Глава 255 - Воплощение магических элементов.

Пожилой профессор уже более двадцати лет преподавал в Хостосе, обучая студентов премудростям магии, в особенности алхимии. Когда то давно он пробудился как маг именно с этой направленностью.

Путь становления магом высокого ранга был долог... слишком долог. Но за то профессор накопил огромное количество знаний, которыми делился с молодым поколением, теща себя надеждой найти алмаз среди щебня. Пять лет назад, ему казалось что он нашел что искал, ведь Сириус Лейн была по своему уникальным магом. Насколько же ему было жаль эту прекрасную девочку, за то что судьба даровавшая ей двойное пробуждение и такой широкий выбор, столь сильно ограничила в силе.

Однако, не так давно, Сириус совершила невозможное и преодолела собственную слабость. Теперь, из неровного, блеклого алмаза, она превратилась в настоящий, сверкающий бриллиант.

С новыми возможностями, она охотно впитывала в себя те знания, использовать которые в прежнем состоянии для неё не представлялось возможным, а ещё воплощала в реальность то, что ранее было лишь мечтой.

Потому профессор не мог отклонить её просьбу помочь ей и её друзьям с пониманием магических элементов.

Магия это особая энергия, которая также делится на виды.

Чистая магия это манна, а вот отдельные особые виды – это стихии или же элементы. Как правило, маг пробуждается со склонностью к каким либо элементам, благодаря чему достигает высот в их использовании. Чем проще заклинание, тем больше шансов использовать его магу, у которого нет склонности к данному элементу. Даже обладатель элемента воды, при должных тренировках может овладеть заклинанием огненной стрелы, но вот чтобы успешно применять поток огненных шаров – ему придется затратить просто громадное количество времени. А для обладателя огненного элемента, всё будет гораздо проще.

У магов ремесленных направленностей получалось лучше управляться с несвойственным им элементам, но и учить приходилось больше, ведь от этого зависит спектр их деятельности выраженной в создании изделий будь то снаряжение или эликсиры.

- «Я всё собрал» - профессор

Он показал на стол с двумя ящиками каждый из которых делился на ячейки. Все они были заполнены. В первом были пузырьки с эликсирами, а во втором гладкие цветные камешки похожие на гальку.

- «Здесь образцы магических элементов. Выход энергии из каждого плавный и спокойный. Его довольно просто использовать. С этим вы и ваши друзья сможете лучше понять каждый из элементов. А вот здесь, я записал подходящие для понимания магические структуры простых заклинаний. Подобными не редко пользуются магические звери. Есть также и посложнее, для более тонкой работы. Они вам тоже пригодятся. Не забывайте выжидать время и следить за тем, чтобы элемент покинул ваше тело, прежде чем вы возьметесь за следующий, чтобы избежать их конфликта» - профессор

- «Спасибо профессор, я очень вам благодарна» - Сириус

- «Что вы, мне совсем не трудно. Я рад видеть столь рьяное желание изучать то-то новое. Но вы уверены, что следует сразу браться за такое разнообразие магии? Ремесленникам легче и эффективнее погружаться в один конкретный элемент, для его лучшего понимания, нежели изучить сразу несколько» - профессор

- «Тут всё немного иначе» - Сириус

- «А, понимаю. Вы ведь ещё и геймдизайнер. Стало быть это для разработки игр? К сожалению, тут я ничего посоветовать не могу, поскольку не обладаю данным навыком. Остается только пожелать вам удачи» - профессор

- «Спасибо» - Сириус

Она забрала ящики и покинула лабораторию.

Сопровождение ей не требовалось, ведь место в которое она шла, находилось в этом же здании. Да, это тот самый лабораторный комплекс.

Там куда она пришла, её уже ждали Киара и Сацуки.

Помимо капсул погружения, тут было различное оборудование и вполне себе удобная мебель. Тут можно расслабиться в кресле, что довольно приятно когда ты принимаешь магическое зелье и тебе нужен покой.

Подруги сверяли какие то данные по действиям стихийной магии, а также просматривали видеозаписи на которых охотники применяли соответствующую магию в бою против чудовищ.

Сириус поставила ящики на стол и открыла, демонстрируя их содержимое.

- «О, выглядит неплохо» - Сацуки

- «Это нам поможет. Молодец, Сириус» - Киара

- «Мне совсем не трудно. Итак, какой нам понадобится первым?» - Сириус

Киара задумчиво прошлась взглядом по ячейкам.

- «Сначала лучше зайти в матрицу и ещё раз проверить. Там выберем подходящий. Не нужно намешивать всё сразу» - Киара

- «Я тоже так считаю» - Сириус

Девушки легли в капсулы погружения и перешли в игру Магика.

На данный момент, та находилась на довольно таки раннем этапе, что в общем-то не удивительно. Ведь её начали разрабатывать совсем недавно.

В пространстве игры стоял величественный замок больше похожий на творение художника нежели типичного архитектора. Высокие здания, огромные окна, множество всевозможных украшений. Широкие улочки, деревянные строения за каменными стенами, а за пределами замка зеленые луга.

Но, вместе с тем тут и там видны грубые стыки и прочие недоработки от поспешного воплощения такой местности. Кроме того, часть внутренних помещений оказалась больше их

внешнего воплощения, что тоже надо будет доработать. Но сейчас это не главное.

Главное - это магия.

В замке было немало людей в мантиях, причем в самых разных. Здесь не только предложенные Ником, но и масса других, придуманных девушками.

Затемнение лица было решено оставить на выбор игроков, а также для ряда нпс, у некоторых будут открытые лица, а игроки сами решат оставлять это своему аватару или нет. Матрица позволяет провести сканирование тела и воплотить этот образ в игре, ну или можно запилить редактор, чтобы играть в том облике, который тебе нравится. Единственное ограничение - нельзя менять свой пол, а в остальном полная свобода действий.

Девушки разбирались в одежде лучше парней, так что ещё до начала работы с магией, они, включая Лизу, увлеклись созданием нарядов. Началось всё конечно же с мантий, но довольно быстро перешло к платьям и костюмам. И хотя их сначала старались делать именно как мантии, то вскоре махнули рукой и творили всё что вздумается. Все равно не обязательно вносить всё это в игру.

В прошлых играх, требовалось держаться определенного стиля обусловленного сеттингом.

В Мафии использовалась мода тридцатых годов двадцатого века, так что попытка внести туда нечто новое смотрелась бы инородно. Вот потому, финальная сцена выделялась из-за нетипичного вида автомобиля красного цвета, на котором приехали Джо и Вито, а всё из-за тайм-скипа, благодаря которому игроки увидели постаревшего Томаса Анджело.

В Титан Квест была античная эпоха. Конечно там была Греция, Египет, Восток и Скандинавия, что дает неплохое разнообразие, но там нельзя использовать всё что вздумается.

В ExMachina были разные регионы, но их всех объединял простой факт - кругом постапокалипсис, а потому это тоже надо учитывать. Кроме того, все люди в игре носили маски, обусловленные сюжетной необходимостью.

Даже в игре Сириус был свой стиль.

Ну а касаясь Магики, можно было что называется - дать волю воображению.

Всё таки тут не просто магический мир, но ещё и наполненный юмором и сатирой, так что простор для творчества по настоящему огромный.

Так, в отличии от идеи Ника о скрывающих тела магов мантиях, девушки стали вводить для прекрасного пола всевозможные платья из самых разных эпох, даже из современности. Мужчинам они дали костюмы и не только. Сюда также шли наряды несущие в себе элементы боевого снаряжения, тем более что Ник показал это на примере некоторых мантий.

Для узнаваемого стиля, девушки стали применять ко всем нарядам капюшоны, маски или шляпы. Это нужно было в том числе для использования затемнения лица, которое будет настраиваемой функцией для каждого игрока. Также, это дает игре атмосферу некой таинственности.

Не обошли стороной использование украшений, что вывело кастомизацию на совершенно другой уровень.

Если в Титан Квест или Меч и Магия, вид игрока определялся в зависимости от самой лучшей экипировки, то в Магике такой привязки почти нет. Есть, конечно, разница в свойствах мантий, но в остальном игрок может одевать на себя всё что пожелает.

Одежда создавалась не только верхняя, с нижним бельем тоже полный порядок. Изначально, в образе таких вот магов, девушки создали пляж и тут же поняли что мантии смотрятся здесь совершенно инородно. Тогда они сменили их на купальники. Это дало идею лучше проработать подобную одежду. В самом деле, тут же нет необходимости одевать на себя броню или защитный костюм как в других играх?

Сацуки первой создала образ сексуальной, грудастой ведьмы в кружевном белье с подвязками, сапожках на каблуках и широкой шляпе. А после того как она сказала, что оденет такой наряд на себя и покажется Нику, Киара восприняла это как вызов и тоже принялась творить нечто подобное. Лиза и Сириус хоть и не состояли в отношениях с мужским полом, но для интереса тоже стали работать над подобными нарядами.

После того как масса подобного контента была реализована, они вплотную приступили к воплощению магии.

Крайне важным фактором было то, что они хотели передать настоящие чувства от использования каждой стихии. Причем не только когда она уже сработала, но и на момент создания в теле мага, а затем и от кружащейся вокруг него сферы.

Создавая свои проекты, Ник по сути творил видимость магии подкрепляя её визуальными и звуковыми эффектами, а его последние игры и вовсе не содержали в себе магии как таковой.

Не без помощи Лизы, команда собиралась дать игрокам более глубокое понимание того, что такое магические элементы.

Идея Ника, точнее комплекс идей - оказался весьма интересным и многообещающим.

Но даже он нуждался в доработке и речь не только о визуальной составляющей.

Например, ещё на довольно раннем этапе, девушки решили ввести в игру новые элементы.

Первым стал элемент растений.

Он встречается среди магов и бывает очень полезным, так что прямо напрашивается на то, чтобы его ввели в игру.

Как же он работает?

Атака напоминает нечто среднее между распылением огня или воды, а также атакой камнем. По сути, вылетает заряд некой россыпи, а попав на землю из неё прорастают цепкие растения, которые замедляют врагов. Не всех конечно же, есть виды иммунные к этой атаке.

Но вот если использовать сочетания элементов...

Вода ускоряет рост. Если использовать сферу воды и четыре сферы растений, то появятся колючие заросли, которые не так то легко преодолеть. Одна сфера растений и четыре воды, создадут натуральное болото с соответствующей растительностью.

А вот с землей, все работает иначе. Это будет снаряд пускаемый во врага, и не просто снаряд, а

настоящее дерево. Тут опять же зависит от вносимых сфер. Так, один растительный и несколько земных создадут бревно, которое не просто вылетит, а ещё и покатится, что помогает против куч мелких противников. Также, его очень удобно спускать вниз по склону, когда по нему забираются враги. Если же добавить больше растительных сфер, то дерево воткнется в землю, придавив и опутав корнями свою цель.

Интересно? Нет?

И вот самое время для элементов жизни или смерти. Друг с другом они не сочетаются, но вот с растениями - вполне.

Жизнь, которая используется для лечения, способна оживлять создаваемые растения. Так, обычная трава, будет опутывать ноги врагов и не трогать союзников. Колючая ограда станет подвижной, а болотная растительность будет топить врагов. Дерево оживет и превратится в энта. Чем больше на его создание ушло сфер жизни, тем дольше оно проживет, а чем больше земных тем будет сильнее. Еще - сочетание растения и жизни создает зоны где игрок восстанавливает здоровье, а если добавить воду, то получится лечебный источник.

Смерть, ну или ересь, проклятье - противодействует жизни, однако в сочетании с растительным элементом, она порождает проклятые растения. Деревья станут мертвыми, колючки более опасными, и не надо забывать о том, что сочетание воды и смерти дает элемент яда, так что все подобные растения будут ядовитыми. Чем больше смерти использовалось, тем сильнее яд. Энты так и вовсе будут выглядеть инфернальными.

Щит позволит создавать древесные стены, если сочетать с землей. А вот сочетание с жизнью, то получатся мины... точнее семена из которых вырастут растения, если к ним приблизиться.

Элемент смерти и яда поможет против живых врагов, но вот нежить лечится благодаря элементу смерти, так что их надо убивать элементом жизни. Кроме того, кости скелетов неплохо удастся опутывать гибкими лианами и ломать бревнами. Для отпугивания призраков помогут зоны наполненные жизнью.

Широкие возможности с использованием указанных элементов, балансируются тем фактом, что растения нельзя сочетать с огнем, молнией и холодом.

Созданные кусты, деревья и заросли можно поджигать, как огнем так и молниями, просто во втором случае им нужно короткое время, что пламя разгорелось. Если использовалась вода и в зависимости от количества, то поджечь будет сложнее. То же болото спалить не удастся. Зато, тут есть где использовать холод, особенно если в болоте застрял враг.

Растения не единственный новый элемент.

Ещё был воздух...

Девушкам показалось странным то, что Ник не ввел в игру столь распространенный элемент. Конечно же, была отталкивающая атака, да и парочка магик, тот же смерч например. Но вот полноценного элемента в идеях Ника не было, так что девушки решили это исправить.

К простым атакам относился упомянутый отталкивающий удар. Также, хотелось ввести воздушный кулак для атак отдельных врагов и резак ветра, но это требовало доработать систему, по которой создаваемые сферы можно было использовать несколькими способами. Или же свести к использованию отдельных магик.

Что до взаимодействия с элементами... в сочетании со льдом, вылетающие льдинки получают неслабое ускорение и как следствие пробивную способность.

Земля даст не отдельный валун, а россыпь камней, играющих роль шрапнели. А если дать больше воздуха, то это будет песчаный вихрь отбрасывающий врагов и ослепляющий их.

Сочетание с огнем, превратит огнемет в горелку, очень опасную на близкой дистанции, а если поиграть с соотношением сфер, то удастся создать огненную волну.

Воздух, огонь и земля помогут создать настоящую магию взрыва, с которой следует обращаться очень осторожно, тут не только можно обжечься, но и схлопотать каменные осколки.

Воздух и молния дадут длинный, сильный разряд бьющий в указанную цель. Воздействие на область породит статические разряды.

В сочетании воздуха со смертью, созданный луч будет обладать отталкивающим свойством.

Появится большой выбор магии, так например к обычному смерчу можно будет добавить огненный и ледяной со множеством лезвий. И даже тот в котором бьют молнии.

Не все сочетания и не все магии будут эффективны, польза от некоторых будет достаточно ситуативна, но это нормально. Главное дать игрокам свободу действий, а дальше они разберутся сами.

Шурх...

- «Девчата, вы там как? С минуты на минуту выйдут Два Трона. Будете смотреть стрим? Амелия уже во всеоружии» - Ник

Девушкам не хотелось открываться от игры, так что пришлось отказаться.

- «Ник, раз уж ты здесь, не хочешь взглянуть на нашу работу?» - Киара

- «Уверены? Вы же хотели сделать сюрприз» - Ник

- «Это не про элементы, а про место действия. Мы ещё не определились» - Киара

- «Давай заходи, посмотришь что мы придумали» - Сацуки

Несколько минут спустя...

- «Ого! Прямо академия магии» - Ник

- «Это очень ранний концепт, но мы хотим дать игрокам учебное заведение, где обучаются волшебники» - Сириус

- «Там же они будут жить и брать задания. В общем будет круто» - Сацуки

- «Нужна твоя консультация по поводу арены» - Киара

В одной из частей академии они создали арену. Там можно было сражаться как друг с другом, так и с монстрами. Тут же применялись различные условия, в особенности по ограничению используемых элементов, дабы заставить учеников раскрывать силу всех стихий, а не

пользоваться какими то отдельными.

- «Все погибшие будут оживать. Некоторые бои будут вестись не до первой смерти, а до установленной будь то третья или десятая. Также, мы предоставим режим неуязвимости, когда участники будут защищены от действия любой магии, что позволит им колдовать ничего не опасаясь, но этот полезный режим будет доступен не сразу» - Киара

- «За выполнение заданий будут давать деньги, за которые можно купить в академии массу полезного от одежды и украшений до целого дома!» - Сацуки

- «В основном на это. Еще будет возможность покупать еду, и мы думаем о развлечениях. Надо разнообразить досуг учеников» - Сириус

- «Вы хотите создать полноценную академию?» - Ник

- «Об этом пока рано говорить. Академия будет, как ты выражаешься хабом, и местом сбора игроков. Следует учитывать ограничение на количество людей в сессии, так что подобных мест будет много, поэтому мы хотим ввести их кастомизацию и объяснить сюжетом. Мы помним что он будет в ироничном стиле, так что не переживай» - Киара

Ник заметил настоящую таверну с алкоголем и закусками.

- «Я так понимаю, пьяные драки будут здесь отменными... если клиентов не обяжут сдавать посохи и оружие на входе в заведение» - Ник

- «Покажем ему то самое?» - Сириус

- «Развратные наряды? Только самые первые» - Сацуки

Она уже было собралась вызвать группу магесс в пикантных платьях, но Сириус её остановила.

- «Нет, я имела в виду машину» - Сириус

- «А ты про это?» - Сацуки

С машиной у них пока не всё гладко, так что помощь Ника не будет лишней.

Перед друзьями появилась машина больше похожая на стимпанковский автомобиль на магической тяге, с открытым верхом. Впереди сидел водитель, а сзади стояли два мага. Видимо, пока один игрок ведет машину, другие должны вести обстрел.

- «Мы попробовали, но так и не добились успеха. Надо действовать четко и быстро реагировать, а в случае малейшей ошибки происходит автокатастрофа. Мы думаем как поставить защиту, чтобы не испор...» - Киара

- «Защиту? Какую ещё защиту, всё отлично. Игроки оценят такие поездки. Надо ещё гонки на выживание запилить, вообще супер будет» - Ник

- «Гонки? Что мешает соперникам взорвать друг друга на старте?» - Сацуки

- «Уж как-нибудь разберутся. Только помните - первое впечатление самое важное, так что поездка должна стать для игроков неожиданной и запоминающейся» - Ник

А пока они говорили, в релиз вышла третья часть Принца Персии.

б

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3681240>