Глава 253 - Магика.

В пространстве неподалеку от стола, на весенней поляне возникла человеческая фигура.

Она была закутана в фиолетовую мантию, а лицо полностью скрывала тьма.

Человек сжимал в правой руке посох, а слева, возле руки парил в невесомости в целом обычный на вид меч.

С первого взгляда видно, что Ник не особенно долго прорисовывал данного персонажа. Выглядит неплохо, но скорее мультяшно, хотя пропорции тела вполне нормальные. А вот яркий цвет мантии, отсутствие пятен, грязи и каких-либо других следов скорее выглядит инородно для детально проработанного пространства осенней природы вокруг.

Тынь... тынь... тынь...

Поочередной зажглись цветные иконки с какими то значками, а сверху появилось слово - Magicka.

- «Магика? Что это?» - Сацуки

- «Это название игры и главная фишка. Короче, сейчас всё покажу. Кхм! Вот этот тип - игровой аватар. Как вы видите, он колдун, ну или волшебник. А вот эти цветные значки это доступные магические стихии. Данных элементов в игре восемь штук и все доступны с самого начала. Вся игра заключается в их использовании» - Ник

Юноша усилием мысли контролировал каждое движение человека в мантии.

- «Магия кастуется с помощью посоха. Чтобы её использовать, сперва её нужно собрать в магический шар. Вот как это происходит» - Ник

Вспыхнул один из восьми значков с изображением огня, тот час вокруг мага стал кружиться небольшой огненный шар. Он совершенно не обжигал мага.

- «Появляется такой шар почти моментально, и вот теперь его можно использовать, например - атаковать врага» - Ник

Шар исчез а из посоха вырвался поток пламени, ударивший на пять метров вперед и продолжавшийся несколько секунд.

- «Также работает и вода» - Ник

Загорелся синий значок с рисунком морской волны, а возле мага появилась водяная сфера. Как только маг выставил посох, она исчезла и вперед ударил поток воды.

- «Очень важно, одновременно, можно удерживать пять таких сфер. Чем их больше, тем сильнее заклинание» - Ник

Маг создал пять огненных сфер и снова выстрелил потоком пламени, но на этот раз тот был гораздо мощнее.

- «Кстати, кружащиеся вокруг мага сферы стесняют его движения, поэтому он бежит медленнее. Это чтобы игроки не готовили сферы для заклинаний заранее, а действовали на ходу» - Ник

Маг пробежал из стороны в сторону, а потом создал пять водных сфер и пробежал снова. Но на этот раз, на него словно взвалили тяжелую ношу. Это был даже не бег, а ходьба.

Вшууух!

Поток воды тоже оказался бурным.

- «Это пример того как использовать магию во вне, например чтобы атаковать врага. Однако, магию можно использовать также - на самого себя, вокруг себя и зачаровывать своё оружие. Сейчас покажу. Вот что бывает если играешь с огнем» - Ник

Вшух!

Огненная сфера исчезла и маг загорелся.

Его мантия горела, хотя эффект был проработан слабо. Нет никаких следов её обугливания, да и дым не очень натуральный, а вместо криков боли над головой мага убывал хп бар.

Тут появилась водная сфера и...

Огонь потух.

- «Чтобы потушить самого себя, надо кастовать элемент воды на своё тело. Видите? Он сухой, а теперь...» - Ник

Плюх!

Его точно также окатило водой, и та стекала с фиолетовой мантии.

- «Точно также надо сушить одежду, главное не переборщить» - Ник

Одной огненной сферы оказалось достаточно, чтобы полностью высушить мантию.

- «Бегать мокрым - опасно для здоровья. Особенно если делаешь вот так» - Ник

Загорелась фиолетовая сфера и маг выстрелил электрическими разрядами. Они были на небольшое расстояние перед магом.

- «А вот что будет если мантия мокрая» - Ник

Треск!

Мага шарахнуло его же заклинанием. Причем, молния продолжала бить как надо, а вот обладателя мокрой мантии шарахало от этих же разрядов.

Тут, зажегся коричневый значок с нарисованным камнем.

- «Если огонь и вода используют атаку распыление, а молния разряды, то земля это твердая материя. В общем - камень» - Ник

Бух!

Маг выстрелил булыжником.

- «Если потратить пару секунд, то можно придать снаряду скорость побольше. Зарядить его и

выстрелить» - Ник

Маг в мантии так и сделал, выпустив такой же снаряд но уже на более высокой скорости.

Затем, он собрал пять каменных сфер и выстрелил здоровенным валуном. Тот был настолько тяжелым, что его не удалось швырнуть так далеко как предыдущие.

Все смотрели за тем как Ник объясняет принципы игры, и внимательно слушали.

По его воле маг скастовал землю на себя, так что ему на голову валился камень.

Поскольку лайф бар был близок к нулю, маг использовал элемент лечения, зеленую иконку. После нескольких кастов, Ник упомянул про то, что эффективнее лечить другого игрока, нежели себя, что очень важно для мультиплеера.

Если кастовать лечение вокруг себя, то оно разово исцелит всех по области. Если использовать землю, то по окружению будет нанесен удар. Каждый элемент обладал своими собственными свойствами.

Маг зачаровал своё оружие огнем и тогда меч стал пылать. Правда, зачарование было разовым. Вся магия расходовалась на один удар, что неудобно, зато не позволит игрокам наполнять оружие магией и не париться об этом.

Следующим на очереди была стихия смерти.

В качестве атаки она использовала луч.

Багровый луч выстреливал из посоха и тем самым, его можно было направлять на врагов, правда для этого надо прилагать усилия. Не удастся махать посохом как тебе вздумается, поэтому направление меняется постепенно, как если бы человек двигал некую установку или управлял неким орудием.

Холод действовал как огонь, в смысле это атака распыления. Ник создал манекен, чтобы было нагляднее.

- «Если попался устойчивый к холоду враг, лучше всего будет его сперва окатить водой» - Ник

Маг так и поступил, сперва намочив манекен, а потом заморозив. Тот оказался в глыбе льда, после чего Ник показал, что замороженные враги теряют в прочности, поэтому их легче разбить чем-нибудь тяжелым. Например камнем.

Бамс!

Так и получилось.

Последним элементом был щит.

С его помощью можно выставить защитный барьер перед собой или кастую его вокруг себя, получить целую область в виде сферы. Конечно же у неё есть предел прочности.

Не менее интересным оказалось кастовать щит на себя самого, получая защитное покрытие.

- «Ладно, с самыми базовыми основами разобрались, переходим к основам не совсем базовым. Кхм! Я показал как работает магия, но только на примере одних и тех видов стихий. Самое

время посмотреть на комбинации» - Ник

Маг совместил огонь и землю, после чего выстрелил охваченным огнем булыжником, тот пролетел приличное расстояние и врезался в землю вызвав взрыв.

- «Ого, а помощнее?» - Сацуки

Ник кивнул и по его воле, маг собрал комбинацию из одного камня и четырех сфер огня. Булыжник вылетел маленький но взорвался куда сильнее предыдущего. Затем, четыре земляных сферы и одна огненная, они привели к созданию здоровенного, тяжелого валуна объятых пламенем.

Бабах!

Лиза, молча наблюдавшая за своим учеником, внезапно изменилась в лице.

- «Ник, все эти восемь элементов можно комбинировать?» - Лиза

- «Нет. Далеко не все. Собрать вокруг мага одновременно жизнь и смерть не получится. Они просто исчезнут. Точно также нельзя собрать в одну связку воду и молнию, что вполне логично. Огонь и холод не работают вместе, как и молния с землей. Нельзя наэлектризовать булыжник или пустить землю по разрядам, просто нельзя. И ещё, щит не работает со щитом. Понимаю, звучит странно, но для комбинаций достаточно одной сферы данной стихии. Больше не требуется» - Ник

По его команде, маг использовал щит, огонь и смерть, создав перед собой несколько шаров, упавших на землю. О том что это такое, остальные узнали как только на один из шаров наступил маг.

Бабах!

Его тут же отбросило в сторону.

- «Как видите, с помощью щита можно создавать мины. Их не обязательно использовать для вреда, ведь можно объединить их со стихией лечения, тогда мы получим лечебные мины. Но а теперь, к очень важному моменту. Несколько стихий, очень хорошо работают друг с другом, поэтому через них можно получить другие стихии» - Ник

Маг объединил огонь и воду, получив сферу пара. Она кружилась вокруг мага, ожидая когда её используют.

Вшууух!

Затем, он точно также объединил воду и холод, получив стихию льда. Когда он выпустил сферу, то та превратилась в острые сосульки выстреливающие туда, куда укажет посох мага.

Когда маг сплотил воду и смерть, то получил яд.

После этого Ник показал пару приемов.

Поскольку смерть дает луч, его можно наполнить молнией, огнем или водой. Если использовать на землю, то валун будет обладать дополнительной губительной силой.

С помощью щита оказалось удобным ставить не только мины, но и стены. Если с землей

использовать огонь, то они превращаются в настоящие мини-вулканы. Очень действенно оказалось собрать стену льда со смертью, отчего этот лед взрывался нанося огромный урон. Что забавно, точно также можно было создать лечебный, зеленый лед, который при взрыве лечил просто огромное количество урона.

Несчастливого мага то и дело поджигало, шарахало молнией и бросало взрывами.

Ник продемонстрировал защитные ауры. Если простой щит был базовой, то другие давали стихийную защиту. Например, земля создавала каменную броню. Маг бегал медленнее, но зато получал защиту от физических атак. А вот ледяная броня помогала против стихии смерти. Луч, как ни странно отражался от льда, а также обычного щита. Ник создал такой барьер, после чего выстрелил туда лучом смерти и этот луч отразился уйдя тем самым в сторону.

- «Ник... это поразительно» - Сириус

- «Ага, ну а раз с основами покончили, переходим к сути» - Ник

- «Это были основы!?» - Сацуки

- «Конечно. Игра называется Магика, так что пора узнать что такое эти самые магии» - Ник

Возле символов обозначающие стихии, появилось три значка - молния, смерть и огонь, а под ними надпись «Спешка».

- «Скажем так, есть отдельная кнопка по применению заклинаний. Чтобы ими пользоваться, их сперва надо выучить, а для приема активировать особым образом. Эта надпись - простая подсказка» - Ник

Маг создал три сферы и использовал посох. Сферы исчезли, а под ногами мага возникло свечение. Он сорвался с места и побежал на довольно высокой скорости. В обычных условиях, так бегает спринтеры на стометровках, а никак не парни в длинных мантиях с посохом в руках.

- «В общем, магии это заклинания. И они могут быть самыми разными» - Ник

Маг остановился и создал... дождь.

Дождь шел не в малюсенькой области, как если скастовать воду вокруг себя, а охватывал немаленькую округу.

- «В таком положении любителям элемента молнии придется несладко. Кстати, есть магия отключающая другие магии. Ещё, поскольку у нас тут всё заточено под мультиплеер, каждый маг обязан владеть воскрешением. Оживлять можно только павших товарищей и встают они с минимумом здоровья» - Ник

Появился еще один маг, но уже в оранжевой мантии.

- «Пожалуй главная фишка игры, это даже не магии, а дружественный огонь» - Ник

Рядом с магом в оранжевой мантии появился манекен, а другой маг зарядил мощную атаку из огня, земли и смерти, после чего выстрелил, подорвав и манекен и своего товарища. Парень в оранжевой мантии откинулся в мир иной, но его товарищ подошел поближе и воскресил соответствующей магией.

- «Маги – сами по себе хрупкие создания, а мантия не самая лучшая защита от когтей, клыков, мечей и заклинаний, а урон в игре высокий. Тем более, здесь нет никаких ограничений в виде манны и того что она может кончиться. Колдуй сколько тебе душе угодно» - Ник

- «Звучит не очень реалистично» - Киара

- «А как иначе заставить игроков пробовать всё и вся? По этой же причине все элементы доступны сразу. Игрок будет искать новые магии, ну и ещё подбирать посохи и оружие получше, а если помрет – они с него выпадают оставаясь у тела, а если его воскресить то он поднимается с дефолтным снаряжением, так что надо поднимать что уронил» - Ник

Пух!

Маг создал вокруг себя вулканическую стену.

Киара подошла поближе и провела рукой.

Этого даже не требовалось, чтобы понять то что... всё это иллюзия.

Не только магия, но и сами маги просто были голограммами. Они никак не взаимодействовали с окружением. А то как на них влияла магия было реализовано в виде простых эффектов. Даже очень мощный взрыв способный оставить после себя кратер, здесь не мог сдвинуть даже опавший осенний лист, хотя физика в этом месте реализована на все сто.

- «Ты не работал с физическими моделями?» - Киара

Ник покачал головой.

- «Неа. Создал только вот это в качестве образца. Чтобы воплотить всё как положено с импактом, воздействием на окружение, чувствами и прочим – надо приложить гребанную кучу усилий. А мы тут собрались чтобы предложить свои идеи. Ну так вот, это и есть моя идея. Мы сделаем одиночную кампанию, отдельные миссии, испытания, турниры и все такое прочее. Будет возможность пройти игру в одиночном режиме, но вся суть будет раскрывается именно в кооперативе. И... раз уж у нас есть конкуренты, предлагаю сделать упор на юмор» - Ник

- «Вряд ли VIP персоны выдвинувшие требования к игре, оценят этот юмор. Игра должна помогать охотникам. Для чего по твоему нас просили сделать игру про магию?» - Лиза

- «Игра должна прокачивать игроков, а здесь они как следует познают силу элементов и магии. Никакого тебе шмотизма и прокачки. Только ты и стихии которые ты используешь, вот и всё. А насчет юмора, вот вы вспомните Left 4 Dead, разве игроки там сплошь серьезные хардкорщики? Да если включить любой стрим так хохот до гор, и вопли до истерики. Игра должна приносить яркие впечатления. А что может быть ярче, чем огонь по своим? Игроки получают в свое распоряжение настоящий арсенал смерти и полную свободу действий, так что игра будет подначивать их творить всё что вздумается, но при этом, надо думать что творишь, иначе прикончишь своих же товарищей или себя самого» - Ник

- «Что мешает использовать только эффективные комбинации?» - Лиза

- «В пылу боя, в творящемся хаосе, когда всё надо делать быстро – ошибки неизбежны. Кроме того, можно навалить внешних факторов в духе, невозможность использовать какой то элемент на некоторое время, ну и понятно дело враги тоже будут пользоваться магией как и игрок. А уж какие зарубы будут команда на команду...» - Ник

- «Ник, это слишком сложно. Разумнее открывать стихии постепенно, чтобы игроки смогли освоиться. Также, нужна четкая прогрессия. Таблица характеристик, возможность получать уровни и поднимать статусы» - Киара

Ник сделал неопределенное выражение лица.

- «Так то оно так, но мы говорим о необычной игре, значит надо отойти от стандартов, даже если это мы их заложили в основу геймдизайна. Сделаем не просто необычную игру, но ещё и веселую. Она и не должна быть серьезной. Пусть народ веселится. Да и её стиль не требует реализма» - Ник

- «Сделать как в Фейбл или Овелорде?» - Сацуки

- «Как вариант. Если что - всегда можно выкатить карту или кампанию в совершенно другом стиле» - Ник

По его команде появился мультяшный единорог который весело бегал по поляне, а затем рядом возник единорог из Героев Меча и Магии, от вида которого первый остолбенел от страха. Затем, возникла тварь из Зова Ктулху, выглядящая на их фоне совсем уж чужеродно.

Вжуууух!

Всех троих сожгло огненным лучом, полученным из комбинации огня и смерти, который ударил из рук Лизы.

- «Хочу опробовать эту систему в деле» - Лиза

Остальные присоединились.

И хотя всё ограничивалось только визуальными эффектами и звуками, а всё воздействие приходилось только на людей в мантиях, использовать это и правда оказалось весело.

Девушки использовали систему с иконками элементов и кнопками команд по их применению. Зачастую, они путались и тогда парням в мантиях не позавидуешь.

Пользуясь знаниями об оригинальной игре из другого мира, Ник воплотил не только элементы, но и дюжину разных магий, так что сейчас тут активно создавали грозу, смерч, падение метеора, призыв нежити и прочие прелести.

О чем юноша не обмолвился, так это о сюжете. Для данной игры он не так важен, а вот юмор и отдельные решения вышли очень даже неплохими. Также, он создал несколько образцов мантий на выбор, не ограничиваясь базовой.

- «Ник, а почему эта мантия такая странная?» - Сацуки

Выбранный девушкой маг носил штопанную кучей заплаток мантию, а его посох был перебинтован.

- «А что такого? Некоторые люди допускают ошибки, а потом устраняют их. Эта мантия, отличный тому пример» - Ник

- «Они обладают уникальными свойствами, разве это не принесет в игру дисбаланс?» - Лиза

- «Это её разнообразит, если что - можно будет обязать игроков носить какие то конкретные, в

духе - открыть вот такую то особую дверь может только обладатель вот такой вот мантии» - Ник

Сириус особенно сильно увлеклась происходящим. Ей как ремесленнику было очень интересно комбинировать элементы и видеть результат своих действий.

- «Что с сюжетом?» - Лиза

- «О, тут надо подумать. Это зависит от того какие локации мы сделаем и врагов...» - Ник

- «Ты не думал про сюжет?» - Лиза

Все уставились на него. Обычно Ник очень глубоко продумывает лор, от того необычно слышать, что он не сделал этого для данной игры, хотя проработал магию просто отлично.

- «Говорю же, он здесь не так важен. Но если хотите...» - Ник

- «Нет, не нужно. Этим займутся остальные. Идея для игры слишком хорошая, чтобы её проигнорировать, поэтому надо претворить эти планы в жизнь» - Лиза

- «Полностью согласна. Было бы преступлением не сделать из этого полноценную игру» - Сацуки

- «Я за» - Киара

- «Я тоже» - Сириус

- «Превосходно. Ник, от тебя понадобится помощь на раннем этапе и в некоторых деталях, всё остальное сделаем мы. Ты займешься эпизодами к Халф-Лайф. Сириус, понимаю игра тебя впечатлила, но ты должна завершить свою. В Магике ты как и Ник будешь на подхвате. Основную работу выполним я, Киара и Сацуки» - Лиза

- «Поняла» - Сириус

Бабах!

Она не уследила за магом которым управляла и тот подорвавшись на своих же минах улетел особенно далеко.

б

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3674754>