

Глава 14 - Хранитель Подземелий.

Работая над игрой, Никки думал как ее улучшить, помимо графики, прорисовки и деталей. Это само собой, но вот можно ведь сделать нечто большее.

Между миссиями, игрок наблюдает за неким островом из окон башни. Флажками отмечаются доступные миссии, в том числе секретные. Все это сопровождается грубым голосом подчиненного, который говорит о том как счастливо живут люди в поселении в которые мы отправимся. Он же говорит о том что случилось там после того как мы завершили миссию. А еще, зеленая, чистая территория превращалась в выжженную землю, так что чем больше мы проходим заданий, тем сильнее меняется облик острова.

Ник, сделал так чтобы игрок мог оглядеться, тогда он увидит покои темного повелителя. Они отчасти напоминают таковые из Оверлорда. Там будет макет башни, книжные шкафы, рабочий стол с картами, статуи, картина на стене и открытый сундук с сокровищами у стены. Ну и еще кое-какие мелочи.

Часть предметов он сделал активными. Если на них кликнуть, что-то произойдет. У книги перевернется страница, кучку монет скатится с горки золота, хрустальный череп сверкнет глазами...

Изюминкой покоев было то что они менялись в ходе прохождения, пополняясь новыми деталями.

Мебель из старой, обшарпанной менялась на более дорогую. Шкаф с несколькими книгами, к финальным миссиям был забит магическими томами. Упомянутый череп, изначально был обычным человеческим, старым с трещинами. Затем - его заменял серебряный, потом золотой и наконец хрустальный который сияет изнутри магическим светом. Все это будет подбивать игроков осматривать покои после каждой миссии.

На карте, точнее на острове который мы видим из окна, стало больше деталей. В случае с секретными миссиями, там появлялись корабли у берега, дирижабль над локацией и сверкающий диск портала, чтобы сразу бросаться в глаза.

В самой игре, юноша внес пару изменений.

Так например, четыре из восьми внешних клеток сердца подземелья, можно использовать как сокровищницу и складывать на них золото. Во второй части, о которой у Ника имелись очень смутные воспоминания было нечто подобное, а также еще одно здание - казино.

Юноша решил перенести его.

Суть там проста и понятна, да еще и есть переключатель. В одном положении, существа проигрывают золото, пополняя тем самым казну повелителя, но от этого растет их недовольство. В другом, напротив - они выигрывают, настроение поднимается, но вместе с тем золото расходуется почти как в тренировочном центре. Кроме того, иногда, совсем не часто существо может сорвать джекпот, тогда в казино загораются огни, запускается фейерверк, а все существа включая вражеских на несколько секунд останавливают свою деятельность и аплодируют поздравляя победителя.

В игре есть тюрьма, в нее приносят оглушенных врагов, тех кто потерял сознание почти лишившись очков здоровья. Их можно заморить в тюрьме и они станут скелетами. Запытать досмерти в камере пыток и они станут приведениями. А если есть храм, то в зависимости от

его размера, а также того лечите ли вы врагов в камере пыток, восстанавливая им здоровье кидая куриц или используя магию, то враг перейдет в вашу веру и станет вашим юнитом. Это работает на всех, включая рыцаря который является боссом для многих миссий, появляясь в конце с толпой вторженцев желая уничтожить вас. Он кстати, является лордом земли на которой возникло ваше подземелье.

А вот что Никки не понравилось, так это то что подобная система перевербовки, работает даже на финальном боссе игры - аватаре света. Причем, он там в двух экземплярах.

Аватар томится в темнице враждебного повелителя, которого необходимо забороть. А когда решишь судьбу аватара, то он перерождается и вваливается в ваше подземелье с самыми мощными отрядами супостатов за всю игру. И вот так получается что сюжетно аватар один, а на деле их двое. Да и в финальной заставке он живой, выступает в качестве мишени на вечеринке гоблинов. Один уродец стреляет в того из магического посоха и превращает в гоблиншу. Происходящее никак не вяжется с перевербовкой, так что Никки сделал пленение аватара невозможным, его можно только убить.

На самом деле, Ник хотел очень многое привнести, но это серьезно поменяло бы игру.

Источник новой информации это другая игра. Очень похожая но более поздняя. Подумав над ней, Ник решил что использует ее наработки чтобы выпустить вторую часть Хранителя Подземелий, совершенно не такую посредственную как оригинальный сиквел.

Стоит ли выпускать игру в которых игрок стоит на стороне зла?

Конечно же да!

Все познается в сравнении, а такого оригинального хода игроки не ожидают. То что нужно, чтобы сгладить несовершенство геймплея. Но ничего, Никки быстро учится.

...

Эдди неплохой охотник, пусть и низких рангов, но все же он пользуется хорошей репутацией как среди товарищей, так и клиентов.

Всегда дотошный, он следит за каждой мелочью и никогда не нарушает правил. Если поручить ему стоять на посту в самой безопасной зоне внутри города, он будет добросовестно нести службу и даже не попытается отвлечься на ерунду.

Нехватку способностей он компенсировал основательным подходом к делу. Нередко его называли слишком осторожным, но его это не волновало. Когда речь идет о жизни и смерти, какие могут быть претензии?

К играм он подходил как к работе, тренировался в них и пользовался результатом. Подобное никогда не было для него развлечением. Меч и Магию он запустил только потому что большинство коллег обсуждали ее и рекомендовали попробовать.

Сначала он не мог ее понять, и только через пару дней периодической игры проникся. Но не к сюжету и атмосфере, а к разнообразию монстров, способностей и оружия. Особенно его привлекали заклинания и усиливающие предметы не являющиеся оружием.

Настоящие ремесленники и правда создают кольца и амулеты усиливающие владельца, но о них Эдди мог только мечтать. А вот в игре с этим нет никаких проблем. Подобных вещей

полным полно, и у каждого типа есть описание.

Лечебная магия разделялась на три школы – разум, дух и тело. Это удивило молодого мужчину. Он всегда думал что целители используют один вид, а тут такое удобное разделение. От знакомого лекаря Эдди узнал что тот продвинулся в навыках лечения после игры. Он ассоциировал себя с клериком и даже решил опробовать в деле булаву.

Один момент, особенно заинтересовал Эдди – это заклинание магии воды – талисман.

Оно используется для зачарования предмета. Важно то чтобы он не был низкоуровневым и дешевым иначе не выдержит магии и сломается. Не на всех средних предметах работает, и еще надо чтобы у предмета изначально не было дополнительного свойства. Маг накладывает заклинание и то наделяет предмет свойством на некоторое время. Но...

Маг достигший звания мастер в магии воды, зачаровывает предметы навсегда. То есть, можно взять любой пустой предмет хорошего уровня и наделить его свойством. Это конечно же отразится на его стоимости.

Эдди и сам кое что смыслил в заклинаниях связанных с водой, но на деле использовать их получалось далеко не в каждом бою. Попадались враги которых вода ослабляла но таковые встречались не часто.

А вот в игре, с водой связаны порталы. Пожалуй это самая полезная магия.

Размышляя об этом, Эдди прокручивал события игры и реальной жизни. Некоторое время спустя, он ощутил что продвинулся в ранге, причем он настолько погрузился в мысли что не заметил этого.

В этот же день он отправился на тренировку чтобы испытать свои новые способности. Раз он повысил ранг, то и выбор доступных миссий расширится.

...

Амелия с удовольствием прошла Лимбо на двух стримах.

Она даже не думала что игра на компьютере, причем двумерная, без диалогов и сюжета как такового сможет затянуть в себя с головой.

Девушка была охотником, сражалась с монстрами рискуя собственной жизнью, а потому воспринимала все и вся со стороны мага, пусть и низких рангов. Но в этой игре она ощутила себя ребенком. Мальчик без магии, способностей, оружия и даже какой-то подготовки попадал в настоящий лес чудовищ, где выживал и двигался все дальше.

Игра словно показывала, что обычный человек тоже способен выживать если действует правильно. Огромные пауки, злобные дикари и даже мозговые паразиты, все это и многое другое стремилось убить его, но под управлением игрока мальчик бежал от всех опасностей навстречу судьбе.

Амелия Голди ощутила давно позабытое чувство. А ведь она, несмотря на свой ранг и опыт, точно также является таким же слабым человеком среди жутких опасностей дикого мира.

Потоки манны в ее теле циркулировали сильнее чем прежде. Это перешло в давящее чувство в груди, а потом девушку озарила вспышка. Её колодец манны увеличился на одну десятую. Это

было внезапно и довольно болезненно.

Подобные случаи не чтобы очень редкие, но и частыми их не назовешь. Обычно они происходят после долгих рейдов, но вот чтобы во время игры – такое впервые. Хотя... это же не игра в матрице, а компьютерная. Тут не надо тратить свою манну и погружать сознание в систему.

Амелия не выключила стрим. Она хотела немного поиграть в Силу и Честь, которую проходила второй раз за другую сторону и поменяв состав команды.

Вспышка света не осталась незамеченной, зрители тут же заставили чат бурлить пуще прежнего.

Амелия успокоила зрителей сказав что именно с ней произошло, но... это не только не успокоило зрителей, а напротив заставило их кричать от удивления.

Как такое возможно?

Она и правда улучшила колодец манны?

Почему это произошло с игрой на ПК, а не в матрице?

Кто такой этот Азраил и как у него получается вкладывать нечто подобное в игры, даже если они не в матрице?

Амелия не знала что ответить. Ей просто понравилась игра, а тут еще и разные мысли в голову лезли. Единственное – голова разболелась да и сонливость накатила. Это все побочные эффекты продвижения.

Девушка сослалась на усталость и выключила стрим.

Она легла на кровать и провалилась в сон.

Ей снилось что она бежит по темному лесу, преодолевает препятствие и спасается от монстров. Это не было кошмаром. Она скорее переживала приключение испытывая те же эмоции что и во время игры.

Проснувшись утром, Амелия ощутила себя отдохнувшей и полной сил. А еще ей хотелось побегать. И попрыгать... и возможно покарабкаться.

Охотники чаще всего двигаются неторопливо и осторожно. Забираться куда-либо приходится не так часто, они предпочитают двигаться там где не приходится тратить лишние усилия.

Девушка тоже так считала. Но вот сейчас его посещали иные мысли. Возможно, следует действовать нестандартно? Как Азраил... Вероятно это именно то что он хочет им показать. Сначала выпустив сложную, многогранную игру с диалогами, заданиями, сюжетом в которой ты управляешь целой группой, а затем фактически игру противоположность предыдущим. И это работает.

Особенно когда погружаешься в одну игру, а затем включаешь Лимбо и все твои чувства словно встряхивает и выворачивает наизнанку, только это не доставляет неудобств. Напротив, ты испытываешь удовольствие от познания чего-то нового.

...

- «Апчхи!» - Ник

- «Никки, ты не заболел?» - мама

- «Все в порядке, просто пыль попала. Шмыг! Все прошло» - Ник

Он сел за стол.

Отец все еще на работе. В прежние времена, вся семья ужинала поздно, но теперь когда есть деньги, а мать Ника всегда дома, они садятся есть когда это удобнее.

- «Ты много работаешь. Это хорошо, но молодому человеку нужно свободное время. Почему бы тебе ни сделать себе выходной? Сходи в город, отдохни. Юноша должны развлекаться. Астма не беспокоит тебя как раньше. Не утруждай себя изматывающей работой» - мама

Она бы сказала развлекись с друзьями, но знала что друзей у него нет. А как их искать? Школа отпадает, потому что за прошлые два года он ни с кем в ней не подружился, а сейчас когда учащиеся пробуждаются то тем более не выйдет. Можно записать его в секцию или еще куда, но это отнимет у него рабочее время.

- «Я сейчас доделываю новую игру. Не хочу делать ее бесплатной как прошлую, буду продавать. Посмотрю сколько смогу заработать. Важнее всего старт, он как внешний вид, судить будут преимущественно по нему. Если вдруг какая ошибка вскочет, это сразу ударит по репутации» - Ник

- «Но ведь только ты решаешь когда выходить этой игре. Не накручивай себя. У нас есть деньги и я верю что ты добьешься успеха» - мама

- «Спасибо» - Ник

- «Самое время искать себе невесту» - мама

- «Кха! Кха!» - Ник

Он поперхнулся и принялся кашлять ударяя себя в грудь и пуская слезы, а мама сидела напротив как ни в чем ни бывало.

- «Молодой красивый юноша, с хорошей работой и большими перспективами. От невест отбоя не будет. Мне будет достаточно одной, но если хочешь женись сколько угодно, только учти - ребенок должен быть от каждой» - мама

- «Кха! Мам! Что ты такое говоришь!?» - Ник

- «В Эдмонтоне нет ограничения касаясь жен. У влиятельных людей их сразу по несколько. В такое беспокойное время надо быть уверенным в том что твой род продолжится, а я мечтаю о внуках. Раньше приходилось весь день тратить на работу, а сейчас у меня достаточно свободного времени. Не переживай, ты сможешь работать над играми сколько угодно, пока я буду нянчить малышей» - мама

- «Я... еще школу не окончил» - Ник

- «Осталось меньше года. Время пройдет ты и чихнуть не успеешь. А теперь Никки скажи, какие девушки тебе нравятся?» - мама

Ник понял что попал в ловушку в собственном доме. Из нее не вырваться.

Подсознательно он ощущал угрозу того, что скоро родители начнут сватать ему невест.

- «Эмм, у меня там... игра не доделана! Срочно надо монтировать!» - Ник

Он вскочил со стула так и не доев свой ужин.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3047927>