Глава 6 – Герои Меча и Магии.

Ник почти не спал ночью.

Мысли копошились в его голове словно пчелы в потревоженном улье. Ему никак не удалось уснуть. Манна в теле бурлила и только когда она полностью иссякла, он провалился в сон.

Невольная магическая тренировка повысила ему общий запас манны, хотя юноша хотел нормально выспаться.

В школе большую часть уроков он клевал носом и только к обеду более-менее пришел в себя.

Оказавшись дома, он взялся за составление плана. Трезво, четко, с толком и расстановкой, а не в полубредовом состоянии пытаясь уснуть.

Герои Меча и Магии, являют собой серии пошаговых стратегий вышедшую из другой серии, рпг Меч и Магия.

И то и другое очень нравилось Никки, точнее его другой личности из иного мира.

Идея о том чтобы воссоздать эти игры здесь, вызвала целый водопад положительных эмоций.

Охладив пыл, юноша стал мыслить логически. Тут спешить нельзя. Он должен сделать все как надо, основательно и без ошибок. Игра должна не только быть хорошей, но и приносить прибыль. Для Николаса это очень важно.

Он успел систематизировать информацию в своей голове, так что данные об этих играх не были нагромождением не пойми чего, а вполне себе понятны.

Тот, другой Никки, долго играл третью, четвертую и пятую части Героев. Первые две прошли мимо него, хотя их сюжет ему известен. А вот поздние, настолько плохие что о них даже думать больно. Из всех игр серии, только третья часть своей графикой близка к реализму, она же самая популярная. А вот остальные выражены больше в мультяшной.

Что до Меча и Магии, тот игрок многократно проходит шестую, седьмую и реже восьмую части. Девятая ему совершенно не понравилась. А если быть честным, то восьмая сильно уступала двум предыдущим. Она самая недоделанная, некаконичная, да и сюжет там мягко говоря сомнительный, но даже в таком виде она нравилась тому игроку.

Почему он вспомнил восьмую часть, если она не так хороша?

У нее было одно достоинство – многие юниты были срисованы с таковых из третьих Героев.

Это давало удивительный опыт, когда игрок лицом к лицу встречался с монстрами, которых видел только в составах армий на пошаговой арене, а тут рубил их мечом.

Как раз это навело Никки на мысль, о том что можно создать две игры – Героев для ПК и Меч и Магию для матрицы. Ассеты из первой игры, использовать для второй. Не все разумеется, но немалую их часть. Это отлично ложиться под метод Ника о создании игр.

Другое важное значение в том что в своих механиках, Меч и Магия довольно примитивна. Еще бы, это очень старая игра.

Игрок, создает или выбирает готовую партию героев к количестве четырех персонажей и

отправляется в путь.

Там можно ходить и прыгать, а при использовании магии еще и летать, но полеты там по сути это вертикальное перемещение. Нажимая кнопку атаки или кликая на противнике, выбранный персонаж стреляет из дальнобойного оружия или если такового нет или враг подошел в упор, то бьет оружием ближнего боя. Есть кулдаун на удары, зависящий от параметра скорости.

Можно использовать магию коей тут четыре вида стихийной, три лечебной, а также магии света и тьмы.

Убитый враг падает мертвым телом. Кликнув на него команда получает деньги, а также возможно некий предмет выпавший с противника, хотя есть и такие с кого ничего не падает. Труп при этом исчезает.

Инвентарь у каждого перса свой. Разделен на клетки для удобства.

Персонаж может носить на себе броню, ограниченную его классом, будь то легкая, средняя и тяжелая. Оружие – двуручное или одноручное. Щит берется в левую руку, в правую что угодно. При развитии навыков можно будет брать полноценное оружие в левую руку. Лук одевается за спину. Двуручное оружие, например посох требует обе руки.

Обувь для защиты ног. Головной убор. Пояс. Перчатки. Амулет. И наконец, шесть колец.

В игре шесть классов – рыцарь, паладин, клерик, друид, лучник и волхв (он же маг).

Манны нет только у рыцаря. У всех есть навыки, но не все они одинаковые.

Так например только рыцарь и паладин могут носить доспехи. Клерик умеет носить кольчугу, а вот маг ничто кроме кожаной брони на себя не нацепит.

Тот же маг способен изучить всю магию стихий, а также свет и тьму, но вот из оружия ему доступны только лук, кинжал и посох, в то время как рыцарь прекрасно обращается с любым оружие. Также у рыцаря самые высокие показатели здоровья, с каждым уровнем он получает больше всех очков здоровья, а вот магу в этом плане остается кусать локти. Зато, в сравнении с лучником, который владеет стихийной магией, волхв получает гораздо больше очков магии за каждый набранный уровень.

Есть двенадцать характеристик от силы и ловкости, до сопротивления к яду.

Играешь четырьмя героями сразу, а еще можно брать с собой двух спутников за определенный процент собираемого золота они будут давать тебе некие способности, а сами в бою не участвуют.

В общем, нюансов хватает. На самом деле, разобраться в этом не так уж сложно.

Чем подкупает игра так это тем что она ролевая. Там есть сюжет, побочные задания, прогрессия персонажей, многообразие заклинаний и навыков. В эту игру интересно погружаться с головой, а мир именуемый Энротом – исследовать.

Игровой процесс там простой. Ходишь, атакуешь, собираешь, одеваешь или продаешь, кликаешь на интересные места или людей, ну и особенно двери. Тут почти нет домов в которые заходишь физически, в большинстве случаев ты кликаешь и открывает меню – демонстрируется обстановка внутри дома и иконка того с кем там можно поговорить.

Остальное подается текстом и вариантами выбора.

Несмотря на такой вид, играется вся серии просто отлично.

Для Никки это хороший выбор для начала.

Тут не надо анимировать тело игрового аватара. Для начинающего геймдизайнера, без опыта это слишком тяжело. Ник убедился в этом создавая образ мужчины. Сам мир игры не обладает выдающимся дизайном как с графической точки зрения так и игромеханической. Он довольно прост. Воссоздать реальный участок местности, задача непростая, тем более для того кто пробудился совсем недавно.

Очень важное «НО» - геймдизайнеры этого мира работают для создания лучших тренировочных площадок в матрице, для магов. Им нет нужды заниматься такими вещами как стиль, сюжет, персонажи, атмосфера, лор и прочее. НО, Никки может. И это его козырь.

Почему среди самых старых игр в его памяти преобладают рпг? Да потому что сюжет, квесты и персонажи позволяют сгладить острые углы из-за плохой графики, малого бюджета и технической отсталости движка. Там где не можешь взять силой, бери хитростью.

Вместо дотошно-реалистичной графики он возьмет отчасти близкую к анимационной, выдержанную в своем стиле как и настоящая игра, только сделает ее лучше, без выделяющихся пикселей.

Вместо реализма движений, будет целый мир по которому можно путешествовать.

Простые бои станут частью квестов, а награда в виде золота и опыта подстегнет игроков к их выполнению.

Примитивные движения скроются за управлением сразу четырех персонажей, их прокачкой и менеджментом инвентаря.

А Герои?

С игрой для ПК проблем не возникнет.

Рикки смог создать по памяти двумерную игру.

Что есть в Героях?

Карта мира. Пошаговые бои. Экран города и экран персонажа. Все это нетрудно воспроизвести.

Но Ник не хочет просто воспроизводить.

Он хочет сделать эти игры лучше.

Слабая графика, выделяющиеся пиксели – все это следствие технического отставания того мира, но здесь то такого нет. Ник не может сделать все реальным как наяву, но вот заметно улучшить это ему по силам. Кроме того он чувствует как от одной только мысли об этом в нем загорается энтузиазм и начинает бурлить магическая энергия.

А если ему по силам поработать в лучшую сторону над графикой, то как насчет баланса? А моменты добавленные только в дополнениях, как сборки артефактов к примеру?

Некрополис даже с фанатскими нерфами всегда доминировал над остальными, а Инферно отставал. Или взять скажем необоснованно дорогое строительство пещер циклопов требующих гребанных двадцать кристаллов. Раз уж в этом мире игру разрабатывает Николас Мор, то ему и карты в руки. Главное не переборщить, а то баланс окончательно скатится в трубу. Даже если не удастся избавиться от всех недостатков, он исправит наиболее явные.

Думая над всем этим он пришел к выводу, что игры придется разрабатывать параллельно.

Прием работ на конкурс завершится через полтора месяца. Время есть, но Никки не знает сколько у него уйдет на всю работу. Две игры для разных платформ, да еще и желание внести изменения.

А эти изменения очень нужны.

Больше всего, в Меч и Магия они коснуться юнитов и это связано с Героями.

Действие игр проходит в одном мире на разных континентах.

Рыцари, солдаты и вся геральдика должна отличатся, но вот монстры… разве не должны орки и гоблины на одном континенте, выглядеть также как на другом, не считая своего обмундирования? Как и в случае третьих героев и восьмой меча и магии надо делать их схожими. В этом заключает метод Никки, создавай ассет для одной игры, используй его для другой.

Был тут еще один занятный фактор.

В Меч и Магии, большинство существ, помимо характеристик и навыков, различались только размером и цветом. Взять хотя бы скелетов из шестой части. Обычный скелет – белые кости с мечом в руках. Скелет рыцаря – чуть выше и покрашен в золотой. А вот повелитель скелетов, выше на две головы и темно-багрового цвета. При этом никаких других различий между ними нет.

А теперь берем Героев. Скелет в Некрополисе, белый с мечом в руках. А вот улучшенная версия, носит на себе броню. Ржавую, неполную, но броню.

Вот такие различия не только более приятны глазу, но и логичнее. Понятно что с каким-нибудь чудищем будет сложнее. Мех другого цвета, клыки побольше, шрамы заметные, но с человечными противниками надо поработать получше. Да и в целом опыт полученный в Героях надо применить с умом. Уж из трех то частей Ник сумеет найти что использовать, да и другие игры тоже послужат подсказками.

- «С чего начать?» - Ник

…

Прежде всего, он решил определиться с сюжетом.

Дело не в том что он не собирается вносить изменения в канон, просто ему не все известно. Части до шестой он не играл, как и первых двух Героев. Для жителей этого мира, знакомство с серией пройдет также как у игрока в его голове.

Для удобства, он записывал текст. В матрице это делать крайне удобно. Ты думаешь, а буквы выводятся сами по себе. Не надо стучать по клавишам. Да и во многих других аспектах тут

программирование намного проще.

Сюжет.

Высокоразвитая раса древних, населяет разумной жизнью планеты, используя для этого искусственные планетоиды ВАРНы. Несет всем расам просвещение. Но затем появляется враждебная цивилизация демоноподобных Криган. Они разоряют планеты, сжирают все, плодятся и перемещаются от планеты к планете. У них идет война с древними.

Два робота древних вступают в конфликт друг с другом. В их противостояние вмешиваются герои. Итогом становится преобразование ВАРНа в мир Энрот, который заселяется людьми, эльфами, гномами и гоблинами.

Древние вынуждены оставить этот мир чтобы криганы его не нашли. Небесные кузницы – чудо технической мысли, способны создавать что угодно, но лишенные связи с древними приходят в запустение. При этом, они все еще косвенно используются деградировавшими народами Энрота. Это с помощью небесной кузницы существа используют магию. А вот скажем ангелы это роботы древних.

Так что обе игровых серии это научная фантастика.

Теперь, ближе к сюжету.

В мире Энрот, есть три континента. Одноименный Энрот на котором проходят события первых и вторых героев, а также меч и магия 6. Антагарич – на нем проходит вся серия третьих героев. И Джадам известный восьмой частью меча и магии.

Во второй части, брат короля Роланда, Арчибальд развязывает гражданскую войну, используя для этого темных магов и некромантов. Он терпит поражение и его обращают в каменную статую.

Через восемь лет, в Звездопадную Ночь, на северо-западную часть континент Энрот падает космический корабль криган. Он получает повреждения, летать не может, но криганы разоряют селение Сладкая Вода и возводят улей, после чего начинают вторжение.

Король Роланд отправляется на войну и теснит криганов.

Те, успевают выслать целый флот на Антагарич, где захватывают страну полурослико в Эофол.

Жена Роланда, дочь короля Эрафии, королевства Антагарича ведет борьбу с пиратами Регны.

Из-за предательства Сулмана, Роланд попадает в плен криганам.

Они вербуют агентов и создают культ Баа, прославляющий криган выставляя их в роли спасителей. Культ засылает своих шпионов, устраивает бунты и подталкивает лордов Энрота к мятежу. Культисы используют знания и магию криганов для достижения своих целей.

Четверо жителей Сладкой Воды, которым удалось спастись во время вторжения, проходят обучение, а затем отправляются в путь. Недалеко от городка Новый Сопригайл, им удается убить Сулмана и забрать его письмо.

С этого момента начинается игра.

Единственный кто знает как остановить криган это оракул, но доступ к нему может дать только

король. Роланд в плену а его сын, принц Николай слишком молод. Так что надо заручится поддержкой шести лордов Энрота чтобы попасть к оракулу.

Каждый выдаст свое задание.

Лорд командующий армией потребует уничтожить аванпост криган и принести их планы действий. Верховный маг потребует найти магические часы, которые избавят его от старческого маразма. И так далее.

Один из членов совета окажется предателем, которого надо изобличить. После этого герои попадут к оракулу, который окажется компьютером древних. К сожалению, во время гражданской войны, Арчибальд извлек четыре кристалла данных. Их надо вернуть.

После возвращения, оракул скажет что его системы повредились и он не может открыть оружейную. Для этого приходится достать из другого космического корабля, огромной пирамиды, блок управления. С его помощью героям удается заполучить в оружейной бластеры.

Оракул предупреждает о том что ими можно уничтожить реактор и убить королеву криганов, но взрыв реактора уничтожит землю. Как это предотвратить возможно знает Арчибальд.

Герои обращают статую в Арчибальда и тот отдает магический свиток, после чего исчезает.

Четверо героев возвращаются на родину, вторгаются в улей, уничтожают реактор и убивают королеву, после чего с помощью свитка локализируют взрыв. Криганы повержены, культ Баа распался, а героев посвящает принц Николай.

Это сюжет Меч и Магия 6 – Благословление Небес.

Параллельно идет сюжет третьих героев, а именно Возрождение Эрафии.

Орден некромантов Дейи, руками бывшего сторонника Арчибальда бежавшего в Эрафию, убивают короля Эрафии Сердце Грифона. Пользуясь этим, Криганы Эофола и подземные лорды Нигона объединяются и вторгаются в Эрафию и страну эльфов Авли.

Варвары выжженных степей Крулода и болотный народ Таталии, вторгаются зная что не получат отпор. От вторжения в сердце Эрафии их останавливает столкновение друг с другом.

Нигонцы прорывают глубокий тоннель, по которому проводят свои войска и захватывают Стедвик – столицу Эрафии.

Королева Катерина возвращается и вступает в войну объединяя людей. Из-за вторжения криганов активируется система защиты древних, это приводит к людям ангелов.

Объединившись с народом Авли, а также магами Бракады, удается победить Криганов, убив их повелителя в Эофоле и даже одолеть Нигонцев в их стране. Затем, Крулод и Таталия терпят поражение.

Пользуясь войной как бесконечным источником трупов, в игру вступают некроманты.

Глава ордена, Финнеас Вилмар оживляет короля Сердце Грифона чтобы использовать его командирские и стратегические навыки в своих целях. Но оживший король убивает Вилмара и занимает его место, становясь повелителем мертвых.

Народам приходиться сплотиться воедино чтобы одолеть этого монстра и его бесчисленную

армию. Даже среди некромантов Дейи находятся те кто выступает против узурпатора. В итоге, его армии пали, затем Катерина выдает ему имя предателя и король убивает его, после чего душу короля очищают от скверны и на этом игра заканчивается.

Дальше идут события дополнения Клинок Армагеддона, а еще есть приквел Дыханье Смерти. Меч и Магия семь завершает события. Там есть две концовки. В одной, удается восстановить работу Небесной Кузницы и начать производство плазменного оружия. В другой, каноничной удается восстановить связь с древними. В любом случае, криганы будут повержены.

В неканоничной восьмой части, робот древних Эскатон активировал систему самоуничтожения планеты, и его нужно было остановить.

В четвертой части героев, тоже по своему неканоничной, Клинок Армагедонна в руках эльфа Джелу и ледяной клинок в руках короля Крулода Килгора столкнулись, а их взрыв уничтожил планету. Перед ее окончательной гибелью, сработала защита древних, открыв порталы в другой мир. Там новым народам предстоит найти свое место.

Сюжет богатый.

Никки решился взяться за Возрождение Эрафии и Благословление Небес.

http://tl.rulate.ru/book/92921/3047861