

## Глава 60 – Античный мир.

Кроме технического состояния Эпохи Мифов, изменений внесенных Николасом, будет не так много.

Кроме новых монстров встреченных на пути, а также изменений при высокой сложности, будет еще увеличенное количество использования заклинаний, взятое из дополнения. В оригинальной кампании, дается по одному заклинанию на четырех богов. А вот в дополнении, игрокам дают по несколько ячеек того или иного заклинания. Это очень удобно.

В том же дополнении, ввели фракцию Атлантов. В оригинале мы играли греками. Ник решил оставить это. Атланты изменяться после событий игры, так и получится их фракция в дополнении.

А вот чего следует добавить так это повышение потолка магической энергии для покупки мифических существ. Этого очень не хватает. Да и ограничение населения тоже следует повысить.

В игре, городской центр, это самая важная постройка. Возводить ее можно не абы где, а только на поселениях. В центре можно производить крестьян и проводить ряд улучшений, в том числе самое важное – переход в новую эпоху.

Чаще всего, игра стартует с архаичной эпохи, с выбором из трех богов. Для греков это Зевс, Аид и Посейдон. У Египтян Ра, Исида и Сет. У скандинавов Один, Тор и Локи. У Атлантов в дополнении Уран, Кронос, Гея. Выбор бога определяет доступное заклинание. При переходе в новую эпоху, нужно выбрать из двух богов, каждый из которых дает свои преимущества и новое заклинание.

У фракций отличаются постройки, юниты и многое другое.

Например магическая сила требуемая для мифических существ, у греков добывается путем молитвы крестьянами в храме. У египтян через постройку статуй, чье число ограничено. А вот скандинавы получают магию через сражения.

Используемые в игре ресурсы это еда, золото, дерево, а также магическая сила. Есть еще численность населения, ее повышают городские центры и дома, но есть ее потолок.

Принцип игры прост, как и в других RTS надо добывать ресурсы, строить базу и обучать войска, чтобы одолеть противника.

А вот суть Титан Квеста еще проще, убивай врагов, собирай лут, прокачивайся, одевай шмотье получше и снова убивай.

Игры разные, но они схожи по окружению. Правда, есть примечательное отличие.

Эпоха Мифов проходит в Греции, Египте и Скандинавии, а Титан Квест, в Греции, Египте и Востоке.

Азраил конечно может перенести действие из Востока на север, но не станет. Это уж слишком, так сильно переделать игру. Да и фактор неожиданности сыграет на руку. Игроки будут ждать северные края, а действие перейдет на восток.

А вот как связать две игры сюжетно, это отдельный вопрос.

Сам сюжет Титан Квест довольно простой.

Главный герой, прибывает на лодке в деревню Гелос, где становится свидетелем нападения полчищ монстров и вступает в бой. Староста Диамед просит героя найти спартанского военачальника Леонида и попросить его о помощи. После убийства кентавра Несса, героя отправляется в храм Аполлона к дельфийскому оракулу, чтобы найти ответ как остановить все это.

Туда еще надо принести дары, которые надо достать с боем. Оракул отправит героя в Парнакские пещеры. Там придется столкнуться с организованным сопротивлением чудовищ возглавляемых тремя сестрами медузами. После их смерти, из камня оживает восточная воительница Фейан, которая сообщает о жутком чудовище телхине призвавшим и управляющим всеми этими чудовищами. Он ведет целую армию в Афины.

Леонид со своей армией сражается с монстрами, а герой проникает в Акрополь где убивает Аластора и тогда к нему выходит некий Федр, глава ордена Прометея, загадочной организации служащей посредниками между людьми и богами, а также защитниками людей от сверхъестественных угроз. Он говорит, что телхин направляется в лабиринт Миноса на острове Крит, где расположен артефакт позволяющий напрямую говорить с богами.

Герой настигает телхина Мегалезия, но тот перед смертью успевает разрушить артефакт. Другой член ордена Прометея сообщает о необходимости героя отправиться в Египет и встретится там с другими людьми, чтобы одолеть второго телхина.

В Египте герою предстоит по совету жреца Имхотепа, собрать артефакты для проведения ритуала, чтобы связаться с богами. Но все проходит впустую. Боги не помогут смертным. Чудовища повинующиеся своему хозяину уничтожают храмы и убивают всех подряд. Тогда, герой направляется ко второму телхину и убивает его. Упавшую с него табличку расшифровывает Имхотеп и понимает, что третий телхин ищет серп Крона, артефакт способный убить бога. Жрец открывает телепорт и герой попадает в Вавилон.

Фейан не смогла остановить телхина, он завладел серпом и направился по шелковому пути на восток, чтобы добраться до горы под которой прикован гигант Тифон. Серп способный убить бога, перерубит цепи сковывающие гиганта и тот явит бедствие всему миру.

Герой убьет телхина и последует в портал за Тифоном. Гигант прибыл на Олимп чтобы убить богов, но он находит смерть от рук героя. Боги же говорят, что более не властны над судьбами смертных, а потому уходят.

Следом идет дополнение Бессмертный Трон, в котором бог Аид, не желает уходить. Он собирается единолично править смертными, а потому герою приходится спуститься в подземное царство, сразить немало врагов и одолеть бога. Вот тогда, боги действительно уйдут, оставив мир смертным.

Ник размышлял...

Сюжет Эры Мифов его полностью устраивал, чего не скажешь про Титан Квест, и раз уж он может его улучшить, то почему бы и нет?

Прежде всего, юноше не понравилась идея бессмысленного ритуала в Египте. Пусть лучше он сработает, боги сообщать Имхотепа где находится телхин и открывают тайный ход, чтобы добраться туда.

Другое, надо связать вместе две игры. Откуда вообще взялись телхины? Это никак не объясняется.

Ник придумал простой выход. Их выпустил Гаргаренсис и его слуги. Посейдон выложил всю необходимую информацию о них и ордене Прометея. Путем обмана, интриг и обещаний бессмертия Гаргаренсис привлек на свою сторону некоторых членов этого ордена. В Греции, тайно при помощи этих людей, построили храмы титанов, те самые, что через десять лет обнаружит и восстановит Кастор. Слуги Гаргаренсиса и Посейдона, путем молитв и жертвоприношений, смогли призвать телхинов.

Цель этих троих чудищ – уничтожить храмы богов, лишить их силы и связи со смертными. Посейдон и Кронос не единственные чья сила помогла им призвать орды чудовищ. Сет и Локи тоже в этом поспособствовали.

Если телхинам удастся освободить Тифона и привести его на Олимп, гигант уничтожит главные храмы олимпийских богов и тогда лишённые благословения высших сил люди, не смогут противостоять пришествию титанов.

События двух игр будут проходить параллельно друг другу и покажут их с нескольких сторон.

Так в Греции игрок столкнется со слугами Циклопа, многие из которых будут людьми воздающими молитвы Посейдону. В Египте о себе не раз и не два напомнят слуги Кемсита и монстры Сета. А чтобы стало интереснее, Ник введет линию побочных квестов о предателях ордена Прометея.

Кстати о нем... да и вообще о титанах. В дополнении надо будет переименовать Прометея в кого-то другого, а вместо Цербера использовать иной образ громадного чудища, поскольку цербер встретится в дополнении к Титан Квесту.

Люди должны быть не только статистами, среди них как и среди монстров должны быть как чемпионы, так и слаженные группы. Очень кстати придется боевая система созданная для игроков, со всеми этими школами и умениями, которые точно также будут использовать враги. Подобное, в том числе объясняется как вмешательством Посейдона, так и причастностью ордена Прометея. Чем выше сложность, тем больше к врагам присоединилось членов ордена и тем больше силы удалось передать слугам.

В оригинальной игре, доп квесты были линейными. Берешь задание, выполняешь, получаешь награду.

А вот Нику хотелось больше причастности для игрока.

Он решил, что цепочки заданий будут в самый раз. Например, на города нападают монстры. НПС поручит герою убить вражеского лидера, то есть босса, найти ценный артефакт, освободить взятого в плен жреца и прикончить указанное число монстров. Выполнение всей цепочки заданий приведет к тому, что чудища не смогут штурмовать город, и уйдут. Если проигнорировать все это, то позже вернувшись туда, игрок увидит разоренный город наполненный чудищами и призраками мертвых.

Уничтожение предателей ордена так и вовсе будет протекать через всю игру, а заодно позволит углубиться в лор, связывающий эту историю с Эпохой Мифов.

Так например, участие в цепочки заданий в Египте, по ликвидации жрецов Сета и возвращению украденных реликвий, заставит армию Кемсита задержаться, из-за чего она не

успеет к пирамиде Осириса, когда того вернут к жизни.

Или вот, задание по пленению предателей, для чего нужно вмешаться в проводимый ими ритуал. И тут будет выбор, убить их чтобы они не вызвали все новых и новых чудовищ или убивать монстров не нападая на жрецов. Во втором случае, в конце придется сражаться с очень сильной тварью, с которой упадет неплохая награда, а жрецы сдадутся и все расскажут. В том числе про базу минотавра Камоса. Именно эти данные получит Аманра и с Аркантосом уничтожит пиратов.

Будет тут и задание по спасению гостей с севера, попавших в ловушку. Их заманят в болото, а жрецы Сета призовут туда зверей и густой туман. Игроку нужно будет прорубить путь к скандинавам и вывести наружу. После этого, они последуют дальше, в поисках злобного циклопа, а выйдут к Аркантосу.

В целом, Ник хотел сделать так, чтобы выполнение всех дополнительных заданий сюжетно обеспечивало историю Эпохи Мифов тем необходимым, чтобы прийти к каноничной концовке. Это должно подталкивать игроков проходить все задания, а не только бежать по основному сюжету.

Но...

Если уж отказ от заданий ведет к неканоничной концовке, то почему бы не сыграть на этой разнице?

Для этого юноша выбрал самый высокий уровень сложности, на котором появятся не только новые монстры, но и боссы из Эпохи Мифов. Игроки прошедшие игру и открывшие новую сложность, уже знают всю историю, так что получают альтернативу.

Первой станет минотавр Камос и его пираты, с которыми предстоит столкнуться в Греции. Кемсит со своими слугами, который будет пытаться отбить табличку взятую с тела телхина. Ну и конечно Гаргаренсис самолично явившийся убить того, кто рушит все его планы. Подобное решение, вводит ряд несоответствий с Эпохой Мифов, на то он и режим повышенной сложности. Игроки все прошли, все знают, так пусть на этот раз история будет немного другой.

К тому же это так приятно убить ненавистного врага собственными руками.

А раз появятся враги из другой игры, то пусть будут и друзья. В качестве НПС конечно, вот они то и будут давать некоторые новые задания.

В целом, Ник хотел чтобы каждое задание выглядело значимым. Пусть для некоторых жителей или селения, но все же. Ему не нравилась идея заставлять героя заниматься каким-то идиотским заданием по типу верни безделушку, доставь письмо, которое на деле ничего не значит, посети достопримечательность и прочую ерунду.

Тут конец света на носу. Дорога каждая минута, так что и миссии должны соответствовать настроению игры. Уничтожить зло, спасти людей, ну или получить силу-оружие для дальнейшей борьбы - вот основные критерии создания квестов подобной игры.

Звучит хорошо, да только вот есть одна заковырка. Умелый, старательный игрок, желающий погрузится в контент, делает это настолько умело, что ему становится слишком легко. Монстры отлетают с пол пинка, золото девать некуда, а искать новое оружие не имеет никакого смысла.

Для таких людей, Николас решил использовать адаптивную сложность, но он хорошо ее спрячет, так чтобы она не бросалась в глаза. Если игрок действует очень хорошо, система будет подбрасывать ему трудности – новых врагов, сделает имеющихся сильнее, добавит им сопротивляемостей и в целом играть из-за нее станет сложнее. Как ни странно, это тоже объясняется в игре. Чем успешнее игрок гасит врагов, тем опаснее он выглядит в их глазах, а потому они принимают необходимые меры.

Так, к примеру, выйдя на босса, тот скажет - что ждал нас и готовился к нашему приходу. И ведь не соврет.

Предатели, завидев протагониста сразу позовут на помощь и та придет к ним прямо посреди боя. В ином случае, игрок будет разбираться только с ними и никакого подкрепления не будет.

А еще, за успешным героем придут охотники посланные Гаргаренсисом или даже Кроносом и Посейдоном. Чем больше ты убиваешь врагов и выполняешь заданий, тем выше шанс встретиться с очень серьезными ребятами пришедшими по твою душу.

Помимо этого, внимательные глаза и острые уши, будут следить за игроком, так что к его успешной тактике будут подбирать способы противодействия. Вот использует герой яд налево и направо. А враги это запоминают и позже все приходит с противоядием и лекарем, который снимает со всех отравление.

А вот на низкой сложности и слабом скилле игрока, адаптация будет вести к упрощению. Не то чтобы игра становилась совсем уж простой, но ее точно будет легче проходить. Враги увидевшие так называемого героя, который раз за разом возвращается к фонтанам воскрешения, упивается лечебными зельями и кое как ковыряет чудищ – не станут воспринимать его всерьез. Кто-то даже может пропустить его мимо себя не атаковав, мол кому этот слабак нужен.

Чтобы все выглядело наглядно, Ник прикрутил статистику, которую можно просматривать в любой момент. Кого и сколько убил, сколько нанес урона, сколько раз погиб если это не режим перманентной смерти, сколько золота собрал, сильнейшее и результативное оружие, сколько раз использовал навыки и так далее.

Игроки будут делиться этой статистикой и сравнивать свои достижения с результатами других игроков.

При мысли о достижениях Николас пришел к выводу – ему пора заняться достижениями.

В чужой памяти, то и дело всплывали образы выставленных разработчиками достижений за выполнение определенных действий. В одних случаях, достижения даются практически сами собой, просто за игру и ее прохождение, но бывают и непростые. Каждое достижение открывает закрытую иконку и приносит некоторое количество очков. В зависимости от собранного количества этих очков даются кубки. Если собрать все что можно, все до единого, то игрок получает так называемую платину, что служит поводом для гордости.

Ник хотел сделать ее еще для Пэйна, но подумал, что погоня за достижениями не даст игрокам по настоящему прочувствовать атмосферу игры. А вот в Титан Квест и Эпохе Мифов, достижения будут смотреться как надо. А самое главное – они станут еще одним стимулом проходить игру снова и снова. Каждая сложность, каждый класс и масса других условий – все это ставит перед игроками монументальную задачу.

Конечно, каждый будет подбирать свой собственный стиль, но ее совершенно точно не

забросят. Это другие игры, прошел и радуйся, тут понадобится гораздо больше времени.

За первое прохождение игры, откроется режим Тартар, в котором игроку предстоит отбиваться от волн противника. Для этого, юноша решил выбрать не одну, а несколько подходящих арен. Зеленый луг по соседству с пшеничным полем, горящий город, Египетская пустыня, несколько храмов и так далее. За определенное количество очков полученных здесь, откроются секретные локации, например поднявшаяся из воды Атлантида.

Игра так и напрашивалась, чтобы в нее внесли секреты и пасхальные яйца. Ник не смог отказать себе в удовольствии. Конечно же, большая их часть будет отсылать к предыдущим играм Азраила. Будь это фраза или декоративный предмет.

Немного подумав, юноша решил сделать пару отсылок к другим играм. Так например, в одной из локаций в Греции, под открытым небом, можно будет встретить гуся который хватается ценный лут выпавший с врагов клювом и утаскивает в сторону. Убить гуся нельзя, только прогнать, а если долго за ним гоняться, то из кустов выскочит целая стая гусей и заключает игрока до смерти. Причем убить их нельзя.

В другой локации один НПС будет жаловаться на монстров, мол они ему покоя не дают. То доски в туалете подпилят, то подбросят кислых ягод в его обед, ну и дальше по списку. Он даже поручит за награду убить чудищ ошивающихся неподалеку, вот только внимательный игрок заметит, что кентавры и гарпии вряд ли способны творить такие пакости. Так что тут, скорее всего замешан человеческий фактор.

Запланированных дел - целая гора. Ник работал, как ему было удобнее. Целая команда в одном человеке.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3196262>