

Глава 19 – Сиквелы.

У Оверлорда было всего одно дополнение – Raising Hell.

После победы над финальным боссом игры – колдуном, шут в которого судя по всему вселился тот самый босс, открывал врата в адскую Бездну.

Игроку предстояло посетить ад в разных локациях и встретить там старых знакомых, побежденных героев истязаемых каждого по своему. Полурослик Мелвин вынужден есть и взрываться от переедания. Эльф Оберон бесконечно смотрит на бездарную театральную постановку о позорной судьбе и поражении эльфийского народа. Паладин Уильям, поддавшийся похоти, в личном аду находится на положении раба или моющей установки прислуживая женщинам. Жадный до золота гном Голдо, сам превратился в золотую статую. Воин Кан, в буквальном смысле развалился на куски от своего гнева.

Повелитель спускается в Бездну находящуюся в пустыне, там ему предстоит встретиться с древним, забытым богом, решившим вернуться. Тот конечно же погибает от руки Повелителя, но... сам Повелитель не успевает выбраться. Шут зарывает врата и Повелитель остается в адской Бездне став ее новым владыкой.

Прихвостни остаются в печали, а избранница Повелителя, Роза или Вельвет обзаводится круглым животом, на что Нарл отвечает свою коронную фразу – Зло всегда найдет себе дорогу.

Дополнение отличное и в доработке не нуждается.

Если не считать кривого управления в нескольких местах, но Ник исправил это еще в оригинальной игре.

Оставалось умеренно расширить локации и добавить новых противников. В адской Бездне противниками были злые духи, в виде нежити и грешники знакомые по основной игре. Ник создал несколько новых видов врагов, включая скелеты монстров, например зомби-жаб которые как живые проглатывают прихвостней, но тут еще и жарят огнем изнутри. Еще одну тварь сделал довольно крепкой, прихвостни не могут ее ранить, но набрасываются и хватают, тем самым обездвиживая, а убить ее может только повелитель своими мощными ударами.

Последние врата, в пустыне, Ник передвинул подальше. Камни собранные в других вратах необходимо расставить самостоятельно, а пока прихвостни будут их носить, в округе будут появляться враги. При открытии врат, наружу выйдет крупный отряд показывая тем самым, что враг намерен начать вторжение.

Ну и еще несколько нпс с промытыми мозгами в качестве нового культа поклонения забытому богу.

Все остальное Ник оставил как было в воспоминаниях.

Отшлифовав созданное, он выложил дополнение сделав его бесплатным.

Игроки порадовали его покупками. Оверлорд и Хранитель разошлись неплохим тиражом, так что юноша сделал дополнение бесплатным. Оно еще больше подогреет интерес к игре.

У выхода дополнения появилась еще одна причина – с помощью него Ник показывал, что он – Азраил в полном порядке и работает как прежде, так что это должно успокоить людей. А то после его сообщения многие мягко говоря места себе не находили.

Ну а затем, он приступил к созданию продолжения...

Молодой геймдизайнер не стал тянуть резину, решив ковать железо пока горячо.

Тут надо помнить что его навыки растут быстро, но не настолько чтобы сходу переходить к совершенно другой игре. Меч и Магия вышла в двух частях, а Герои с несколькими дополнениями. Вот и тут будет почти также. Он улучшит то что имеет и выпустит продолжение, а заодно потратит свободное время на тренировки своих навыков в матрице, чтобы затем выпустить действительно новую игру.

Что там с продолжениями?

Хранитель Подземелий не мог похвастать качеством сиквела. Тот был плох и не предлагал ничего нового, однако позже вышла целая трилогия со схожей тематикой – Dungeons.

В памяти Ника особенно ярко выделялась именно третья часть. По какой причине именно она, он и сам не знает. Возможно хозяин памяти играл в нее больше всего.

Там были весомые отличия от Хранителя.

Так например, на территории некоторых зданий можно было возводить особые постройки, вручную. Был выбор между игрой за разного рода орков и гоблинов, а также демонов. У обоих вариантов были различия не только в юнитах но и постройках.

Еще важной частью был выход на поверхность. Там игрок брал управление юнитами на себя. После убийства врагов и уничтожения их построек, вся окружающая местность преобразалась приобретая инфернальный вид. Реки обращались в потоки лавы. Деревья умирали. Появлялись могильные камни или скелеты. Водоем наполнялся зеленой дрянью. Ну и так далее.

Кроме сердца подземелья, игрок также управлял самим Злом, внешне похожим на повелителя из Оверлорда.

Новым ресурсом была манна, для которой надо было искать источники в подземелье, они как правило охранялись гигантскими насекомыми или еще какими чудищами.

Касаемо сюжета – в первой игре Зло было повержено в первой миссии, а затем всю игру восстанавливало силы и убивало врагов, чтобы одержать окончательную победу.

Сюжет второй Ник не мог вспомнить, но вот третий виделся четче всего. Там Зло, повлияло на Эльфийку, ученицу героя на другом континенте, так она стала проводником злой воли. Командуя войсками сил зла, девушка побеждает силы добра, в том числе своего наставника. В целом, сюжет прямой как палка, ничего сложного.

Однако, Ник не чувствовал того же восторга что и от Хранителя Подземелий, а потому он не стал воссоздавать игры Подземелий, а решил перенести лучшие ее части в сиквел Хранителя.

Бездумный перенос не принесет положительно результата, тут надо хорошенько все обдумать.

В Подземельях, игрока сопровождал голос рассказчика и как раз он не вызывал приятных эмоций. Звучал старческим и вместе с ним игра походила на детскую сказку, особенно раздражали все эти повторения и подсказки. Голос прислужника в Хранителе был гораздо лучше, так что Ник решил использовать его как и раньше.

Еще одно изменение сделанное Ником это возможность регулировать время выдачи зарплаты. Время от одной зарплаты до другой можно увеличить, существа будут брать больше золота за большее время. Тут кому как удобнее, не всем нравится что каждый пять минут, юниты все бросают и плетутся в сокровищницу. Особенно если они стоят на посту, а враг то и дело нападает.

Воина похожего на Повелителя, Ник сделал Чемпионом. Особым юнитом стоящим на страже сердца подземелья, и даже дал возможность менять его и кастомизировать.

Это относилось и к другим Повелителям. В игре они есть. Сердце Подземелья каждого из них будет отличаться от того коим обладает игрок. Это сделает их по своему уникальными. Одни будут напоминать сложные геометрические фигуры сияющие магией, другое в буквальном смысле будет сердцем, еще одно пирамидой, другое статуей мага, еще одно некими вратами, ну и так далее. У каждого будет свой уникальный страж защитник. Так что даже с одинаковыми строениями и юнитами, вражеские повелители обрели уникальность и победа над каждым будет ощущаться по своему.

Диких монстров под землей стало больше. Ник добавил колонии муравьев и пчел. У последних в буквальном смысле золотой мед. Драгоценные соты станут желанной добычей, а в некоторых миссиях едва ли ни единственным источником дохода.

Еще Ник добавил НПС ушлого орка с подчиненными гоблинами. Он торговец и за золото сможет снабжать некоторыми ништяками. Будь то открытие карты, заклинание, повышение уровня существ. Также, он иногда будет давать миссию за которую выдаст награду золотом или юнитами. Чаще всего это уничтожить указанную цель или принести ему некий предмет. Миссии могут проходить как под землей так и на поверхности.

Были еще разные мелкие изменения, не сильно влияющие на геймплей.

Сюжет с эльфийкой менять не стал, чтобы в конце оставалась недосказанность и намек на то что она восстанет против своего повелителя.

В целом, разработка этой игры не вызвала трудностей.

Для ПК это не сложно, а вот с продолжением Оверлорда конечно же сложнее.

Вторая часть Оверлорда вышла хорошей, но спорной в некоторых моментах. Главное разочарование обладателя памяти о ней это отсутствие продолжения. В игре остались заделы на дополнение, особенно в башне, точнее сталактите. Из трех платформ на выходе, работают только две, третья никуда не ведет. Есть обрушенный мост неподалеку от ульев прихвостней. Пустое место под четвертый кузнечный камень.

В общем, продолжения не случилось. Был какой то тупой высер для мультиплеера, но о нем Ник почти не помнил.

Что по самой игре?

Игрок начинает ребенком в заснеженном городе Нордберг. С ним играет девочка Кельда, а остальные дети дразнят его ведьмачком и всячески издеваются.

Его находят бурые прихвостни, с помощью их и Кельды, мальчишка с дубинкой как эдакий Гринч портит людям праздник сжигая салютом елку. Но затем на город нападает имперская армия. Они отлавливают всех магических существ сообщая что те повинны за некий

катаклизм. В городе магией обладает только наш герой и жители вышвыривают его за город. Он прорывается с прихвостнями до катапульты и разносит имперские отряды. Затем, вместе с огромным йети спасается бегством.

В башне его встречает Нарл.

Проходят годы, мальчик вырастает в настоящего Повелителя. Он проходит обучение и получает во владение Нижний Мир. Это огромный сталактит и прилегающая территория.

Повелитель начинает свой поход. Ему предстоит как и раньше вернуть три украденных улья, улучшить свою базу и многое другое.

Прихвостней можно улучшать в башне. Появилась река мертвых где почти каждого убитого можно вернуть к жизни, потратив соответствующую жизненную силу. У прихвостней есть уровни и качество надетого снаряжения, чем все это лучше тем дороже воскрешение.

Заклинания изменились. По сути их три штуки, но каждое применяется в двух вариациях. Так например первое позволяет поражать врага молнией снижая его здоровье, если вовремя остановиться это поработит его разум, если нет то убьет.

Выбора между добром и злом больше нет. Теперь есть порабощение и уничтожение. Так например, можно поработить жителей Нордберга, включая назначенного имперского советника, чтобы получать выгоду. Или поубивать всех к чертям собачьим. Там же наш герой встречает свою старую знакомую Кельду, которая становится первой госпожой.

Затем, игрок отправляется в земли эльфов, встречая одного из них, который спасает магических существ от гнета империи. Приходится захватить риф на пути к острову Эверлайт. Остров захвачен имперцами и превращен в курорт. Там игрок уничтожит королеву пауков, решит судьбу города и обзаведется второй госпожой Джуней.

Третьей станет Фева, фея магического народа, которая отдаст магию Повелителю чтобы тот одолел империю.

Бурые прихвостни в ходе игры обзаведутся ездовыми волками. Красные саламандрами, а зеленые пауками. У синих не будет животных, но они сами смогут становиться невидимыми во время движения и рассеивать магическую чуму.

Чума, это синяя опасная масса на месте разрушенной башни из первой части. Там где случился катаклизм из-за разрушения сердца башни.

Роза, которая оказывается матерью главного героя, в свое время выкрала его из башни и оставила в Нордберге а сама помогла создать империю чтобы не допустить новой катастрофы. Но тот кого она избрала вместо этого стал худшим злом и решил впитать в себя всю магию мира.

В конце мы конечно же всех побеждаем.

Воссоздать все это не так сложно, учитывая что Ник создал первую часть и стал опытнее.

Но все же он хотел кое что исправить и добавить.

В игре есть пара квестов с большим числом. Например убить 1000 гномиков. Не путать с гномами, тут бегают малюсенькие существа в колпаках которые воруют жизненную силу и

творяют гадости. Выполнить его можно путем фарма, а награда не так уж и высока. Ник добавил за ее выполнение трофей в виде статуи из золота в покоях повелителя.

Другой это порабощение/уничтожение ста жителей Нордберга и Эверлайта. Тут он сразу выдал игрокам подсказку на тему того что поработить достаточно 51 жителя для выполнения задания на порабощение, а остальных можно убить. Так что случайно убийство больше не введет игроков в заблуждение вынуждая вырезать весь город. Награду в виде золота он тоже повысил, да и вообще оно встречается чаще и на то есть причина.

Нику хотелось дать больше возможностей для использования сокровищ. В игре есть два основных способа – кузница и покои. В первой можно ковать себе снаряжение и провести несколько улучшений прихвостней. В покоях как и в первой части мы занимаемся декором родной башни.

В сиквеле со временем у нас будет три госпожи, каждая из которых предлагает свои варианты траты золота. Например трон или статуи возле него. У Кельды будут статуи бурых прихвостней верхом на волках. У Джуны зеленых на пауках. А у Февы красных на саламандрах. Всего семь позиций, причем одна из них это знамя. И тут кроется секрет. Покупка всех позиций для каждой дамы открывает сцену схожую с таковой из первой части подразумевающую постельные игры. Это можно сделать для каждой госпожи по очереди. Но - Если оставить знамя Повелителя, рваный стяг, а остальные улучшения взять от каждой дамы поровну, то все трое помирятся, подружатся и сделают повелителю подарок. Вот только догадаться до этого сможет не каждый в виду убогости рваного стяга.

А еще, госпожой может быть одна, так что повелитель назначает выбранную и та находится в тронном зале, в то время как остальные томятся в башне.

Ник изменил это, подумав зачем тут выбирать если на деле все сведется к тому какие ездовые звери будут доступны в финальной миссии?

Вместо этого он создал покои для Повелителя и три других рядом с ними, для каждой госпожи. Вот как раз их можно будет обставлять избранными девушками предметами для их расположения.

Также, он увеличил размеры локаций подземного мира. Тронный зал изменился меньше всего, он и так выглядит эпично, а вот другим не помешало кое-чего нового.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3047934>