Глава 112 - Использование магии.

Вблизи храм напоминал католическую церковь в готическом стиле, с учетом того, что от нее так и веяло угрозой.

Ник ожидал встретится лицом к лицу с боссом этой локации, как только войдет внутрь, поэтому приготовился.

Какого же было его удивление, когда вместо этого там обнаружили старые знакомые твари порождаемые темными святилищами, только не такие здоровые. Юноша быстро с ними разобрался, его характеристики поднятые ландшафтными картами и бонусы от снаряжения, делали его сильными настолько, чтобы подобные твари не приносили особых проблем.

А вот дальше, вместо пресловутой комнаты босса, обнаружилась лестница вниз.

- «Это подземелье? Киара сделала в игре подземелье?» - Ник

Слово «Подземелье» вызывает у геймера и любителя фэнтези массу ассоциаций. Нет ничего удивительного в том, что Киара решила реализовать его в игре. Тем более, у нее были примеры для подражания. В том же Титан Квест, есть масса местечек которым подходит термин Подземелье. Да и в Фейбл, Сацуки сделала кучу подобных мест. Просто, Ник не думал что в игре про замкнутый в петлю путь, будет нечто подобное.

Карты с врагов не выпали, но вот лут все еще можно поднимать.

Юноша прошел на следующий этаж. Его встречали мраморные полы, каменные стены и прочные колонны, а встречающими гостя оказались старые знакомые чудища из черной дряни, только на этот раз они имели несколько иную форму. Тут пришлось тяжелее, но все же особых проблем молодой человек не ощутил. Он направился дальше.

Так, он прошел еще три этажа, и на каждом его встречали все более опасные враги. Нужно было пройти весь этаж, чтобы выйти к следующей лестнице. Помимо просторных помещений, там также были довольно таки тесные коридоры.

И наконец, он добрался до босса.

- «Хаха! А вот и ничтожество осмелившееся идти против воли моего господина! Жалкий еретик! Ты просто ничто и скоро исчезнешь вместе со всем, что вернул!» - служитель

Существо представляло собой человеческий скелет покрытый тьмой, с которого свисала распахнутая мантия. На большинстве костей не хватало кусочков, а левой руки так и вовсе не было.

По воле служителя, он костей откололись еще два кусочка, и они превратились в уже знакомых Нику чудищ.

Получалось, он создавал их из собственных костей.

- «Хаха! Порадуй меня перед тем как все исчезнет в бесконечном забвении!» - служитель

Первые попытки Ника сразить служителя, ни к чему не привели. Тот был защищен тьмой, любые удары вязли в ней, а злобные твари все время нападали. Стоило убить чудище, как босс создавал новое.

Возможно, надо таким вот образом лишить его костей, но учитывая насколько небольшие кусочки он от себя отрывает, это займет слишком много времени. Ник даже близко столько не протянет. Тут нужен план. Киара не стала бы создавать бой в котором нет никаких шансов.

Ник спешно осмотрел огромное помещение. Тут судя по всему должны проходить церемонии с массой людей. Но вот что привлекло его внимание, так это жаровни.

Отражая атаки, юноша приблизился к одной из них. Выбрав момент, он нанес по ней удар. Лезвие меча высекло сноп искр. Тогда Ник сделав резкий выпад, сразу ушел назад и снова ударил по жаровне. Искры попали на ее содержимое и там появилось пламя.

Вшууух!

Свет ослабил врагов. Ник не стал ждать и поджег еще несколько жаровен, а когда все они горели, рванул к боссу.

Вжух!

Вот теперь удары проходили по его телу.

Тварь заревела и стала отбиваться, а потом испустила волну тьмы погасившей жаровни.

- «Я уже понял, как тебя убить. Готовь эпитафию» - Ник

Немного позже...

Хрясь!

Череп раскололся на части, а кости стали растворяться. Вместе с этим, исчезали стены храма. Он перестал существовать.

У Ника закружилась голова, он словно куда-то проваливался.

Хух...

- «Проснись!» - Ева

Юноша открыл глаза и увидел знакомое лицо, да и не только его. Это тот самый лагерь.

- «Как я здесь оказался?» - Ник

- «Мы увидели как рассеивается тьма, а за ней тебя. Пошли туда и принесли тебя обратно» - Ева

- «Разве там не было кучу монстров по пути?» - Ник

- «Были, но они никак не реагировали, а многие исчезали прямо на глазах» - Ева

Ник поднялся на ноги.

Похоже, он справился. Ему хотелось продолжить, но... он чувствовал что провел тут достаточно времени.

- «Пора заканчивать эту сессию. Но сначала - займемся стройкой!» - Ник

Ресурсов выпало заметно больше, чем в прошлый раз. Стали доступны для постройки новые здания, а с босса выпала парочка новых карт и какая то, непонятная штука.

Первым делом, Ник поставил разведцентр.

Там собиралась и хранилась информация по всему, что только можно. В условиях когда реальность стирается, а люди все забывают, будет создать место сбора и анализа данных.

Дальше были пара землянок и кузница, откуда тут же вышел здоровенный мужчина с молотом. Он сказал, что не помнит как тут оказался, но главное, что может снова заняться изготовлением инструментов и оружия. Также, он дал понять, что Ник пойдет в новый поход с мечом лучше.

- «Не могу понять, что это за штука? Ева, ты знаешь?» - Ник

Черная полусфера, со следами растущих изнутри костей, вот что осталось от босса.

- «В ней что-то есть. Похоже, он помещал все стираемое в эту сферу» - Ева

Треск!

Девушка сжала предмет руками и тот раскололся, выпустив наружу поток голубого и алого сияния.

- «Не может быть... я знаю что это... я помню... это магия» - Ева

- «Какая именно? Магия чего?» - Ник

- «Служитель стер всю магию из этого мира, а теперь она вернулась. Прости, я не разбираюсь в магии. Тут нужен специалист» - Ева

В графе доступных строений появилась хижина ведьмы. Ресурсов она стоила немного, так что Ник тут одобрил постройку. Все, ну или почти все здания в лагере можно улучшать, но сначала будет разумно поставить простенькие объекты, а их модернизацией заняться в дальнейшем.

Из хижины вышла молодая дама в мантии и шляпе, с посохом в руках.

Если магия вернулась, то это означает появление новых карт, врагов, оружия и черт знает еще чего. От Киары можно ожидать чего угодно.

Ведьма поприветствовала Ника и протянула ему посох. По ее словам, его можно использовать как оружие. Он служит проводником магической силы.

Немного с ней побеседовав, юноша пришел к выводу - тут нет переключения по классам, как в оригинальной игре. Вместо этого, можно брать и использовать оружие. Значит, в ходе прохождения будут выпадать и такие вот штуки. С одной стороны удобно, но вот с другой... любая шмотка дает бонусы и теперь будут еще баффы к магии. Если ты одет в броню и аксессуары с прибавками к силе, ловкости и прочему, то разумнее использовать меч или копье. А вот если твоя снаряга прибавляет к силе магии, нет особого смысла менять посох на копье. Все это еще сильнее усложнит менеджмент инвентаря.

А ведь Ник еще не пробовал магию в этой игре. Как она поведет себя?

...

Когда Ник выбрался из капсулы, Сацуки уже сидела за столом и обсуждала игру с Киарой, а та делала записи в тетради.

- «Ты задержался. Тоже были проблемы? Меня один гад два раза вынес, но потом я выставила карты как надо и прикончила эту тварь. А как у тебя прошло?» - Сацуки

- «Все хорошо» - Ник

- «Как тебе игра? Есть замечания?» - Киара

- «Пока что я увидел слишком мало, так что экспертную оценку дать не могу. Но игра мне понравилась. Честно - даже не думал, что можно создать из той задумки нечто подобное. Получилось здорово. Завтра попробую магию в игре» - Ник

- «Магию?» - Сацуки

- «Не важно, ты сама дойдешь. Ух, Киара, мне казалось это не очень большой проект, но по ощущениям это не так. Ты решила создать настоящее приключение?» - Ник

- «Я стараюсь воплотить идеи в реальность. Сделав использование новых игровых механик интересным и запоминающимся. Если новая механика реализована слабо, то используют другие, и тогда она будет ассоциироваться с чужой игрой» - Киара

Юноша сел на стул, потирая при этом рукой лоб.

- «Что такое?» - Сацуки

- «Голова немного болит, ничего серьезного» - Ник

- «Я схожу, принесу фруктового сока. Это поможет» - Сацуки

- «Аспирин? Я возьму в лазарете» - Киара

- «Не нужно, просто я интенсивно тратил магию сегодня, вот и устал немного» - Ник

Вечером, он не стал погружаться в матрицу, а просто лег спать пораньше. Уснуть сходу не получилось, так что он смог поразмыслить над происходящим.

Ник не мог не отметить того, насколько преобразилась инди-игра из другого мира в исполнении Киары. Такой уровень качества и подхода к деталям впечатляет, а ведь девушка все еще ведет работу над игрой и скорее всего продолжит даже после ее выхода.

А как бы изменились другие подобные игры?

Ник представил парочку небольших игрушек и то как бы они смотрелись в матрице. Он постарался забыть на время о неудобствах адаптации аркад к матрице и тому подобным нюансам. Если уж Герой Петли стал таким необычным проектом, то какими могут стать другие?

Очень важно то, как на юношу повлияло прохождение игры.

Энергия в теле двигалась и, чем дальше он продвигался по выложенному пути, заполняя при этом мир картами, тем более активным становилась манна в организме и тем охотнее она взаимодействовала с матрицей. Даже если не удастся прокачать навыки, его тело получает

развитие.

Необычные ощущения не отпускали его. Такое бывает во сне, когда реальность вокруг непостоянна, а у тебя вроде бы и должны быть власть над всем вокруг, но ты не можешь изменить это по своему желанию. Странные законы внутри сна диктуют свои условия.

Думая обо всем подряд, Николас не заметил, как уснул. Его мысли переросли в сон. Тот был бурным и в тоже время спокойным, ярким но незапоминающимся. А тем временем магическая энергия в теле продолжала двигаться...

На следующий день.

Ник чувствовал себя не очень, словно он не выспался, а это странно, если учесть то насколько раньше, чем обычно он лег.

Но к полудню, его состояние пришло в норму. Он сонливости не осталось и следа, Ник нормально себя чувствовал. Даже на магической практике все прошло как следует. Все в рамках ожидаемого. Учитель организовал соревнование с магическим мячом, разделив класс на две команды. Ник оказался не в той команде, что и его напарницы, так что соревновался против них.

В таких случаях, ни он, ни они не смели поддаваться или играть несерьезно. Напротив, они старались выложиться на все сто. Это и есть уважение, когда ты воспринимаешь своего оппонента всерьез. А вот безалаберное отношение, будет выглядеть откровенным наплевательством на чувства других. Не нужно выставлять себя в дурном свете. Соревнования придумали не для этого.

После уроков у Николаса трещали кости, и очень хотелось спать. Холодный душ помог с этой проблемой, хоть и не до конца. Еще лучше справилась чашка крепкого кофе, в который Николас добавлял сахар не обращая внимания на замечания некоторых людей, мол настоящие мужчины пьют только черный и горький, а сахар и сливки только портят хороший вкус.

После всех занятий, друзья смогли собраться в помещении клуба. Учитель Скарлет покинула Норквест еще несколько часов назад. У нее была куча дел, из-за которых она не могла в полной мере оценить Героя Петли.

У Сацуки была схожая проблема, надо было заниматься Фейбл, так что дать должную оценку Герою Петли, мог только Ник. Разработку Халф-Лайф никто не отменял, но юноше было с этим проще. Он знал предел своих сил, так что мог выделить время на бета-тест игры Киары. Тем более, игра никак не выходила из головы, так что лучше всего – сперва разобраться с ней, а уже затем полностью сосредоточится на своем проекте. Если уж начал игру, то надо погрузится в нее с головой, так эффект в развитии магии и тела сработает в полную силу. Если сравнивать то... сдвинуть поезд с места гораздо труднее, чем придавать ему ускорения когда он уже движется, пусть и медленно.

Так юноша вернулся к Герою Петли.

Посох был не просто оружием. Он позволял атаковать магией и чем он сильнее, тем более мощными получаются атаки. Что немаловажно, каждый посох обладал одним элементом, так что приходилось выбирать чем конкретно бить – огнем, холодом, молнией и так далее.

У врагов появились сопротивляемости.

Некоторые существа, оказались практически иммунными к некоторым элементам, а какие-то напротив наносили им огромный урон.

Появились новые карты, так что на дороге и подле нее размещались магические строения, как правило порождающие всевозможных чудищ, но и лут с последних был неплохим. Знакомые карты претерпевали изменения, особенно если рядом размещались новенькие.

Самих активностей стало больше, это зависело от мира ну или босса, которого надо в итоге сразить.

Так например, стали появляться лагеря гоблинов. Они возникали не только у дороги, где их можно перебить и сжечь лагерь, но также в лесу и в горах, откуда выходили в рейд время от времени. Один раз они даже разорили деревню, ради которой Ник выполнил пару квестов, а тут она вернулась к запущенному состоянию.

Из-за размещения карт связанных с магией, среди гоблинов появлялись колдуны, да и не только среди них.

Были тут и здания, открывающие игроку доступ к использованию заклинаний. Вот ставишь пылающую башню, и пока она стоит, можно атаковать врагов огненным шаром, причем независимо от того какой посох ты используешь. Есть кулдаун, но его можно уменьшить путем размещения ландшафтных и погодных карт. Часть новых, необходимо размещать на размещенные, что позволяет превратить обычный лес, в таинственный, а горы в мистические. Это не только повышает некоторые характеристики, но и приводит к появлению неприятных врагов, а те кто владеет магией, тоже получают баффы.

Не все заходы заканчивались победой.

Как и во всяком рогаике, случались и поражения.

Для получения одного, особого ресурса, Ник намерено покрыл почти всю область снегом. Из-за этого, почти все монстры преобразились, а еще там появились новые. Со снежных гор приходили йети. Из лесов белые волки. Ну а когда область окончательно накрыла зима, появился мини-босс, король снежных троллей.

Полученные с него ресурсы, пошли на строительство особого здания в лагере и улучшение парочки имеющихся.

Следующим боссом оказался лич, только он выглядел совершенно не как в оригинальной игре, да и сражался по другому. Но вот идею с его дворцом Киара воплотила в полной мере. Чтобы не допустить усиления босса. Надо застроить все ближайшие клетки к точке старта пути.

Но вот что заслуживает отдельного упоминания, так это сюжет.

В знакомой Нику игре все было предельно ясно, хоть и имело внутри кое-что скрытое. Бог решил стереть мир который сам же создал, а герой пытается этому помешать. У Киары же все было сложнее...

Девушка решила взять от Тургора больше, чем изначально подумал Ник.

Она не стала давать однозначных ответов. Информацию о мире и всех его составляющих можно получать как от союзников, так и от врагов. Больше всего, её находится в разведцентре, где за трату одного типа ресурса, можно открыть новые данные. Только вот, читая описание

того или иного объекта, нередко натыкаешься на противоречие. А если добавить к этому болтовню нпс, неважно, дружественных или нет, то они и вовсе могут запутать игрока.

С одной стороны, это мир которых пытается стереть некая могущественная сущность.

С другой, все это может находиться внутри сознания человека, утратившего надежду и мечты, он словно умирает духовно, а ничтожные искорки все еще пытаются возжечь в нем пламя.

Также, происходящее вполне может выглядеть своеобразной формой духовного развития, когда человек заполняет пустоту внутри себя. Он не может ставить только хорошее и полезное, это так не работает. Приходится рисковать и сталкиваться с результатом своих поступков.

Если копнуть глубже, то можно отыскать еще пару вариаций происходящего в игре. Видимо, по мнению Киары будет лучше, если каждый игрок сам выберет себе подходящее объяснение, а не будет читать готовый вариант. Герой Петли это не та игра где должно быть линейное прохождение. В чем смысл делать такие заходы, самому выстраивать мир вокруг, если итог всегда будет один?

Ник и сам понимал, что её видение проекта сможет принести пользу в развитии магов. Поэтому она пыталась затронуть их чувства, путь даже это приносит боль.

Юноша понимал её, а еще ему хотелось закончить игру.

Но... он тоже идет своим путем.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3350465>