

## Глава 13 - Оверлорд.

При разработке, необходимо отталкиваться от самого сложного, так что Николас Мор взялся за концепт Оверлорда.

Для доступных движений, эта игра вполне себе подходит. Игрок сможет бегать и махать оружием. Также, тут можно использовать магию, но ничего сложного в этом нет.

Изюминкой игры являются прихвостни. Они же мьюны. Четыре вида низкорослых существ которым игрок отдает команды посредством перчатки на левой руке.

По внешнему виду он похож на злобного воина в доспехах, обладая при этом магическими способностями. Важно то что по сути он является злом, а вся игра наполнена черным юмором и сатирой высмеивающей фэнтези произведения.

Копаясь в памяти Ник знал, что есть оригинальная игра и хорошее дополнение к ней. После вышло продолжение, оно было закончено, но там виднелись явные заделы на дополнения, которых не случилось. Еще в памяти на пару секунд возник образ какой-то игры, похожей на продолжение, но от него разило таким говном что Николаса чуть не вырвало.

Он сделает оригинальную игру.

Маги смогут ощутить себя в шкуре злого повелителя и управлять сворой прихвостней.

По сюжету, игрока Оверлорда, достают из некоего саркофага, проводят краткое обучения и проводят в башню.

Та пребывает в состоянии тотального запустения, после разгрома семеркой героев убивших предыдущего темного владыку. Игроку предстоит восстановить башню, вернуть украденное и покарать зазнавшихся героев.

Помогать в этом ему будут верные мьюны, главным и самым старым из которых будет Нарл - наш советник. Гиблет станет заведовать кузницей когда мы вернем плавильню, а шут будет бегать в шляпе с колокольчиками и обращаться к нам разными титулами. Сначала они будут издевательскими, но потом, в зависимости от наших свершений они изменятся.

Прихвостней во обеих играх четыре вида, а сначала доступны только бурые. Внешне они напоминают гоблинов. Самые сильные бойцы, сразу бегут в бой. Охотно цепляют на себя найденное снаряжение и берут в руку оружие, если находят что-то получше то меняют его. Их номинальная снаряга это набедренная повязка и дубинка, а в бою они будут носить все до чего дотянутся их руки, от тыкв на голову и грабель в руках, до настоящей брони и стального оружия.

Вторые - красные, больше похожи на демонических импов. Слабы в ближнем бою, за то умеют швыряться огнем. Огня они не боятся чем надо пользоваться, также их имеет смысл ставить удерживая позицию откуда они смогут стрелять.

Зеленые - напоминающие рептилий, иммунные к ядам специалисты по маскировке и ударам в спину. Стелс это про них.

Синие - самые слабые бойцы. Но они умеют плавать, убивать магических бесплотных созданий и самое главное - воскрешать убитых товарищей, при условии что те умерли недавно и значок воскрешения над ними еще не рассеялся.

Все прихвостни умеют таскать предметы. Так например золото, зелья здоровья и манны они благоговением несут повелителю. А вот тяжелые объекты как мешок золота, статую повышающую здоровье или дающую заклинание надо тащить до телепорта, откуда это добро перенесется в башню.

Игра разделена на локации и обладает частицей метроидвании. Так например чтобы открыть ворота, надо обойти локацию и пройти до них с обратной стороны. Чтобы преодолеть пожар, сперва надо найти огненных миньонов и вернуть в башню их улей. Или вот есть взвозная преграда. Повелителю она по грудь и он без труда по ней переходит, а вот черти не могут и если им приказать то они утонут. Но они могут перебежать по поваленному стволу дерева или другому малому переходу. Синим это не требуется, они умеют плавать.

Очень важно наполнение игры.

Главными врагами, боссами станут те самые герои, но когда мы встречаем каждого из них, то видим что они сильно изменились. Например полурослик Мелвин, отожрался до состояния перекормленной свиноматки, и он объедает местных крестьян, у которых полурослики отбирают всю еду.

Есть в игре выбор между добром и злом, которые подразумевают выгоду в том или ином виде. Так например если вернуть украденную крестьянам еду, те будут платить налоги, количество овец с которых можно получать жизненную силу для повышения числа бурых прихвостней - расти. Если забрать себе, это даст одновременную выгоду в количестве бурых, но вот местные жители вас невзлюбят.

И так по всей игре, а в конце нас ждет твист в родной башне.

Еще есть выбор между двумя сестрами Розой и Вельвет. Сначала в башне поселится спасенная нами Роза, ну а затем можно будет привести ее сестру, за что барышня сходу нас покинет. К слову, именно леди отвечает за интерьер нашего злодейского логова.

Ник размышлял...

Что ему привнести?

Первым делом, надо поработать над управлением прихвостнями. Местами оно было очень неудобным, особенно когда зажимаешь обе кнопки мыши и управляешь ими вручную. В матрице с этим гораздо легче.

Второй момент - это графика. Также как и в Меч и Магия он ее улучшит. А если сравнивать эти игры, то в Оверлорде она будет еще лучше, особенно в виду улучшенных Ником анимаций. Все нпс будут двигаться довольно живо. Не настолько просто как это было в прошлой игре.

Также, надо увеличить размер локаций. С видом от первого лица, в оригинале тут все будет довольно таки коридорным. Надо внести деталей, объектов, сделать все масштабнее.

Начать следует с родной башни.

По воспоминаниям, она совсем небольшая. Тронный зал надо сделать просторным, таким чтобы сразу было видно что он принадлежит настоящему властелину. Гобелены, статуи, орнаменты, все как полагается.

Кузницу побольше, а то кроме трех плавилен и шкафа там ничего нет. Нужны наковальни,

рабочий инструмент, прихвостни в рабочих фартуках и снаряга для бойцов.

Личные покои тоже надо улучшить.

Так например сокровищницей была эдакая каморка в которой лежало золото. Если его мало, то на полу будет мешок с золотыми монетами. Если больше то сундук. Если много, то там будет целый завал золота. А если сумма перевалила за 30000 то в сокровищницу даже зайти не получится из-за того что она забита сокровищами.

Ник это исправил сделав ее просторной, чтобы любоваться золотом можно было изнутри. Также, там будут отдельные стойки под особо ценные предметы, например золотые короны Голдо и Мелвина.

Николаас создал отдельный тип коллекционных предметов. Получив такой в свои руки, прихвостни сразу отнесут его Повелителю. К этому числу также относятся книги. Короткие записи можно будет читать в комнате планирования, там где есть макет башни и проводятся улучшения. Не зря же там книжные шкафы стоят?

Хоть немного это расширит лор игры.

Из окон башни, также балкона за воротами у тронного зала будет открываться вид на окружающие мир, в котором без труда узнаются локации игры. Когда по сюжету дополнения откроются адские врата, там будет гореть заметное, алое сияние.

Еще Ник намеревался поработать над Ареной.

Само помещение неплохое, вот только некоторые бои до жути несбалансированны, словно их собирали наугад. Так например люди в алых рясах – очень слабые противники выходят малым числом, а гребанных гномьих огнеметчиков целая мать ее дюжина, при том что каждый огнемет ваншотит прихвостней. Также самое с каменными чудящими, которых в таком числе можно победить только чудом и огромным везением.

Один момент связан с затянутостью игры и это... прокачка.

Речь про ковку оружия которому требуется золото и прихвостни. Чтобы создать нечто мощное придется удариться в нудный фарм. Этого хочется избежать. Во первых, локации станут больше и разнообразнее, а значит и возможностей набрать жизненной силы и золота станет больше. Во вторых – надо чуток подрезать цены, а то они и правда кусаются.

По мнению Ника, башне нужно больше декора, в том числе с возможностью выбора. А то многообразие тут только при выборе флага. Кое что сделать в автоматическом режиме, так например пройдя лес эльфов Эвернайт, в башне появятся их статуи и предметы искусства, очевидно награбленные в процессе. Ну и так далее.

В пустыне Рубории, Ник добавил поселение с оазисом, в котором будут мирные жители этих выжженных Солнцем краев.

В игре, с отрицательной кармой можно было обзавестись служанками в башне, похитив жительниц деревни. Ник решил дополнить состав красоток жительницами пустыни, небесной гавани и эльфийками, а также возможность получить их с положительной кармой, но для этого надо потратить золото.

Был в игре сетевой режим, в матрице это не получится, но можно сделать нечто подобное с

нпс, а не игроками в мультплеере. Для этого Ник придумал некие магические объекты, открывающие путь в далекие края на короткое время. Находишь такой объект, тащишь его прихвостнями в башню и вот тебе открывается новая локация для грабежа. Там, ты сражаешься или соревнуешься против другого повелителя и местных властей и существ, ради золота и провианта, который преобразуется в жизненную энергию. А чтобы игроки не раскатывали губу, за каждый рейд надо платить, так что поражение означает убытки.

Скрипача попадавшего в игре всего раз, тут было решено добавить в нескольких местах.

Придумал Ник заклинание уменьшения. Оно работало как огнемёт, только это был направленный луч. Чем больше и сильнее враг, тем дольше его надо им поражать. Человек становится вдвое меньше, так что прихвостни выносят его на раз, отшвыривая в сторону. Большой противник, например тролль становится ростом с человека и его легко гасят толпой, без необходимости прыгать на спину. В нескольких местах, это заклинание потребуется для решения загадок, чтобы преодолеть преграду.

Опять же в пустыне, он добавил стену и прочные ворота. Разрушить их можно только тараном, который построят в деревне, в зависимости от выбранного кармического способа. Прихвостни должны будут толкать таран на колесах, а по пути на них будут нападать враги. У ворот придется особенно трудно. Миньоны будут бить им в ворота и с определенного удара вынесут, после чего надо будет врываться и гасить врагов. Дальше по сюжету мы загоняем Джулл в ловушку.

Вместе с этим Ник работал над Хранителем Подземелий.

Некоторых противников он по понятным причинам сделал идентичными в обеих играх. Например, черти которые копали тоннели и таскали золото, почти один в один бурые прихвостни. С вторгающимися людьми было еще проще. Да и в целом, создание юнитов не вызывало особых трудностей.

В отличии от Героев, Хранитель Подземелий это стратегия в реальном времени, причем с непрямым управлением. Нельзя одним кликом отдавать команды своим существам, разве что выделять чертям участки земли которые необходимо прокопать.

Локации условно делятся на квадраты.

Будь это земля, свободное пространство или любая застройка, все разделено на эдакую сетку.

Черти копают тоннели, добывают золото, переносят его в сокровищницу, размещают ловушки и двери, а также переносят тела врагов или павших соратников.

Строительство происходит мгновенно. Игрок размещает территорию здания по клеткам. Одни строения имеют одинаковую структуру. Например сокровищница, клетки в центре и по краям идентичны. На любую можно сложить золото, только золото в сокровищнице можно использовать, то что раскидано по подземелью надо переносить к себе. Или земля на которой юниты размещают свои логова. Чертям логова не нужны, а во все остальные самостоятельно возводят покои в которых отдыхают. Примечательно то что у каждого монстра они свои. У жука куча грязи, у мухи соты, у вампира гроб, у приведения могильный крест, у желчного демона нечто похоже на джакузи... ну и так далее.

А вот строение 3 на 3 клетки, в сумме девять, у некоторых строений дает структуру. Например в мастерской, центральная из девяти клеток будет рабочий станок. В храме, бассейн для жертвоприношений. В библиотеке, шкаф с книгами. По сути, внешние клетки это граница, а

внутренние – основная структура. Чем больше строение с такими структурами, тем оно эффективнее. В упомянутой библиотеке изучают заклинания, которые можно использовать за золото, но если она мала то новым не будет место пока ее не расширят.

Игрок управляет большой, летающей рукой и взирает на подземелье с высоты. Ей он может поднимать и бросать на свою территорию юнитов и золото. Строить, как было сказано выше, поднимать особые предметы такие как повышение уровня всем юнитам, открытие карты или даже перенос выбранного юнита в следующую миссию.

Существа нуждаются в еде. Для этого строится курятник. Птенцы появляются сами по себе, когда существо проголодается то идет туда. Например желчные демоны любят хорошо покушать.

В тренировочной зоне, за золото юниты повышают уровни. Это можно делать даже чертенятам, если их туда закинуть. Все существа начинают первым уровнем. Тренировка позволяет повысить до шестого, а максимальный это десятый. Существа получают не только прибавку к урону и здоровью, но и новые способности. Так например злые маги выучивают мощные заклинания превращаясь в грозную силу. Демон спавн внешне напоминающий ящерицу, так и вовсе эволюционирует в дракона, в одного из сильнейших существ игры.

Некоторые существа недолюбливают друг друга и при встрече нападают. Паук охотно кушает мух, вампиры колдунов, а скелеты не любят толстых желчных демонов, ну и так далее. Так что имеет смысл размещать логова в нескольких местах.

Ну и еще – все монстры кроме чертей работают за зарплату...

Ага, темный властелин платит золотом своим подданным. Если это не делать, они разозлятся и уйдут, сбегут в портал из которого приходят в подземелье. Или что еще хуже – станут враждебными.

В игре много всяческих нюансов которые игроку приходится учитывать.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3047925>