуры Тарина Аркора.

Сумев спастись, Мара Валкариан создала тайную организацию Пента Неру, целью которой стало свержение обезумевшего Теоркрата. Тот, дабы его меч не потерял силу, приносил ему жертву всех женщин из рода Аркор, а всю мужскую линию объявил священной. К слову, героиня игры была из числа тех, кого содержали в башне и собирались принести в жертву Богоубийце.

Восемь лет ушло на то чтобы подготовить заговор, в итоге Тарина удалось убить.

Власть Теократа была свергнута, а Богоубийцу поместили в монастырь, где тот должен храниться, чтобы вновь не принести свою ужасную силу в королевства.

Пента Нера, создала официальную организацию после гибели Тарина – инквизицию. Её целью стало полное искоренение любых проявлений религии, дабы события прошлого не повторились.

Сын Мары, стал не только магом, но и учителем героини игры. Девушка учится у него и готовится вступить в ряды инквизиции, дабы бороться с ересью.

Игра стартует с момента их прибытия в монастырь, где все монахи убиты, а у призрака настоятеля удается узнать, что Богоубийца был украден. Таким образом, целью героини становится поиск и уничтожение великого меча.

На своем пути ей придется встретить немало опасностей, повстречать интересных людей, массу врагов, выполнить кучу заданий и познакомиться с историей Королевств Ереси. Некоторые артефакты будут ничем иным, как кусочками этой самой истории, поскольку ранее они принадлежали известным личностям прошлого будь то Тарин, Мара Валкариан, её коллеги, король ставший жертвой предательства и многие другие. Например, самая лучшая броня в игре, та самая в которой Аркор убил бога.

Всё это лучше раскрывает лор и лучше работает с погружением игрока в происходящее. Вот поэтому, когда придется делать выбор в финале, придется как следует подумать над последствиями, поскольку героиня окажется на перепутье, где угодить всем не получится, а её собственное мировоззрение станет под вопросом из-за случившихся событий, и того что произойдет из-за её решения.

Сам мир не такой уж и огромный. Из локаций населенных дружелюбными людьми по сути есть только город, военный лагерь и деревня. Есть и другие места где можно отдохнуть, поторговать и взять задания, но это скорее просто скопление людей и не более.

В игре, есть вставки из слайдов, в которых диктор рассказывает о важных деталях истории. Ник без труда воссоздал их. Также, он воплотил образы некоторых чудовищ, людей, предметов и сделал схемы ключевых локаций. В общем, получился очень ранний концепт игры. Всё это дело, юноша предоставил Сириус через матрицу.

Лиза Скарлет одобрила идею, как возможность не только испытать возможности нового члена команды но повысить её развитие.

Оставалось только узнать, понравятся ли Сириус идеи Ника.

Им обоим предстоял важный разговор.

б