

Глава 7 – Меч и Магия – Благословение Небес.

Первую половину дня, Никки тратил на учебу, а вот все остальное время, за исключением сна и приема пищи, он трудился над своим игровым проектом.

Юноша подошел к этому со всей серьезностью, вкладывая в нее все свои силы.

Приходилось распределять свое время. Манны не хватало на бесперебойную работу. Когда ее оставалось мало, он корпел перед монитором или с бумагой на столе, выводя данные из своей головы. Также он мог лежать на кровати или прохаживаясь по комнате, бурчать себе под нос придумывая нечто новое, что можно внести в игру.

Он не воспринимал себя как творец, если создание игры заключалось в одном лишь копировании. Пусть никто и никогда не узнает о том что это плагиат, и что все созданные им идеи на самом деле не его.

Ник не простил бы себе такого.

Именно поэтому он хотел привнести в игры что-то свое, от сердца, сделать их лучше.

Зачастую, вдохновение накатывало на него само собой, в моменты когда он погружался в работу. Это очень помогало. Сложные части становились легче в понимании, магическая энергия управлялась на более тонком уровне. Его подсознание способствовало работе.

День за днем, неделя за неделей Николас работал.

Он даже не заметил что стал реже кашлять и доставать ингалятор. А вот от матери этот факт не ускользнул. Родители не вмешивались и даже не спрашивали, они счастливы видеть как их сын горит энтузиазмом.

А работы была целая гора.

Нужно все воссоздать с нуля, взяв за основу воспоминания. Вносить изменения, означает создавать новое без готовой информации. Работе геймдизайнера он учился в процессе. Как говорится – лучшая учеба это практика, лучшая тренировка это реальный бой.

Вот он и боролся, только по своему.

В оригинальной игре была простая графика. Выкрашенная зеленым земля – имитировала траву. Иконки многих людей являли собой обработанные фотографии реальных людей. Анимация некоторых входов в подземелья была ничем иным как анимированной гифкой, в которой например двигались кусты или капала вода в лужу – на фоне входа.

Все объекты требовали доработки, чтобы вызвать необходимый интерес у игроков искушенных реалистичной графикой.

Тут Нику пришли на ум образы из других игр навеянных средневековой Европой. Стиль одежды должен выделяться вне всякого сомнения. В Энроте двенадцать регионов. Не все они населены, но в оригинальной игре НПС были однотипными. Девушки в белых платьях и мужчины в одежде с короткими рукавами. Надо это исправить.

Особенно, это выделяется при найме спутников.

В игре можно водить с собой двух спутников. За плату в виде указанного процента собираемого

золота, они дают способности. Например, самый ценный из них это ученый. Он бесплатно определяет весь найденный лут, что очень выгодно, поскольку не надо тратить деньги на оценку у торговцев, а также избавляет от необходимости прокачивать способность оценка. Бонусом ученый еще и 5% опыта накидывает. А вот скажем банкир увеличивает весь доход на 20%, объясняя это тем что находит разницу среди монет, находя коллекционные и что-то в этом роде. Есть и те кто дают возможность использовать некое заклинание или уменьшают расход еды, требуемой на переходы между регионами и отдых с восстановлением здоровья.

Есть определенное число заготовленных лиц для таких спутников, и вот же какая штука, в игре все они выглядят как близнецы или клоны, а вот портреты разные. Пусть и не до реализма, но вот внешний вид, одежду и лица Ник хотел доработать. Тем более что это не так сложно. Сделал, скопировал, внес изменения, скопировал и так далее.

Ник не трогал все что связано с цифрами.

Урон, сопротивление, опыт и прочее... Числа не вызывали в нем энтузиазма, а еще он боялся сломать баланс и все испортить. Система готова, надо только придать ей более приятный вид. Да и времени маловато.

Вот есть в игре алтари. Они играют особую роль.

Дело в том что в игре двенадцать характеристик, включая сопротивляемости и двенадцать регионов. В каждом регионе есть алтарь одной из характеристик. Вот например первый регион - Новый Сопригаль, в нем расположен алтарь удачи. В году двенадцать месяцев, а июнь это месяц удачи. Так что когда группа героев достигнет алтаря в Новом Сопригайле в июле, то получит прибавку 10 единиц к удаче, на постоянной основе. Но это в первый раз. В любой следующий год процедуру можно повторять, но это даст только плюс три единицы.

Есть карты таро, активация которых тоже дает прибавку, а какую зависит от месяца когда вы их используете.

Что показалось Никки странным, это то что в регионе Кригспайр, расположены два алтаря, а в Сладкой Воде ни одного. Это можно объяснить удаленностью и сложностью последнего региона, но все же несколько портит концепцию.

Ник решил это исправить и разместить один из алтарей в Сладкой Воде.

Есть в игре недоделанный квест, в том же Кригспайре.

Там есть целая пещера с драконами и рыцарями - наездниками на драконах. С этим не связано никаких квестов, притом что можно найти планы наездников о рейдах на город, а также информацию о том что в прошлом налете им удалось вывести из строя драконью башню. Эти башни обстреливают всё что летает, в том числе лупят по героям, до момента выполнения квеста с их башен. А ведь это башня и правда выглядит сильно поврежденной. Похоже что тут задумывался квест, но его не успели реализовать.

Никки, решил разработать его самостоятельно. Он добавил НПС в один из домов города, который сообщал о налете наездников на драконах. В их логове, можно найти украденную деталь из башни и вернуть ее чтобы башня снова работала.

Затем, он ввел в игру пиратов Регны.

Они должны были встретиться на пути героев в Туманных Островах, заливе контрабандиста и

Кишащих гигантскими угрями водах.

На островах будут два корабля, с которых высаживаются пираты, убийцы и прочая сволочь которую выкашивают герои. Там же с капитана выпадет документ об укрытии в заливе контрабандистов. Укрытие Никки тоже создал и поскольку это пиратская база, она хорошо защищена и находится на одном из небольших островов. При этом, иногда к ней приплывает пиратское судно и выгружает пиратов.

В кишащих гигантскими угрями водах (все три локации находятся друг возле друга), будет еще одна база, вот только на ней будут не только пираты, но и демоны с ифритами. Как окажется, пираты Регны связались с культом Баа. Фанатики желали использовать морских головорезов для перекрытия морских перевозок Энрота и нападения на прибрежные поселения, а пираты желали золота и магических артефактов. Только вот выполнив пару поручений и получив аванс, пираты захотели смыться. Культисты передали им заклинания и оружие криганов, которые могли значительно усилить буканьеров. Но... когда культистам стало очевидно, что пираты их кинули, из артефактов выбрали ифриты и демоны, которые учинили резню. Остановить их удалось только потому что они выбрали в сокровищнице – самом защищенном помещении пиратской базы. И вот же ирония, пираты не могли сбежать потому что все сокровища остались внутри. Без них, на Регне их ждала суровая расплата. Также, это происшествие привлекло выбросом магии гигантских угрей из-за которых тут практически не ходят корабли.

Другой квест, очень полюбившийся гостю из другого мира.

В регионе Блэкшир, есть логово оборотней.

Однажды они спустились с гор и обосновались там. Их вожак при помощи черной жемчужины и проклятого алтаря наслал на жителей города проклятье из-за которого те по ночам превращаются в злобных оборотней. Некоторым настолько полюбился этот облик, что они ушли в логово и пребывают там в облики монстров постоянно.

В игре есть не только время суток, но и года. Есть свой календарь, и что примечательно – лунные фазы.

А оборотни, как всем известно, зависят от Луны. Так что придя в логово в новолуние, когда Луна сокрыта тенью планеты, они будут ослаблены. Самых сильных особей будет меньше, а некоторые так и вовсе будут находится в облики людей. А вот придя в логово в полнолуние, хапнешь горя с лихвой.

Что решил добавить Никки так это облик находящихся там людей, поскольку в игре все они были мечниками, то есть в хорошей броне. Он же добавил туда разнообразия. Так среди них будут как настоящие оборванцы так и неплохие воины. А вот вожака он сделал вдвое больше всех остальных. Добавил светящиеся алым глаза и черную жемчужину в амулете на шее. Вожак стал настоящим боссом, коих в этой игре откровенно не хватало.

Сладкая Вода, Райская Долина и Остров Отшельника не только самые удаленные локации от начала игры, но и самые недоработанные.

Раз уж Ник использует ассеты из Героев, то надо использовать их здесь.

Криганы в игре есть двух видов, наземные и крылатые летающие. Этого слишком мало. Ник оставил эти виды для Энрота, связав их с ульем, но решил добавить юнитов из Инферно. Он воспроизвел магогов, рогатых демонов, церберов, ифритов и демонов бездны. Вместе с ними он

перенес часть зданий Инферно в Сладкую Воду. Например, озеро в центре теперь залито лавой и там живут ифриты.

Гоги и магоги встречаются в локациях вместе с культистами Баа. Рогатые демоны тоже. Церберы попадают неподалеку от храмов Баа в которых можно лечиться, все они располагаются за пределами городов в дикой местности. А вот демоны бездны, со своими хлыстами есть только в этом регионе и главном храме Баа на острове отшельника.

Остров отшельника обзавелся циклопами умеющими кидать камни, точно как в Героях.

Нежить пополнилась юнитами Некрополиса, включая вампиров и костяных драконов. Призраки в обеих играх очень похожи, разница только в цвете их одеяний. В Героях они носят темное рванье, а в меч и магия светлое. Обычные личи напоминали не улучшенных в Некрополисе, Ник видоизменил архиличей сделав их один в один с юнитами в Героях, что само собой выделяло их как и должно.

В Райской Долине нет никаких квестов кроме задания на получение отрицательно статуса кармы для получения мастера магии тьмы. Ник добавил на севере региона аванпост криганов и задание по его уничтожению. Вот только так просто в него не попасть, сначала надо достать три ключа у их командиров, стаи которых парят на крыльях в разных частях карты.

Логово изобиловало разорванными трупами, скелетами и прочей мерзостью, что не оставляло сомнений в целях криган на этой планете.

В обеих играх есть злобоглазы, только вот в Энроте они летают, да еще и рогатые, а в Антагариче с щупальцами, ходят по земле. Близ Кригспайра есть лаборатория Агара, с самим магом ставшим личем. Он проводил эксперименты над орлами и не только с ними. Что странно, с ним не нет никаких квестов. Никки это исправил. Он добавил в один из городов НПС который интересуется исследованиями безумного ученого, считая что их можно использовать на пользу, в том числе против криганов. Он сообщает где расположена лаборатория, вот только с трупа Агара можно взять лишь его дневник из которого герои узнают следующее – большая часть исследования осталась в Аламесе, в наполненных гигантскими угрями водах. Когда там произошел бунт, Агар бежал не успев захватить книги. Ник создал там отдельное помещение-лабораторию в которой ученый проводил свои опыты. Также, из дневника можно узнать что он экспериментировал на злобоглазах пытаясь усилить их атаковую силу и репродуктивную функцию, правда из-за этого пришлось отказаться от возможности летать. Партию улучшенных злобоглазов он продал в Нигон, за что получил от чернокнижников ценную информацию и запретные заклинания, нужные ему для собственных экспериментов.

Ник хотел сделать крупный и важный квест, и тут он вспомнил важную лорную часть.

Дело в том что наступление криган замедлилось из-за того что из региона драконьи пески на северо-запад двинулась опасная живность. Всевозможные ящеры и драконы гнали перед собой гидр и титанов. Все это встретили криганы.

В игре не было объяснения этому явлению, так что Ник решил это исправить.

Он создал локацию Таинственная Пещера, на одном из малых островов в драконьих песках недалеко от обители богов, загадочного сооружения единовременно повышающего характеристики на двадцать единиц.

В пещере, обитают бескрылые вирмы и прочие драконы. Локация для высокоуровневых персонажей. Тут не удастся летать по небу и обрушивать на головы драконов метеориты и

звездопад. Убивать придется без этого, но в самом конце будет пещера с великим драконом.

Он скажет что мы достойны говорить с ним, раз сумели дойти так далеко. Поведает о том что давно следит за нашим путешествием, и что ждал нас.

Дракон сообщит, мол он связан с кузницей древних, а потому может использовать частицу ее силы. Узнав о прибытии криган он понял насколько это опасно для всей планеты, а потому, использовал свою силу чтобы натравить всех сильнейших созданий Энрота на криган. Но это лишь замедлило их продвижение. Дракон управляет процессом, а потому не может покинуть свою пещеру. Он попросит об услуге.

Он отдаст героям свои собственные глаза и велит поместить их в двух особых местах. В логове циклопов на Острове Отшельника и пещере Гидр в Райской Долине. Это усилит влияние на монстров и тех охотнее будут двигаться на северо-запад.

После выполнения миссии, герои вернутся к нему, дракон выдаст награду – уникальный артефакт, плащ из крыла повелителя драконов, который очень пригодится в улье криган. А затем скажет что герои обязаны выполнить свое предназначение иначе весь мир погибнет.

Единственное что Ник не смог придумать это секретную локацию, в которую можно попасть через обитель богов, кликнув на стену. Эта локация ни что иное как отображение компании разработчиков игры. По коридорам ходят сотрудники. Сидят в кабинетах. А директор и его зам два злых гоблина.

Ник не стал ее воспроизводить, тем более у него было очень мало воспоминаний связанных с этим местом.

Да и другой работы хватало...

Параллельно шла разработка Героев Меча и Магии.

Ник собирался выпустить оригинальную кампанию и кучу карт для мультиплеера. Клинок Армагеддона и Дыханье Смерти выйдут в качестве дополнений. А вот Хроники Героев повествующих о жизни знаменитого варвара Тарнума, Ник хотел выпустить вместе с основной кампанией.

Хроники Героев очень легкие. Они лучше всего подходят начинающим игрокам. Большинство карт там маленькие, челенджа нет. Зато немало текста, который превращает каждую кампанию в интересную историю. Никки впустит игру и при ее запуске высветится пояснение о том что Хроники Героев предназначены для новичков и должным образом знакомят с игрой.