Глава 59 – Перипетии сюжета.

Целую неделю Николас работал над основой для Титан Квеста. Проверял как оно работает, взаимодействует друг с другом, нормально ли выглядит и вообще, можно ли все это превратить в нормальную игру.

Для этих целей, он то и дело залазил в чужие игры, благо деньги ему позволяли, изучал что там и как, а затем сравнивал со своим.

Графика в его игре будет конечно же лучше, чем в предыдущих играх. Тут и его нарастающий опыт, и продвижение в ранге помогли. Но если смотреть объективно, до игр именитых геймдизайнеров ему в плане графики и реалистичности движений еще пилить и пилить.

Так что как раньше, стиль поможет скрыть минусы и подчеркнуть плюсы.

Обертка важна, в этом нет сомнений, но главное – это что внутри. Насколько вкусной окажется эта конфетка?

Но перед Титаном, сначала должна выйти Эпоха, и сделать это на ПК.

Выпускать их в одно время, означает заставлять конкурировать друг с другом, в первую очередь в информационном плане. Пусть сначала выйдет стратегия на компьютеры. Она привлечет к себе внимание, аудитория проникнется античным сеттингом и естественно пожелает увидеть нечто подобное в матрице. И вот тогда, надо будет выпускать свой козырь.

Получится как с серией Меч и Магия, и Героями.

Но архитектура, мир, окружение и прочее это еще полдела, а как быть с монстрами?

В двух играх они нарисованы по разному. Некоторые юниты из Эпохи, встречаются в Титане в качестве боссов. Ну и Титан Квест изобилует огромным количеством разных тварей, которых нет в Эпохе.

Поскольку Николас все делает в матрице, то и выглядеть оно должно соответственно, так сказать - на должном уровне. Оригинальная стратегия в его памяти, была весьма старой и выглядела в сравнении с тем же Титаном, довольно примитивной. Так что надо подтягивать графику как надо. Что касается монстров, их внешность в том числе должна зависеть от уровня. Чем сильнее тварь, тем больше у нее брони, лучше оружие, внушительнее мускулы, длиннее рога и так далее.

К примеру, в Эпохе есть два вида минотавров – обычные и старшие. Они отличаются не только внешностью, но и характеристиками. В Титане можно сделать этих же минотавров врагами, отличающимися по уровню.

Также, в Титан Квесте почти все враги – монстры, чудища и нежить. А люди это союзники. Юниты из Эпохи отлично будут смотреться на их месте, но Ник подумывал над тем, чтобы сделать часть людей врагами, так что игроки смогут убивать и чудовищ и людей.

Очень важно показать сравнение. Вот ты руководишь армиями, строишь базу, уничтожаешь врагов, а в другой игре, ты бьешься с теми же самыми людьми и тварями лицом к лицу, в гордом одиночестве. Это почти как в Героях и серии Меч и Магии, только тут игры качественно выше в технологическом плане.

Разницу между боссами в матрице и юнитами в стратегии вполне можно объяснить их силой и уровнем. Мол тут обычные бегают, а тут чемпион, самая главная злобная тварь. Это похоже на различия между обычным воином и героем. Оба с мечом и щитом, но герой обладает невероятной силой.

Часть существ перекликается между играми, но как быть с остальными?

В Титан Квест, Ник без труда может поместить едва ли ни всех монстров из Эпохи, пожалуй кроме морских. Но вот в обратную сторону это так просто не сработает. Монстры, это мифические юниты той или иной фракции. Хотя, есть еще нейтральные, никому не принадлежащие. Есть например, чудища тартара из дополнения, их можно вызывать только заклинанием.

Ник думал над всем этим.

Если вводить новых юнитов доступным фракциям, то можно сломать баланс. Если уж так хочется увидеть их в стратегии, то остается сделать их нейтральными. То есть, в кампании они будут враждебны к игроку или присоединятся в некоторых случаях, а если их нанимать, то в особых нейтральных зданиях. Почти как наемников в парочке других стратегий.

Тут поможет идея с уровнем сложности, как уже делал Ник в Макс Пэйне.

В оригинальном Титан Квесте, некоторые боссы появляются только на высоких сложностях, так почему бы не сделать это и с юнитами? Куча новых врагов, в том числе людей, да еще и новые задания, в том числе сюжетные. А выглядеть будет вполне логично, игроку сразу дадут понять, что у врагов значительно больше сил, а значит с этим надо что-то делать. Тут тебе и новые монстры, и боссы среди них, ну и то что Ник хотел реализовать больше всего – дополнительные задания. И не просто «Сходи убей, подай принеси», а непосредственно связанные с сюжетом.

А в Эпохе Мифов, чем выше сложность, тем больше монстров и их разнообразие.

Конечно не стоит раскрывать всех кто будет в Титане, чтобы не проспойлерить все что можно. Части тварей будет достаточно, чтобы подогреть интерес и вызвать восторг у тех кто проходя Титана встретит знакомых по Эпохе монстров.

Однако, мало использовать одни и те же модельки, надо связать сюжет обеих игр.

Для этого Ник тщательно вспоминал действие игр.

Эпоха Мифов в этом плане конечно же более проработана. Там цельная история со своими героями, а сюжет именно то что ведет игрока от одной миссии к другой.

Западнее Гибралтарского пролива располагается Атлантида. Развитая, островная страна населенная атлантами поклоняющимися Посейдону. Правит ей Теократ Криос, но главным героем будет адмирал Аркантос.

Во сне к нему является Афина с предупреждением. Сон непонятный и судя по всему, не сулит ничего хорошего.

Игра начинается с того, что пираты возглавляемые злобным минотавром Камосом нападают на Атлантиду. Их корабли сопровождают морские чудища. Нападение удается отбить, но пираты похищают трезубец Посейдона у огромной статуи в порте Атлантиды.

Криос говорит о том, что атланты утратили благословение Посейдона и должны его вернуть, наказав пиратов Камоса и возвратив трезубец. Но и этого недостаточно. Атланты прогневали своего бога, отказавшись участвовать в троянской войне.

Аркантос прощается со своим сыном Кастором и взяв флот, уплывает за пиратами.

Их удается разбить и вернуть трезубец, но Камос сбегает на морском чудище.

Атланты прибывают в Грецию и присоединяются к войскам Спарты осаждающим Трою. Троянцы отлично держаться и даже проиграв несколько боев не позволяют ворваться в город. Тогда, Одиссей придумывает план по которому, грекам и Аркантосу удается пробраться в город внутри деревянного коня и открыть ворота.

Одиссей намерен вернуться домой в Итаку и прощается с друзьями, а вот Акрантос и Греческий герой Аякс направляются на запад, чтобы встретится с кентавров Хироном. Там они узнают, что кто-то массово похищает жителей и обращает их в рабство.

Освободив Хирона, друзья добираются до огромных раскопок, где сталкиваются с циклопом Гаргаренсисом. Пройдя через раскопки в подземный мир, друзья становятся свидетелями того, как слуги Гаргаренсиса при помощи огромного тарана, пытаются разрушить гигантские врата. Таран удается разрушить вовремя, но Гаргаренсис обрушивает тоннель.

Друзья метаются по подземному миру и только с помощью теней, прорываются через его тьму и монстров к трем храмам. Посейдон остается глух к молитвам атланта, тогда по совету Аякса, Аркантос понимает, что от своего бога он ничего не получит, поэтому молится Зевсу. Владыка Олимпа открывает ход и друзья выходят на поверхность.

Однако, обстановка наверху ничуть не лучше.

Друзья оказались в Египте.

Их встречает лидер нубийских воинов Аманра.

По ее словам, в стране бушует кровопролитная гражданская война. Бог Сет повелевающий монстрами, обманул своего брата Осириса, убил его, разорвал на куски и разбросал по всей стране. Жрец Кемсит взял в свои руки власть и с помощью своих слуг и монстров Сета убивает всех несогласных, а еще у него появились союзники возглавляемые циклопом.

Друзья понимают, что это Гаргаренсис и то что в Египте есть еще одни врата.

Сначала друзья помогают Аманре раздобыть меч стража и вернуть его огромной статуе. Та оживает и разбивает передовые отряды Кемсита. Друзей даже берут в плен, но Аманра получив силу богини Исиды освобождает их. Они даже еще раз видятся с Гаргаренсисом. Затем, приходиться долго метаться по стране, чтобы собрать части тела Осириса. Одна из них будет находиться внутри огромного дерева Тамариска.

Помимо бесчисленных врагов, появятся и неожиданные союзники. Скандинавы с севера, прибыли в Египет по следу Циклопа заключившего союз с извечными врагами асгардцев – гигантами.

Раскопки ведутся под пирамидой Осириса. Гаргаренсис вынужден отправиться навстречу армии, чтобы привести ее быстрее, а Кемсит руководит раскопками. Из-под пирамиды лезут чудища тартара. Друзьям удается разместить части тела Осириса возле пирамиды и бог

оживает, после чего разбивает армию ведомую Гаргаренсисом. Однако, сам циклоп сбегает.

Во сне, Аркантосу вновь является Афина.

Она говорит, что Посейдон возжелал для себя власти. Завидуя братьям, он хочет отобрать то, что у них есть. Для этого, он собирается выпустить заточенных богами в тартар Титанов во главе с Кроносом. Он не может сделать этого лично, поэтому использует своего потомка Гаргаренсиса. Циклоп намерен получить бессмертие в награду от Кроноса и Посейдона, когда титаны выйдут наружу. В своем сне, Аркантос возглавляя силы врагов вторгается в Атлантиду и разрушает ее чудо света.

Узнав о целях Гаргаренсиса, друзья понимают, что на севере есть еще одни врата. Нельзя позволить их открыть.

Друзья вторгаются на базу пиратов Камоса. На этот раз минотавру не удается сбежать, и Аркантос сбрасывает его с обрыва.

Аркантос и Аякс находят кораблекрушение и под действием силы Цирцеи превращаются в свиней, как и команда Одиссея. Им удается вернуть облик у храма Зевса, а затем победить слуг Цирцеи и освободить Одиссея. Он все еще пытается вернуться домой но Посейдон раз за разом мешает ему.

Друзья прибывают на север, где тут же попадают в засаду Гаргаренсиса. Им удается выбраться и они находят двух гномов Брокка и Эйтри. Те двое соглашаются провести их в Нифльхейм, если гости согласятся защитить их самих и мастерскую от великанов.

Позже, друзья встречают старого Скульта, который сообщает о непрекращающейся войне между кланами. Чтобы их остановить надо показать им его знамя. Однако, это дает обратный эффект, кланы нападают. Оказывается, это флаг Фольстага, кровожадного великана, а Скультом оказывается Локи, хитрый бог использующий свою излюбленную тактику лжи и коварства, чтобы стравливать людей друг с другом.

Вражда между кланами вспыхнула после того как Локи, сломал молот Тора, лишив тем самым брата силы, а его последователей покровительства. Это позволило Гаргаренсису и его слугам заключить союз с гигантами. Так же как Посейдон в Греции или Сет в Египте, Локи намерен получить власть после возвращения титанов.

Друзья пытаются разрушить врата в Тартар, но врагом слишком много. Хирон жертвует собой обрушивая свод пещеры, чтобы спасти друзей.

Те, натыкаются на двух гномов. Кузнецы собираются восстановить молот Тора. Для этого надо срубить его рукоять из Игдрассиля, а потом соединить с его ударной частью.

Когда их объединяют, молот взлетает и летит к вратам. Те уже открываются, изливая наружу тьму, но молот врезается в них, запирает и обрушивает всю пещеру.

Гаргаренсис в гневе велит Кемситу и Локи собрать армию. Он ведет ее на своих врагов.

К счастью, прибывает Одиссей со своей армией и помогает одолеть вражескую армию. Аякс лично обезглавливает Гаргаренсиса со словами – «Это тебе за Хирона!». Голову забирают в качестве трофея и отплывают к Атлантиде.

Но тут происходит неожиданное. Открыв ящик, друзья обнаруживают в нем голову Кемсита.

Локи снова их одурачил. Пока они сражались на севере, Гаргаренсис отплыл в Атлантиду. Она уже пылает. Аркантос понимает для чего пираты Камоса выманивали его вместе с флотом и для чего втянули Атлантов в Троянскую войну. В Атлантиде находятся четвертые врата, прямо под чудом света, как и показала Афина в том сне.

Силой Кроноса, статуя Посейдона оживает и разрушает пол, обнажив тем самым врата в Тартар.

Слуг Гаргаренсиса слишком много, и они хорошо укрепили оборону, а статуя Посейдона и вовсе неуязвима.

Аркантос велит построить чудо света во славу Зевса. Когда это удается, бог наделяет атлант силой и тот собственноручно разрушает статую. Падая, ее трезубец пронзает алчного циклопа.

Посейдон проигрывает и в гневе насылает землетрясение на Атлантиду, из-за чего она уходит под воду. Атлантам удается спастись на кораблях, а Аркантос возвысившийся в полубога предстает перед Афиной.

Это история основной кампании, но есть еще и дополнение.

В нем, события разворачиваются через десять лет.

Из океана где затонула Атлантида, вырывается некое крылатое существо. Оно находит Теократа Криоса и захватывает его тело.

Атланты выживают в Скандинавии в суровых условиях. Криос сообщает им о том что ему был вещий сон о чудесных вратах, что приведут народ Атлантов в прекрасные земли. Кастор, сын Аркантоса ведет воинов и действительно находит врата. Они открывают путь в другие земли.

Там, атланты находят храмы Урана и Кроноса, на что Криос говорит, что олимпийские боги отвернулись от атлантов. Сначала их предал Посейдон, а потом и Зевс получив что хотел, оставил атлантов. Но сейчас, титаны готовы спасти народ утративший свой дом.

Кастор верит Криосу и велит восстановить храмы. Это замечают греки и нападают.

Кастор разбивает их, а потом убивает генерала Мегалия. Сила титанов помогает атлантам и они закрепляются в Греции. Но вскоре, прибывают союзники греков из Египта и Скандинавии. Криос предлагает хитрый план, напасть на союзников на их территории, чтобы те вернули свои войска.

На севере, Кастору удается разрушить башню Одина, при помощи магии Кроноса, а на юге, выкрасть священные реликвии. План сработал, союзники увели свои армии из Греции.

Криос, сообщил что нашел новые врата, они помогут выйти в тыл грекам. Кастор с воинами входит в них и обнаруживает себя у подножия Олимпа. Врата не работают в обратную сторону, так что приходиться прорываться к вершине убивая греков, призраки их павших героев, мифических существ и разрушая храмы. На вершине начинается землетрясение, к счастью неподалеку обнаруживаются врата и Кастор с воинами спасается.

Дальше они становятся свидетелями того как огромный титан Прометей, крушит греческий город убивая всех на своем пути. Криос говорит, что уничтожив храмы греков, атланты ослабили их, а воздавая молитвы титанам, дали им силу. Это позволило титанам вырваться из тартара, чьи врата были повреждены десять лет назад. Пока что вырвались младшие титаны,

но скоро придет сам Кронос. На вопрос зачем Криос это сделал, старик превратился в монстра – «Я? Нет Кастор, это все ты».

На Кастора нападают обманутые атланты.

Аяксу и Аманре предстает Аркантос и просит о помощи. Они спасают Кастора и решают что делать дальше. В Египте бесчинствует Цербер. Его удается победить, разбудив стража Осириса. На севере, ледяной король Фольстаг и призванный дракон Нидхегг помогают сдержать и уничтожить вырвавшегося титана.

В Греции, Прометей получает громадную силу, черпая ее из разрушений. Атланты замечают, что Гея, мать титанов тоже получила силу, но в отличии от своих детей, она ведет к созиданию. Атланты восстанавливают города и силой Геи лишают Прометея сил, после чего убивают его.

Они возвращаются в новую Атлантиду, но не находят там жителей, только автоматонов и чудовищ, а в центре еще одни врата. Они приводят людей в старую Атлантиду. Сила титанов подняла ее с морского дна, вместе с вратами из которых вот-вот вырвется Кронос.

Атланты, греки, скандинавы и египтяне дают отпор слугам титана и вырастив четыре древа, призывают саму Гею. Кронос вырвался на свободу, но он не способен противостоять матери. Она возвращает его к вратам, и обрушивает их. После этого, Гея и сама возвращается под землю.

Кастор хватает чудище принявшее облик Криоса и убивает, после чего к сыну является отец и провозглашает лидером всех атлантов. Он велит вести его народ к процветанию.

На этом история Эпохи Мифов подходит к концу.

Для Ника, важно не только воспроизвести эту историю, но и совместить ее с сюжетом Титан Квеста. Игры не должны пересекаться, они будут идти параллельно. А раз Титан выйдет позже и будет для матрицы, то на него сюжет должен повлиять больше чем на Эпоху.

б

http://tl.rulate.ru/book/92921/3196091