Глава 84 - Viking: Battle for Asgard.

Происшествие в матрице некоторым образом повлияло на Николаса. Это не проявлялось в его действиях, он вел себя как обычно, но вот в глубине души что-то изменилось. Порой, его посещали тревожные мысли, переходящие в глубокие размышления, от сложных научных до откровенно философских.

Однако, при все при этом, это никак не влияло на его жизнь и работу.

Через два дня Лиза установила на капсулах погружения новое оборудование для предотвращения подобных происшествия. Она также предупредила Киару и Сацуки, чтобы с ними не произошло чего-то подобного. На вопрос «Зачем это нужно?», учитель ответила «На всякий случай».

После этого, Николас мог вернуться к работе с капсулой. Первые пару раз о действовал осторожно, но потом вошел в колею и все пошло как надо. Тем более, ему было над чем работать.

Идея адаптировать игру Викинг Битва за Асгард для Титан Квест, захватила его с головой.

Там были в целом простые механики, которые станут новинкой для проектов Азраила. Их можно продемонстрировать с новой игрой или же внести в дополнение к существующей, чтобы продлить ее существование. Оба варианты хороши каждый по своему.

Решилось все как ни странно из-за самой игры Викинг.

Дело в том, что Ник сомневался в ее успехе, если она выйдет отдельно. Просто, если выпускать ее сейчас, то она продолжит тематику Эпохи и Титана, а использовав их наработки, она так или иначе, станет рассматриваться как их продолжение. А вот если выждать время и выпустить ее после парочки игр, то во первых – это будет возвращение к античности, а во вторых – механики используемые в ней, в той или иной степени уже будут продемонстрированы в других играх, и не вызовут восторженного эффекта.

Все сводится к одному – Викинга надо выпускать либо сейчас, либо не делать этого вовсе.

Ник счел игру не такой уж сложной для реализации, с той основой, что у него есть, так что решил воплотить в качестве дополнения.

Всю следующую неделю после модификации капсул погружения, он кропотливо работал над ее адаптацией.

Прежде всего, он хотел избавиться от явных минусов оригинальной игры.

По воспоминаниям из другого мира, действие проходило на трех больших локация. Три острова, которые надо последовательно освободить от слуг Хель, а в конце убить ее саму. Однако, самые лучшие воспоминания касались второго острова. Там были две самые классные крепости в игре. Настоящие бастионы, множество строений и эпический штурм. В конце, ко всему прочему был злобный босс. А вот третий остров не мог похвастать подобным. Одна локация больше похожая на деревню, нежели на замок, а финальный бой так и вовсе проходит в поле перед крепостью Хель, куда Скарин попадет один и будет подниматься по однообразным коридорам.

В общем, масштабные битвы на третьем острове уступали качеством предыдущему.

Другой проблемой была броня врагов.

У них есть не только показатель здоровья, но и показатели щитов, которые блокируют любые удары. Не важно какой силы, удар будет заблокирован. Такие надо снимать цепочкой быстрых, слабых атак и только потом урон будет наноситься непосредственно противнику. Чем дальше ты движешься по сюжету, тем больше брони и здоровья у твоих врагов и соответственно нужно тратить больше времени на каждого. Жевать такую жвачку ясно дело наскучивает.

Еще одним минусом, пусть и не столь большим, был финальный босс, который на деле был измененной версией гиганта.

Ник собирался убрать все эти недостатки.

Штурм крепостей должен становиться все эпичнее, боссы интереснее, а сражения будут очень бодрыми.

К новым механикам следует отнести простой паркур.

Нет, викинг не бегает как борзая и не лазает как обезьяна. Он умеет прыгать и перебираться через не высокие препятствия. Если руки дотягиваются, он схватиться и подтянется. Можно перепрыгивать с разбега, двигаться прижимаясь к стене, балансировать на узких досках и взбираться по лестницам, свешенным сетям или поросшему плющу.

Все это не так уж сложно, поскольку привязано к нужным точкам. Стена заросла плюющем – по нему можно забраться наверх. Также и лестницы. Если стена выше, чем может прыгнуть викинг – надо искать путь обхода или лестницу. У стены снабженной острыми шипами, обязательно найдется поврежденный участок, за который можно схватиться и перелезть, надо только найти его.

В играх Азраила не было подобных механик. Зов Долга позволял прыгать, в Макс Пэйн герой мог перелазить через невысокие преграды. Но вот более сложных способов передвижения не было, так что их следует ввести. Тем более есть для чего.

В оригинальной игре, золото не падало с врагов, оно было разбросано по локациям. Фармить его нельзя, а единственный способ его достать – это обшаривать локации. Можно покупать карты, которые будут указывать его местоположение на мини-карте. Так что игрок, завидев желтые квадратики, будет искать способ добраться до спрятанных сокровищ, тем более их всегда есть на что потратить.

Этот способ, заставил Ника пересмотреть систему сбора золота. Раз уж речь про дополнение, то ничего плохого в ведении такой механики он не видит. Игроки будут вынуждены не сражаться с одними и теми же противниками, а забираться куда только можно, ради спрятанного золота.

По этой же причине, Ник уберет возможность продавать лут.

Это кстати нетрудно объяснить. Если врагов полно, а снаряжение у них похожее, то у викингов его тоже навалом, а потому им просто нет нужды его покупать. Это конечно, сведет механику сбора и продажи к минимуму, поскольку игрок будет искать снаряжение только для себя. Зато, данное решение освободит время для сражений, убрав необходимость бегать к торговцам, чтобы сбыть трофеи.

Игроки должны были пресытиться торговлей, а если она так им нравиться, то всегда можно

создать нового героя, а вот Скандинавский регион будет именно про сражения. Тут все сражаются в войне за свои жизни и души, а не наживаются на войне. Брать трофеи почетно, а вот носиться с мешками добычи пока остальные сражаются и умирают, выглядит как-то странно. Во всяком случае для игры с эпичными битвами, где игрок выступает в роли героя и главной силы в противостоянии с Хель и ее слугами.

Как правильно начать дополнение, да еще и связать с сюжетом?

В Эпохе Мифов, Гаргаренсис сумел открыть врата Тартара, но их сразу запечатал восстановленный молот Тора. Сюжетно можно объяснить, что это события, а также телхины, буйство Тифона на Олимпе, а также действия Аида повлияли на значительные мировые процессы. Из-за чего ослабли в том числе Скандинавские боги, а богиня Хель обрела союзников в виде гигантов и покровительство титанов. Последние наделили ее силой, чтобы с ее помощью вырваться из своей вечной тюрьмы.

Ник знал, как правильно все преподнести.

Одолев Аида, игрок встретит гостью из северных стран – Валькирию.

Она сама явится к нему и расскажет про Хель и ее бесчинства. Также про то, что ее действия начнут рагнарек, а это в свою очередь позволит титанам покинуть Тартар. Боги Асгарда ослабли из-за действий Локи, Посейдона, Сета, Титанов и их слуг. Хель обрела огромную силу и теперь превращает викингов в драугров. Ее армии растут и никто не может с ней совладать.

Игрок соглашается и следует за валькирией.

Крылатая воительница не может унести игрока, поскольку тот живой, а валькирии переносят только души. Но она показывает путь, где из царства мертвых в Греции можно добраться до севера.

Игрок садится на корабль и…

Тут случается важный сюжетный поворот.

По пути на корабль нападают чудища тартара. Игрок сражается с ними, но они разрушают корабль, а тут еще накатывает буря. В итоге, судно разбивается, а игрока выбрасывает на берег северного острова. Выбирается он без снаряжения, с пустым инвентарем. Все сгинуло в морской пучине. На острове кипит бой, конечно же сразу нападают драугры. С ними удается справиться, но следом выходит громадный воин, который по скриптам сильнее игрока и наносит тому смертельную рану. Этого босса мы встретим позднее, а пока… игрок в катсцене выходит с святилищу Фрейи.

Богиня наделяет игрока своей силой и дарует ему амулет, через который будет говорить с ним, направлять и очищать оскверненные Хель алтари.

Вот с этого момента, начнется дополнение.

Игрок окажется в последнем поселении викингов на острове, откуда будет делать вылазки и вести воинов против злобных тварей. Оружие и снаряжение понятно дело, будут сплошняком северными.

Далеко не всем понравится то, что их лишили всего снаряжения и денег, но Николас не собирался церемониться с игроками. Раз речь про рагнарек, то они обязаны испытывать

трудности. Побели Аида, а теперь жалуются? Ну уж нет.

Два первых острова можно оставить почти без изменений, а вот третий надо как следует переделать.

Часть врагов будут хорошо знакомы по Эпохе Мифов, но будет и масса новых. В особенности драугры – это изменившиеся от темной магии викинги. Они бывают разных видов и силы, а главное – их количество. В осадах, их будут сотни и тысячи.

Чтобы улучшить осады в третьем регионе, Николас не только изменил крепости, но и добавил осадных орудий. В оригинале был только таран для ворот.

Здесь же, будут в том числе лестницы, которые викинги будут нести с собой и по ним забираться на стены. В финале игрок сможет использовать катапульту, в чем пригодится опыт из второго Оверлорда. В одной из крепостей, во внутренней ее части, ворота откроют двумя баллистами. Пущенные ими массивные болты, протянут длинные канаты, за которые возьмутся викинги и отработанными движениями будут тянуть и обрушат тем самым ворота.

Также, в нескольких местах, игрок должен будет во время боя добраться до открывающего механизма и запустить его, чтобы ворота открылись и тогда отряды викингов ворвутся внутрь.

В оригинальной игре, присутствуют стелс миссии. Они проходят на территории крепостей. Сражаться в открытую там не следует, иначе враги будут воскресать в святилищах и возвращаться обратно. Попав внутрь, надо выполнить указанные задания. Взорвать казарму огненной смесью, зарядить амулет в святилище, убить вражеского командира и так далее. Были еще коллекционные предметы – черепа. Собирать их можно только когда крепость находиться под контролем противника, после штурма все несобранные черепа пропадают.

Ник решил немного разнообразить этот стелс несколькими доп заданиями. Черепа он оставил, с их помощью шаман сможет провести ритуал очищения и ослабить некоторых врагов. Также, юноша дал возможность убить нескольких шаманов, но вот добраться до них будет в самом деле непросто. Зато это повлияет на штурм. Помимо этого, некоторый особо ценный лут тоже можно встретить только во время стелс миссий.

Еще Ник ввел награду за уничтожение огромного патруля.

В игре есть несколько мест где, из крепости выходит многочисленный патруль и примерно сотни врагов. Они ходят по одному маршруту, который приводит их к другому входу в крепость. В ней они восстанавливают свою численность, если понесли потери. Чтобы убить их, надо организовать нападение подобно штурму крепости, с той лишь разницей, что весь бой проходит быстро и в один этап. Но, особо упорные игроки, могут попытать счастья перебить патруль в одиночку. Это трудно, опасно и занимает много времени. Но в целом, это возможно. Так что Николас, предусмотрел желание игроков, поэтому за соло уничтожение патруля им будет выдана награда, при том что это никак не заявлено.

Немного подумав, Николас дал возможность начать игру сразу с дополнения. Но в этом случае, нельзя создавать персонажа. Играть придется за Скарина. Это на случай, если кому-то не захочется проходить всю игру и предыдущее дополнение, чтобы добраться до Скандинавии. Но за это придется играть Скарином, а не созданным своими руками героем.

Карту региона вместе с указанными на ней активностями, проецировал амулет Фрейи. Он же, помогал в ряде других моментов.

Что касается сложности, то у юноши были на нее свои планы.

Прежде всего, новые монстры и особенно боссы. Чем выше сложность, тем больше силы у Хель и ее подопечных. Во время штурмов будут дополнительные фазы. Так например, в ходе боя к врагу прибудут подкрепления и с ними надо будет разбираться. В некоторых локациях, из под земли поднимутся обсидиановые шипы и будет течь лава, а еще они станут настоящими логовами злобных тварей. Так, на легком уровне регион зеленый, хоть и пасмурный на территории врага. А вот на высокой там куда больше инфернальных частей, а лагеря драугров лучше защищены. Есть новые укрепления и конечно же будут новые доп задания.

Не все доп квесты надо проходить обязательно. На деле, их выполнение служит к усилению твоей армии, и ослаблению вражеской. Ну не уничтожил ты отряд драугров, тогда ты встретишь их в битве. Игрокам может быть интересно, специально игнорировать некоторые задания, чтобы будущий бой стал сложнее и интереснее. Для этого Ник, сделал скрытые достижения, так что подобные действия игроков не останутся незамеченными. Будет чем гордиться.

Некоторые объекты будут разрушаемыми, а какие-то можно сжечь. В битвах это тоже сыграет свою роль. Например, можно сжечь вышку с лучниками, тем самым облегчить жизнь своим союзникам. А вот если загорятся внутренние врата, то они превратятся в непреодолимую огненную преграду, так что придется идти в обход. Однако, их можно сжечь во время стелс миссии и тогда во время штурма, от них останется пепелище, через которое ничего не стоит пройти.

Ну а что может быть интересным помимо штурма крепости?

Ответ – ее защита.

Ник подумал, как было бы неплохо сделать миссию по обороне. По сути, все также – две армии сходятся в сражении друг с другом, только тут надо будет не захватывать, а оборонятся. Одной такой миссии будет вполне достаточно. Викинги захватывают крепость, а потом сообщают, что Хель направила армию, чтобы вернуть утраченное. И с этим надо что-то делать. Вот квесты для усиления своей армии, укрепления защиты и тому подобного, а затем начнется осада.

Юноша заготовил массу скриптов.

Тут и необходимость сбрасывать лестницы, и подъезжающие осадные башни, которые надо поджигать и убивать врагов пока строение не охватит пламя, и таран который обязательно сломает ворота. Отступление на вторую позицию, где тоже будет полно работы. Защита лучников, шаманов, уничтожение вражеского командира, перехват скрытых убийц. Затем, враги прорвутся с другой стороны, где придется сдерживать их до прибытия подкреплений. Контратака на вражеских шаманов и конечно, выбор для драконьих атак никуда не денется.

Подумав про дракона, Ник решил, что неплохо будет выдать одного врагу.

Драконы всегда считались одними из самых сильных фентезийных существ, так что тут прямо таки напрашивается босс дракон. Но это очень большая честь, так что встретить его можно будет только на высоких сложностях. Крылатая тварь примет участие в финальной осаде. Она будет поливать викингов огнем и порушит им осадные орудия. В какой-то момент, дракона удастся сбить на землю, где игрок должен будет убить его, чтобы открыть путь для армии.

Финальный штурм башни Хель, из унылого забега по однообразным комнатам и лестницам, превратится в битву внутри крепости. Викинги будут рубиться с чудищами, прорываться через

укрепления и двигаться дальше через горы трупов. А вот в конце, игрок сойдется с финальным боссом игры один на один.

По прошествии недели, первый остров был практически готов. Остались некоторые небольшие моменты, но в него можно было играть. С другими получится быстрее, все таки большую часть он выполнил создав врагов, оружие и все прочее.

- «Сделал?» - Киара

- «Первую треть дополнения. Есть еще некоторые шероховатости, но в целом играть можно. Хочу, чтобы вы опробовали. Могу дать каких угодно персонажей. Сацуки, для тебя это важно – твоя игра будет выходить по главам, так что обрати внимание» - Ник

- «Отлично! Можем начинать прямо сейчас?» - Сацуки

- «У нас сегодня еще урок с учителем Скарлет. Будет лучше, опробовать дополнение после него» - Киара

- «Я согласен. Учитель тоже захочет опробовать» - Ник

Юноша чувствовал облегчение.

Ему хотелось показать готовый материал и услышать мнение по этому поводу. Еще нужно сделать трейлер, но там будет лучше показать одну из крепостей второго острова, так что с этим придется повременить.

В этот момент он снова вспомнил - как погружался в матрицу. То были странные чувства. Они то и дело напоминали о себе. Хотя за время работы над дополнением, Николас регулярно пребывал в состоянии вдохновения, но так больше ни разу не испытал того погружения.

А сейчас… Ник ощутил слабое желание повторить тот опыт.

http://tl.rulate.ru/book/92921/3295045