

Глава 104 – То, что нам нужно.

Сацуки выпускала Фейбл по главам, но между ними время от времени выкатывала небольшие дополнения. При этом, описание дополнений никогда не было полным, так что игроки сами должны были искать новшества. Это побуждало их исследовать игру.

Прошрое такое дополнение вышло незадолго до портирования Эпохи Мифов в матрицу. Следующее, будет включать в себя полноценную главу и выйдет сильно позже. К тому времени, маги успеют наиграться с проектом Азраила.

Важно то, что глава поставит увесистую точку в истории героя Альбиона столкнув его с антагонистом, убившим сестру в прологе. Собственно говоря, игрок соберет трех героев, попадет в ловушку врага оказавшись внутри сна, но благодаря музыкальной шкатулке из пролога сможет проснуться. А вот затем, все завершит эпичный бой, которого не было в оригинальной игре. Там, игрок просто убивал главного злодея одним выстрелом или вовсе мог этого не делать, на что среагировал бы Ловкач, взяв на себя это обязательство – спустить курок.

Здесь же, трое друзей вместе придумали бой с врагом накачанным магией, использующий возможности шпиля для получения внушительных способностей. Игроку пришлось бы носиться по своеобразной арене, атакуя не только главного врага, но и разные магические усилители и призванных существ, и лишь после этого он получит возможность сразить ненавистного лорда.

После, наступит концовка и выбор.

Можно оживить всех, кто погиб при строительстве шпиля, это много тысяч людей. Все они вернуться домой. Но игрок ничего не получит. Важно то, что в игре можно жениться и завести детей, но их всех убили подручные лорда, перед финальной битвой, о чем он сообщит не скрывая злорадства. Также, погибнет собака, самый верный спутник героя.

Второй выбор, даст шанс оживить своих близких, в том числе и собаку. Этот же выбор желал совершить лорд, чтобы вернуть свою семью. Но тогда, никто из погибших жителей Альбиона не вернется к жизни.

Ну и третий, это деньги. В оригинале, самый бесполезный выбор. Здесь же, Сацуки по совету Ника дополнила его уникальными магическими способностями, внушительной прибавкой к статам и парочкой шикарных артефактов. Золото тут шло в качестве бонуса. Очень солидная награда, сколь и эгоистичная.

Игрокам придется подумать, готовы ли они отыгрывать роль героя до самого конца или нет?

Это не единственный непростой выбор, который они встретят на своем пути. Вот например, случай с Ловкачом. Он использует договор с жуткими умертвиями, чтобы продлевать свою молодость, отдавая нежити чужую. Для этих целей, он заманит туда игрока, и это единственное условие по которому Ловкач готов присоединиться. Ну а там, появиться случайная девушка. Игрок получит выбор, отдать свои годы жизни, или этой девушки.

Даже те, кто отыгрывал рыцаря на белом коне, крепко задумаются, стоит ли жертвовать молодостью ради незнакомого тебе человека? Это непростое испытание, которое покажет - действительно ли ты герой готовый на самопожертвование или просто прикидываешься им.

И хотя, следующая глава станет своего рода финалом истории, герою еще многое предстоит

пройти.

Ник хотел использовать часть событий из первого Фейбл и еще больше из третьего. Он придумал как объяснить это сюжетно.

После смерти лорда, начнется борьба за власть.

Один Граф, объявит свои права на корону и начнет душить остальных, подчиняя населения и облагая его непомерными налогами. Вместе с этим, он инициирует промышленную революцию, открывая заводы и фабрики, на которых будут массово загонять людей, в том числе сирот.

Герой, является дальним потомком архонта, а значит несет в себе королевскую кровь, но объявить себя королем нельзя просто так. Для этого придется выполнить ряд условий. Доказать, что достоин править Альбионом, а сделать это надо как и героям прошлого, через суровые испытания, которые станут еще труднее из-за козней Графа.

Другим важным элементом, пришедшим из третьей части игры станут договоры. Герою предстоит искать союзников и привлекать их на свою сторону, для борьбы с графом. Тут придется давать обещание, подписывая договор. У каждого союзника он будет свой. Кто-то попросит снижение налогов для жителей, кто-то сохранить регион с прекрасным озером и лесом, и так далее.

Затем, настанет час икс, в которой Граф будет свергнут. Эту часть Сацуки тоже как следует расширит превратив в цепь заданий и сражений, вместо одной битвы. И вот тогда выяснится причина действий Графа. Он взял власть в свои руки и начал промышленную революцию, чтобы подготовить Альбион к вторжению опасного врага, орды злобных чудищ.

Вторжение нельзя предотвратить, оно неизбежно.

Нужно справиться с ним, а сделать это можно, только подготовив всю страну.

Герой станет королем или королевой, тут зависит от пола игрока, ну и дальше пойдет подготовка. А во время нее нужно прежде всего искать деньги. Очень много денег, чтобы собрать армию, и вот тут то и пойдет речь о соглашениях со своими союзниками. Исполнение договора, неизбежно ведет к большим расходам, возможно даже непозволительным в данное время. А вот если предать ожидания тех кто тебе поверил, то удастся неплохо заработать, что в условиях приближения глобальной угрозы – жизненно необходимо.

В оригинальной игре, собрать нужную сумму вообще не представляет проблем, хотя бы потому, что можно закупить собственности, выставить цену за арендную плату и оставить игру включенной на пару часов. Хотя, даже без этой хитрости, особых проблем собрать деньги и выполнить обещания не так уж и сложно.

Но вот здесь... желающим усидеть на двух стульях придется очень непросто.

Сегмент с войной, станет гораздо больше. В игре из другого мира, все противостояние уместилось в одну миссию с обычными врагами и невзрачным боссом. Это непорядок, так что Сацуки делает финал своей лучшей игры зрелищным и запоминающимся.

Девушка много работала...

Она совершенствовала свои навыки. Далеко не всегда проходило гладко, но она пыталась снова

и снова, а друзья ей помогали. Они подсказывали ей с самыми трудными задачами, не очевидными моментами и просто подбадривали, когда это было нужно. Без них, она бы не обрела свои нынешние способности геймдизайнера.

А не так давно, она получила неплохое улучшение своих навыков.

Благодаря содействию Николаса, Киара сумела создать имитацию информационного поля или же погружения в матрицу. Совместный труд помог не только этим двоим. Сацуки опробовала на себе готовую версию. Она успела послушаться про глубины матрицы, а потому примерно знала, что ее там ожидает. Пробные версии девушка не испытывала, хотя желание было. Киара настояла на том, чтобы Сацуки дождалась финального продукта, и это сработало.

Девушка прошла практически тоже, что и Киара во время продвижения в новый ранг. Способности выросли, а еще девушка сделала огромный шаг в сторону своего продвижения. Расти в плане магического развития - стало проще. Девушка не сомневалась, что продвинется без проблем. Нужно только время. Вероятно, это произойдет с выходом следующей главы Фейбл.

Важно и то, что ее понимание магии стало лучше. В первую очередь это отразилось на работе в матрице и только потом на тренировках в реальном мире.

Эффект связанный с симуляцией матрицы мог оказаться таковым, благодаря объяснениям Ника и Киары. Нужно было лучше изучить его. Учитель Скарлет, так же как Сацуки была наслышана о глубинах матрицы. Она тоже опробовала симуляцию и ощутила ее эффект, но этого мало. Для правильной оценки нужна контрольная группа, своего рода испытуемые.

Поскольку игру создала Киара, то семья Айсберн сможет все как следует устроить.

Симуляция - это не игра. Она не подходит для массовой аудитории. Тут требуется понимание процесса и не только. Да и сама Киара не планировала продавать свой проект. Она предоставила к нему доступ своим друзьям и учителю, а все остальное решала семья.

Пусть эффект будет не такой как от Тургора, но вот тем кто прокачался на игре Ника, симуляция позволит прокачаться еще лучше и даже познать нечто новое.

Что там происходило внутри семьи Айсбернов, Ник не имел ни малейшего понятия, а Киара почти не рассказывала. Она в целом, не любила говорить о своих родных. Дома, атмосфера не такая веселая как в помещении клуба. С друзьями, девушке приятнее, чем с родственниками.

...

Релиз Эпохи Мифов в матрице, наконец то состоялся.

Амелия получила доступ к игре на пять часов раньше, однако стрим запоздал почти на час. Девушка была занята своими делами. В рейды приходится ходить все чаще, начальство заставляет, да и подставлять коллег не хочется.

Благо, что есть в Эдмонтоне талантливые геймдизайнеры, чьи игры отлично прокачивают способности магов. Без этой поддержки, охотникам пришлось бы несладко. Особенно, если учесть что за последние месяцы в город прибыло много магов из других городов, благодаря чем боеспособность Эдмонта возросла.

Городу пророчили большое будущее. Во всяком случае, настроение населения в основном

позитивное. Проблемы есть, этого никто не отрицает, но они решаемы.

А тут еще исследователи сказали, что рост магической энергии замедляется. Монстры до сих пор становятся сильнее, но надежда еще есть, и немаленькая.

Между тем, сперва, Эпоха Мифов не казалась чем-то особенным. Как-никак, ее проходили на ПК. Героев люди предпочитали играть именно на компьютерах. Хранителя... по разному. Тут зависит от самого мага.

Но...

Эпоха оказалась совсем не такой игрой как была на ПК. Она куда больше напоминала Титан Квест с прикрученной к нему стратегической составляющей.

Информационного взрыва как с прошлым дополнением не возникло, но определенный эффект все же был. Почти все кто играл в Титан Квест, воспользовались возможностью и опробовали Эпоху Мифов. Возможность играть не отклоняясь на стратегическое планирование, многим очень понравилась.

Амелия не стала первой, кто прошел игру на высокой сложности. Опять-таки благодаря необходимости участвовать в рейдах. А потому, о реверсивном режиме, она узнала от своих подписчиков. Девушке очень захотелось опробовать его, так что она продолжила проходить игру на стримах.

- «Интересно, а сделает ли Азраил, возможность играть за магических чудищ против охотников?» - Амелия

Этот вопрос, Голди собиралась задать троице студентов Норквеста при личной встрече, но и у нее и у них, была куча работы. Им приходилось пахать чуть ли ни круглыми сутками. Даже на выходных, почти все время было расписано по часам. И на то есть причина.

Экзамены.

Без них учебу, нельзя назвать полноценной.

Гранит науки был твердым, но троица геймдизайнеров много занималась, поэтому он был им по зубам. Особенно Киаре. Девушка получила большую часть автоматом.

Когда она прибыла домой на выходном, родные поздравили её с хорошими оценками. Айсберны не могут учиться плохо, это было бы неприемлемо. Особенно для наследницы.

Официальная часть прошла быстро, как и всегда. Обычные формальности, ничего больше. А вот потом, Киара осталась наедине с родителями.

Отец все еще не знал про настоящую личность Азраила, в отличии от матери, а та не спешила раскрывать этот секрет.

- «Дочь моя, ты продолжаешь радовать семью успехами. Это греет мне сердце. Безусловно, мы довольны твоей учебой и магическим развитием. Мы видим это как через чистое стекло. Но что касается твоей специализации? Я не ремесленник, потому не могу знать всех тонкостей работы геймдизайнеров» - отец

- «Все хорошо. Мои навыки развиваются и я продолжаю выпускать дополнения к Форесту» -

Киара

На этой секунде, отец едва заметно ухмыльнулся.

- «Форест все еще популярен. Ты получаешь достаточно магической энергии от него, и продажи пока еще радуют. Но все это относится к наиболее удаленным городам. Большинство прибыли от игры, в данный момент мы получаем с другого континента. Это лишь вопрос времени, когда желание играть в твою игру, угаснет, как уже угасло во всех ближайших городах» - отец

Когда игра вышла, она была новаторской, но сейчас ее исследовали как только можно. Интерес не может держаться вечно, тем более когда рядом есть такие интересные проекты как Титан Квест и Фейбл.

- «Азраил выпустил новую игру. Он сделал это быстрее, чем ты» - отец

- «Это не новая игра. Он перенес игру с ПК, внеся туда ряд изменений» - Киара

- «Это ничего не меняет. Сейчас - именно ты, дочь моя, являешься представителем геймдизайнеров не только семьи Айсберн, но и всего Эдмонта. Будь Азраил более публичным, на тебе лежала бы ответственность только за семью. Но сейчас, слишком много глаз приковано к нам, а твой проект не вызывает былого восторга. Так в чем же дело?» - отец

- «Отец, мы работаем в команде. Сейчас мы работаем над Фейбл и тебе известно отношение магов к этой игре. Также, не забывай - насколько полезным оказался Тургор, особенно для нашей семьи. Я принимаю участие в разработке этих игр, вашим партнерам, инвесторам и потребителям это известно, поэтому я не вижу никаких проблем в том, что продолжаю работу над Форестом. Тем более, симуляции глубины матрицы оказалась полезной нашей семье, а ведь этот продукт способен помочь не только нашим магам» - Киара

- «Все это - пустая софистика. Киара, экзамены остались позади, а угроза со стороны магических чудищ растет. Мы должны доказать, что делаем все возможное для города и человечества в целом» - отец

Мужчину беспокоило то, что проекты его дочери отстают по всем показателям от работ Азраила. Договариваться с партнерами будет проще, если Киара выдаст нечто равное Титану. Для репутации важнее индивидуальные способности дочери Айсбернов, а не командная работа с двумя безродными.

- «Киара, отец беспокоится за тебя. Ты - наша дочь. Мы желаем тебе лучшего будущего, отсюда наши опасения. Быть может, тебе действительно следует начать новый проект?» - мама

- «Пока не завершена работа над Фейбл, этого лучше не делать. Две больших игр одновременно мы не потянем. Ник использовал свои старые идеи для создания Тургора. Мне же, придется все делать с нуля» - Киара

- «Это не оправдание» - отец

- «Нельзя заставить художника нарисовать шедевр. Подобное случается непредсказуемо. Полагаю, нашей дочери виднее, как поступить. Киара, как думаешь, много ли времени уйдет, прежде чем Азраил выпустит новую игру?» - мама

Она хочет узнать, сколько Нику понадобится времени на очередной проект.

- «Очевидно, что он работал над Эпохой Мифов в матрице, еще во время разработки Титан Квест и его дополнений. Я уверена, он уже ведет разработку новой игры. Не знаю в каком жанре и стиле, но она точно задавит своих конкурентов. В этом случае, лучшим вариантом будет выждать и узнать, что именно он задумал. Тогда, я смогу выпустить игру другого жанра. В этом случае, наши игры не будут конкурировать друг с другом» - Киара

- «Собираешься ждать? Это бездействие, сейчас непозволительно оставаться безучастным» - отец

- «Мы не бездействуем. Каждый день мы усердно занимаемся и тренируемся. Я развиваю свои навыки. И как я говорила прежде, наша команда не сможет вести работу над двумя большими играми сразу, а одна я не смогу выпустить подобный проект без их помощи» - Киара

- «А какой сможешь?» - мама

Девушка задумалась на несколько секунд, просчитывая все варианты.

- «Если это будет нечто небольшое и не слишком сложное, то я вполне справлюсь. Для меня важно подтянуть навыки и определиться с конкурентами, в этом случае вероятность успеха значительно возрастет» - Киара

Она чувствовала, что на самом деле, отец беспокоится не о своих партнерах. Тут речь, скорее всего о внутренней борьбе Айсбернов. Ему нужен результат.

- «Хорошо. Я одобряю твое решение, но с одним условием» - отец

Дочь, не сводила с него своих голубых глаз.

- «После завершения Фейбл, вы займетесь проектом для тебя. Твой напарник и без того выпустил хорошую игру. У него достаточно фантазии и возможностей создавать неплохие игры и без посторонней помощи» - отец

Мама Киары едва заметно улыбнулась. Она знала, насколько хорошо Ник способен творить в матрице.

- «Хорошо. Я поговорю с друзьями» - Киара

Ник все равно не смог бы заниматься и своей большой игрой и проектом Азраила. А вот выпускать под своим именем небольшие игры, не требующие огромного объема сил и времени - это то что ему нужно.

Что касается игры Киары...

Девушка и без того уверена в своих силах. Если придется, она сможет выпустить игры не беспокоя своих друзей.

Их лица на мгновение мелькнули в ее сознании...

Как раз таки, сложнее будет убедить их не помогать ей. Как только Киара скажет, что начинает новый проект, эти двое тут же ринутся ей на помощь.

А сейчас... Киара сама помогает Нику с его игрой, точнее с проектом Азраила.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3331458>