

Глава 8 - Возрождение Эрафии.

Приближался дедлайн для подачи игры на конкурс. Николас не успевал, а потому стал меньше спать. Работа по созданию игры хоть и была трудной, но совершенно не тяготила юношу. Ему нравилось создать игры.

Он ощущал особенно теплое чувство когда вносил изменения делающие игру лучше чем она была в его памяти.

Так например, он привнес в Меч и Магию, один сегмент из следующей части, который также был и в восьмой игре серии. Речь про миниигру Аркомаг.

Аркомаг или же Архимаг, это миниигра в тавернах.

Суть ее проста.

Два игрока, ходят поочередно, выбирая карты.

У каждого есть башня, стена, три вида ресурсов и источники которые эти самые ресурсы приносят.

Карьер дает кирпичи, жемчужины магию, а темницы чудовищ.

Игрокам доступно шесть карт для выбора. Вместо использования, карту можно сбросить, тогда вместо нее дается другая, но это тратит ход.

Победа достигается тремя способами. В первую очередь это разрушение вражеской башни, надо довести ее здоровье до нуля. Второй способ, достроить свою собственную башню до указанного значения. Это определяется таверной, есть игры в которых надо достроить башню до 50 единиц, а максимальным значением было 200. Третий способ, достичь одним ресурсом определенного значения, что также определяется рангом таверны.

Вот пример.

Игрок выбирает из доступных ему карт, Орк. Она стоит три чудища для использования и наносит пять единиц урона. У противника башня двадцать единиц и стена три единицы. Урон сносит стену и наносит два единицы башне доводя ее до восемнадцати.

Стену можно сносить и ставить сколько угодно раз, а вот если башня дойдет до нуля или вырастет до значения победы - игра закончится.

Карты есть самые разные. Есть и такие которые стоят мало, приносят минимальную пользу, но дают еще один ход. Есть и карты позволяющие сбрасывать карту, например призма. Она скидывает выбранную вами карту и тратится сама, а вы еще и получаете дополнительных ход. Получается что сбросили две карты, одна из которых призма и снова ходите.

Есть карты которые дают как ресурсы так и увеличивающие источники этих самых ресурсов. Есть обоюдно острые, например те что дают прирост источника, но наносят игроку урон. Есть и карты с условиями, например потоп наносит урон и сносит одну темницу игроку с самой низкой стеной.

Игра простая, понятная и хорошо играется, а в Меч и Магия с ней был связан квест, если победить во всех тавернах, становишься чемпионом и получаешь приз.

Ник воссоздал Аркомаг и ввел его в Меч и магию а потом... он сел и подумал - «А что если ввести ее в Героев?».

Ощувив прилив энтузиазма, юноша перенес ее в стратегию, дав возможность играть в любой таверне, в том числе расположенных на карте за городом. Для таверны каждого города он сделал свое собственное оформление. Это был просто фон, но все же он придавал атмосферу. Так например в Башне, виднеются шкафы с магическими книгами, а на столе лежат красивые безделушки. В Цитадели грубые каменные стены, а стол испещрен следами от ножей, и видны следу от пролитого вина. У Некрополиса и Инферно так и вовсе было необычно. Но даже демоны и нежить играют в Аркомаг.

Для одиночной игры Ник дал возможность делать ставку и получать выигрыш, но только один раз с одной таверны чтобы не влиять на остальную игру. Для мультиплеера тоже есть, но там требуется согласие оппонента, играть можно только против живого человека. Было бы неприятно, позволяй он тратить время оппонентов позволяя кому-то играть в свое удовольствие.

В разработке игры хватало и других забот помимо Аркомага...

Ник помнил что Героев перевыпускали. Кроме подкручивания графики туда внесли ряд изменений незаметных на первый взгляд. Например возможность нанимать всех доступных существ в замке одним кликом. Нанимать юнитов нажимая на их иконки в левой нижней части экрана в городе. Нажатие двух кнопок разделяющее отряд на единички заполняя им свободные слоты. Ну и так далее.

Эти малые изменения могли существенно улучшить игру. Тоже самое касалось кое чего из мультиплеера, например голосование при выборе городов или возможность первые ходы играть одновременно.

Более интересным молодому геймдизайнеру было вносить балансные изменения. Он подходил к этому осторожно. Все же сломать стратегию легче чем рпг.

Некрополис всегда выделялся своей силой. Возможность создавать армии скелетов, лорды вампиры с их имбовым воскрешением. Рыцари смерти очень сильный юнит, ну и драконы призраки накладывающие старение.

Первым делом, Ник поправил баг со скелетами. Если есть свободные слоты, то после боя поднимаются простые скелеты, но если слота нет, а есть скелеты воины, то воскрешаются именно они. Ник сделал так что скелетов воинов поднимается на 20% меньше чем обычных, связав это с тратой некромантии на их воскрешение.

Способность Виндомины в зависимости от уровня позволяет понимать вместо скелетов зомби, а на высокой прокачке - призраков. Но конечно же чем сильнее юнит тем больше на него тратится некромантии.

Высасывание жизни лордами вампиров, он сделал ослабевающим в зависимости от их числа в отряде. Чем их больше тем слабее действует эта способность. Это не позволит уничтожать целые армии вампирами не неся при этом потерь.

Преобразователь скелетов сможет превращать драконов в драконов скелетов, но за это придется платить.

Темница душ, которая строится при помощи грааля дает 20% прибавку к некромантии что на самом деле не так уж и хорошо, особенно если учитывать что игрок получивший грааль, делает

тем самым заявку на победу. Ник изменил основное свойство темницы. У всей нежити появляется положительная мораль, при том что она всегда нейтральная и ее нельзя никак изменить, это становится единственным способом. Второе свойство – убирает штраф морали за присутствие нежити в отряде, что будет полезно другим фракциям.

Инферно.

Самый слабый город по мнению игроков.

Ник вспомнил одно существо из фанатского аддона – суккуба.

Крылатая демонесса третьего уровня. Умеет летать, сражается в ближнем бою. Ее нельзя улучшить. Чтобы нанять, нужно построить орден огня, а затем алтарь, где собственно нанимают суккубов. Гуманоиды, к которым относятся люди, эльфы и прочие подобные создания, имеют шанс промахнуться по суккубу в ближнем бою.

Клетки церберов, увеличивающие прирост адских псов, теперь приносят на трех юнитов больше. Аналогичное здание у чертей, на пять юнитов.

Еще, Ник сделал так чтобы в кузнице можно было покупать не только обоз с боеприпасами, но и баллисту, причем не за 2500, а за 2000. И ведь для этого не надо покупать пристрой как у тех же варваров к примеру.

Владыка огня. В игре он делал каждую неделю неделей бесов, Ник решил поменять чертей на демонов, только все спавнящиеся демоны не могут присоединиться к игроку с граалем, вместо этого они убегают при разнице в силе не в их пользу.

Крепость.

Непопулярная фракция.

Ей катастрофически не хватало заклинаний четвертого уровня. Нику казалось странным, что болотные ведьмы находятся на том же уровне магии что и варвары выжженных степей. Так что позволил строить гильдию магов до четвертого уровня.

Строениям гноллов, он убавил количество требуемой древесины с десяти до пяти. Спецпостройка увеличивающая прирост, дает на три гнолла в неделю больше.

Гидры получили чуть больше урона, а разброс уменьшился, что сделало их полезными юнитами.

Плотоядное растения – уникальное здание создаваемое граалем, в оригинале увеличивало защиту обороняющегося в городе героя, что практически бесполезно. Значение ограниченное героем города почти не имеет смысла, как у этой фракции так и в случае с Цитаделью и Подземельем.

Ник сделал так, что пока существует это здание, все вражеские отряды в бою с героями фракции владеющей цветком, в начале боя получают отравление. Причем все без исключения, нежить, големы, элементали. Его нельзя рассеять, а по действию оно аналогично способности улучшенных виверн.

Цитадель.

Первым делом, юноша порезал стоимость строениям циклопов, убавив требуемое количество кристаллов вдвое, а цену королей циклопов при найме, с 1100 золотых до 900.

Волчи всадники обзавелись дополнительной единицей здоровья, что вроде бы и немного, но все же имеет значение.

Монумент полководца бесполезен своей особой способностью ограниченной городом с граалем. Николас сделал так что вместо этой бесполезной способности, все юниты Героев при атаке игнорируют 30% вражеской защиты. Идеально подходит варварам.

Башня.

Горгульи теперь не подвержены морали, их нельзя обратить в камень и отравить.

Ник поменял способности нескольким героям, а то кроме Солмира практически нет полезных.

Подземелье.

Вихрь манны увеличивающий ее общее количество в два раза на целую неделю, теперь ослаблен. Он увеличивает ее на три дня, а на четвертый только на четверть, подразумевая то что магия постепенно рассеивается.

Портал которым дозволяется нанимать существ на расстоянии из захваченного на карте логова, теперь можно выбирать из списка подконтрольных зданий. Сделать это можно в любой момент, но в любом случае прирост происходит в начале недели, тогда же и меняется выбранное логово, так что нельзя через один портал нанять за одну неделю из нескольких зданий.

Страж земли теперь не увеличивает силу магии героя в городе, а накладывает вуаль тьмы на все города Подземелья подконтрольные игроку. Получается немного ситуативно, но тут зависит от карты. Где таких городов нет это бесполезно, а вот там где они есть - игрок получает заметное преимущество.

Замок.

Он почти не изменился. Ник убавил вероятность появления навыка нивигация, который по его мнению падал им слишком часто.

Оплот тоже обошелся без сильных перемен, только всадники на пегасах получили прибавку к здоровью.

Что до Сопряжения, его Ник выпустит если будет делать продолжение. По этой же причине, он отложит кампанию Тарнума связанную с этой фракцией и последнюю с ледяным клинком. Но одно Ник решил сделать точно, это порезать характеристики некоторым юнитам сопряжения, а также изменить свойство их грааля. Северное сияние будет приносить 2500 золота вместо 5000, а также будет учить Героев только тем заклинаниям, которые они способны выучить. То есть в зависимости навыков магии и мудрости.

Касаемо Причала... его тоже надо будет ввести, но потом.

Приближался день релиза...

...

Он не мог не волноваться, от этих игр зависело слишком многое. И это не преувеличение, Ник чувствовал что провал пагубно скажется на его эмоциональном состоянии. Если потерять вдохновение то это точно конец. Депрессия лишит его преимуществ даруемого чужой памятью. Этого нельзя допустить.

В последний день он все проверял и перепроверял едва не истощив свою манну.

Все было готово.

Осталось загрузить игру. Это спокойно осуществлялось при помощи обруча. Нет никаких сложностей вот только...

- «Вот блин! Я забыл!» - Ник

По понятным причинам он не хотел выкладывать игры под своим настоящим именем. Для этого надо придумать псевдоним, а это совершенно вылетело у него из головы.

Он стал думать, тут же в сознании вспыхнуло множество имен. Большинство из них принадлежало героям различных игр.

Соблазнительно назвать себя одним из них, но Ник не знал какие игры он будет разрабатывать в будущем, поэтому окажется странным называть персонажа в свою честь, хотя тут все как раз наоборот.

Есть имена разработчиков, но они вполне себе обычные и ни о чем не говорят.

Название компаний?

В чужой памяти с этим связаны сложные эмоции. С одной стороны почет и уважение создателям великолепных игр и даже серий, с другой ненависть и презрение к тем же самым компаниям когда они выгнали всех толковых разработчиков, наняли бесполезных идиотов, а руководство и менеджеры сгубили компании, и что хуже всего – изговняли любимые игроками серии.

Одна только мысль о том чтобы взять себе псевдоним компании вызвал у Ника тошноту.

Чужая память незрима давила на него, подталкивая сделать выбор, но тут Ник сжал кулак и вскочил с кровати.

Он дает имя самому себе, а значит это только его выбор и ни чей другой.

Николас Мор благодарен за чудесный дар в виде памяти другого человека, но он не хочет из-за этого лишиться своей собственной личности. Поэтому, Ник выберет псевдоним по своим личным предпочтениям.

Прокручивая то одно то другое, он наконец нашел себе имя.

- «Азраил...» - Ник

Это имя принадлежало ангелу смерти и как вроде, оно принадлежало нескольким религиям только с измененным произношением. Сам же Ник услышал его случайно, увидев фрагмент какого то древнего сериала где один убийца называл себя именно так.

Имя хорошее, короткое и запоминающиеся. А еще, он не помнил его ни в одной из известных

ему игр.

К имени он придумал иконку изображающую мужчину в черном и шляпе, который стоял боком и смотрел в глаза зрителю. Глаз мужчины светился алым, а за спиной виднелось крыло. Лица было не разобрать только слабый силуэт.

Изображение выглядело таинственно, как и хотел Никки.

Закончив, юноша вошел в матрицу и загрузил обе игры.

К каждой прилагался трейлер. У Возрождения Эрафии он отличный, а вот Благословлению Небес юноша добавил эпика показав не кучку криганов, а целую армию демонов разоряющих город.

В обеих играх он оставил спрятанные фрагменты истории этой удивительной вселенной, так чтобы не пришлось потом давать многочисленные пояснения.

Пух!

Он улегся на кровать и провалился в сон от усталости.

Скоро, все решится.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3047866>