

Глава 20 – То, чего не было.

- «Выполни указанные параграфы к следующему уроку. Также необходимо поработать над почерком. Нынешний уровень никуда не годится. Еще настоятельно рекомендую лингвиста для исправления дефектов речи» - мужчина в очках

Репетитор сложил свои принадлежности в портфель и через минуту ушел.

У Ника голова пухла от такого объема информации.

Родители расщедрились на действительно толкового репетитора, да еще и мотивировали его хорошей премией, так что он отрабатывал по полной, натаскивая Ника по всем предметам. Время на дорогу в школу и обратно также относилось к учебе.

- «Фуух...» - Ник

Он отложил учебники и переоделся в спортивный костюм.

После того позорного бегства из кабинета директора, он пообещал себе заняться спортом. Астма его больше не беспокоила, а стало бы нет больше причины избегать полезного для здоровья занятия.

После утомительных уроков, пробежка хоть как то помогала проветрить голову. Пока работает тело, мозги отдыхают. Во всяком случае юноше казалось именно так. Приступить к своей работе геймдизанера сразу после уроков он не мог физически. Еще он приобрел гантели и кое какие спортивные принадлежности.

Ник занимался спортом не только после занятий но и утром. Репетитор приходил не слишком рано, а валяться в постели не вариант. На работу времени будет слишком мало, да и от учебы отвлекает, так что юноша познавал утреннюю зарядку во всей красе. Вместе с магическим развитием это помогало его телу. Без этого он вряд ли вынес бы нынешнюю нагрузку и стресс.

Приняв душ после тренировки, он снова погрузился в матрицу работая над продолжением Оверлорда.

Имеющаяся система заклинаний его не устраивала. Внешне, она уступала таковой из первой части. Ник оставил то что есть, но также ввел привычные заклинания для атаки врагов, использования щита, а также бафоф прихвостней. Тотемы заклинаний надо искать по миру и тащить в башню. Они будут находится в помещении в самом низу сталактита. Там, в потоке манны парят три диска заклинаний и шары катализаторы, а тотемы будут торчать из стен и проводить магию.

Ник подумал-подумал и перенес магическую систему вниз сталактита, поскольку покои стали слишком большими и занимали много места, а от того комната с магией выглядела маленькой. Но теперь, она была по настоящему эпичной. Там же, неподалеку хранятся магические кристаллы, требуемые для кузни и улучшений.

По пути из покоев вниз к магической комнате, Ник расположил сокровищницу. Ему больше нравилось как было в первой части, а во второй золото было свалено в покоях повелителя что выглядело... странно.

Теперь же все как надо. Отдельная комната, хорошее освещение, прочная дверь и даже слабое магическое поле в качестве сигнализации или защиты от посторонних.

Локация с жильем прихвостней стала гораздо больше. Каждая из четырех частей росла по мере улучшения башни и апгрейдов ульев. Ходить можно далеко не везде, но визуально, в качестве декораций Ник постарался воплотить их как следует.

В кузнице не только стало больше места. Часть оборудования используется дляковки оружия и брони для прихвостней. У повелителя, своя отдельная кузня. В оригинальной игре там был один котел, а кузнечные камни парили в воздухе. Выглядит неплохо, но создается впечатление что они могут упасть вниз в лаву. Ник расположил их иначе, на твердой поверхности. Также, подобно первой части, он ввел несколько объектов которые необходимы кузни. Плавильный котел, наковальню и воздушные меха. Все достаточно необычное, связанное с магией как и нужно.

Во второй части не было арены и это упущение надо было исправить.

Ник создал ее по другую сторону от жилья прихвостней, к ней будет вести третья летающая платформа. Зрителями будут не только прихвостни но и дамы повелителя, а также новые слуги. Еще, юноша сделал так чтобы на арене можно было сразиться не только с врагами которых уже встречал, но и таковыми из первой игры. Для этого надо будет найти могильные камни и статуи связанные с семьей героями убитыми прошлым повелителем. Ну и кое что секретное, он тоже внес. Арена – это удобное место для обкатки новых юнитов.

Не забыл он и игре с другими повелителями, как реализовал аналог мультплеера в первой части. Не с игроками а с нпс но все же, это выглядело неплохо, да и позволяло зарабатывать золото и жизненную энергию.

Покои преобразились больше всего.

Ник сделал для Повелителя хоромы в два этажа. По настоящему роскошные... ну, требуется время чтобы они стали таковыми. Изначально там все выглядит плачевно. Надо приложить немало усилий и денег чтобы они стали достойны повелителя тьмы.

Стандартная одежда трех дам выглядела неплохо, однако Ник дал возможность менять им наряды, сделав для этого отдельный шкаф в покоях. Если что, он сможет вносить новые одежды с дополнениями.

В игре, слугами были прихвостни, ну а кто же еще? Но раз, в первой части можно было обзавестись человечными слугами, то и тут Ник дал такую возможность. Силой или золотом можно получить прекрасных дам в качестве слуг. Они будут ходить в нарядах горничных и делать свою работу. Несколько примерят на себя роль швейцаров. Кое кто примерит на себя роль секретаря и будет вести бумаги. У каждой госпожи будут свои личные служанки. У Кельды из северных краев, у Джуны из империи, а у Февы эльфийки. У всех слуг разумеется будут промыты мозги магией, чтобы не допустить непослушания.

Помимо бассейна, Ник ввел помещение с купальней в стиле древнего Рима, с которого скопирована империя, а также небольшой магический сад с цветущими растениями.

Думая об игре, юноша вспомнил о другой серии игр, там можно было переносить свой прогресс в следующую часть. Так почему бы ни сделать нечто подобное здесь?

В зависимости от золота в сокровищнице в первой части, в локации пустошей близ упавшей башни будет лежать больше золота. А если на предметы кузницы потрачено много прихвостней, то чаще будут попадаться кристаллы. За полный сбор тотемов в первой части, удастся найти дополнительный здесь же. Все это прокомментирует Нарл, вспоминая события

минувших дней.

Карма из первой части тоже сыграет свою роль. При положительной у игрока будет меньше врагов среди местных жителей, в том числе эльфов. При отрицательной, многие припомнят злобу предыдущего повелителя. Однако, Ник ввел также и обратный эффект. При положительной карме, в Кутеже близ Башни проживало немало народу, так что их затронул катаклизм и превратил в чудовищ, что повысит сложность локации. Часть врагов воспримут благосклонное поведение прошлого повелителя как слабость, так что придется сражаться с ними, в ином случае они испугаются и покорятся добровольно, без необходимости драться с ними и промывать мозги.

Самым важным стал выбор госпожи, между Розой и Вельвет.

В оригинальном сиквеле, матерью героя была именно Роза. Это объясняется тем что она действительно любила повелителя, в то время как Вельвет использовала его в своих интересах. Хотя, возможно в какой то момент, Вельвет привязывается к нему. Взять хотя бы концовку в которой выбранная госпожа идет против отца чтобы спасти Повелителя.

Ник кое что переделал, сохранив основной сюжет сиквела.

Роза в любом случае вытаскивает ребенка из башни и прячет в Нордберге, после чего помогает создать империю и начать отлов всего что связано с магией. Но в случае выбора в пользу Вельвет, Роза оказывается тетей нынешнего повелителя и сообщает что стремилась дать ему лучшую жизнь, нежели участь повелителя.

После убийства финального босса, повелитель становится правителем всех известных земель. Концовка различается в зависимости от выбранного пути между разрушением и порабощением. Есть еще нейтральная, в которой повелитель ничего не добился но она скорее шуточная.

Размышляя обо всем, Ник сразу перешел к продолжению сюжета.

Чужая воля в его сердце молила о выпуске несуществующего продолжения. Это было настолько сильно, что Ни не мог отказать. Еще во время работы над сиквелом, он ощущал прилив сил и то как бодро манна течет в его теле. Игнорировать подобное было бы кощунством.

Вопрос в том что он может сделать?

Придумывать придется фактически с нуля, имея лишь состоявшуюся историю от которой надо отталкиваться.

Тут просто необходимо возвращение предыдущего повелителя, отца нынешнего. Но он в адской Бездне, так как его вернуть?

Как и в прошлый раз, при помощи шута который на самом деле окажется колдуном, отцом Розы и Вельвет и соответственно дедом главного героя второй части. Пережив охоту на ведьм имперцами, он скрываясь в облике прихвостня-шута, решил стравить двух повелителей. Для этого он использует Вельвет.

Если была выбрана Роза, то ее сестра всегда помогала отцу, в том числе сейчас. Также ее злило что из-за сестры она многого лишилась. Особенно это касается времени, прошли годы, девушка стареет а горделивый отец обещает ей вечную молодость как только вернет свои силы.

Если выбрана Вельвет, то она помогает отцу чтобы вернуть возлюбленного, ну и власть само собой которую он ей даст.

Откроются врата Бездны, но на этот раз, армии умертвий и обезумевших грешников вырвутся на свободу. Вести их в бой будут шесть героев убитые в первой части игры. Их души стали рабами своего же убийцы.

Ник дал игрокам возможность выбора над судьбой каждого героя. Это как шанс убить их и вернуть в Бездну, так и дать шанс искупить свою вину и отправиться в другое место. Об этом попросит единственная выжившая из семерки героев – Джул, которую мы пленили в первой части.

Никки решил показать то что в адском пекле, падшие герои смогли за столько времени осознать свои ошибки. И хотя они служат адскому повелителю, для них возможно исправить содеянное. Многострадальный Мелвин вернулся к нормальному размеру. Из-за этого за ним придется здорово погоняться, чтобы схватить. Оберон больше не лениться, а потому его отряды активнее всех рвутся на передовую. Это надо использовать и заставить его явиться лично. Против Голдо необходимо использовать золото загоняя того в угол мешком золотых монет. Уильям окажется самым прочным. Вместо жалких тряпок он будет носить полные латы и усиливать окружающих умертвий. Совладать с Каном поможет Джул. Она очень расстроится если убить его.

После сражения всех героев, явится сам Повелитель. Он будет управлять умертвиями как прихвостнями. Ник постарался сделать бой интересным, а потому сначала надо будет побороться за тотемы, утаскивая их на нужные места чтобы лишить оппонента неуязвимости и бесконечного вызова умертвий. Сбить его защиту удастся минами. В конечном итоге, отец и сын сойдутся на арене где все бурлит от магии и напряжения.

Затем, одержав победу предстоит сделать выбор, убить или изгнать. Чтобы ни произошло, после этого явиться колдун в облике шута. Он станет финальным боссом. Справиться с ним помогут дамы повелителя. Келда пришлет прихвостней на волках чтобы прикончить его свиту. Джуна зеленых на пауках, которые разберутся с магическими стрелками. Фера и ее красные на саламандрах отрежут пути к отступлению.

Затем появится еще одна дама...

Ник Решил что дополнению понадобится еще одна госпожа и раз уж у нас тема с адом, то пусть это будет суккуба. В первой части были суккубы, в Небесной Гавани игрок убивал их королеву. Здесь же появится ее дочь, которая ненавидит владыку Бездны за это, а потому помогает нам. Она же подскажет о колдуне и Вельвет если та не мать главного героя.

У нее тоже будут свои покои, а башня получит новую порцию infernalного интерьера.

В финальном бою, она разрушит заклинание колдуна, не позволив тому свершиться.

Итогом становится эпичное поражение злодея когда его распыляет на части, а повелитель высасывает из него всю магическую энергию. Душа колдуна отправляется в адскую Бездну, врата которой закрываются.

Прежний повелитель, будучи живым или смертельно раненным если так пожелал игрок, падает туда же. За ним последует его избранница. Если выбрана Роза, то она последует за любимым, чтобы изменить его а может и повлиять на источник самого зла изнутри, в Бездне. Если Вельвет, то она отправится с возлюбленным как его жена. Жена повелителя ада. Если он

мертв, то она станет новой владыкой преисподней. Если он мертв а выбрана Роза то она скажет что сделанный нами выбор приведет к непредсказуемым, ужасающим последствиям.

Нарл как всегда прочитает речь и закончит ее своим - «Зло, всегда находит путь».

В последней сцене все четыре избранницы нынешнего владыки будут с округлыми животами. Это будет своего рода намек на то что уже произошло между отцом и сыном, но теперь Повелитель сам в роли отца.

Щелк!

Ник положил обруч на стол и потянулся.

Самое время выпускать трейлер. Остальное время уйдет на доработку дополнения и тренировки.

Пора потихоньку выходить на новый уровень. Юноша все больше обращает внимание на чужие игры. Очень многое еще только предстоит узнать, многому нужно научиться. Игры создаваемые им будут сложнее.

Пока что он еще в самом начале пути.

Особенно сильно он понимает это когда смотрит в зеркало.

- «Да тут еще гребанная прорва работы» - Ник

Он оделся и вышел на вечернюю пробежку. Все равно манна кончилась.

Позже, когда он вернулся то застал отца довольнее обычно. Вероятно из-за принятия дозы качественного алкоголя.

- «Я получил повышение! Надо же, я и не думал что старый негодяй меня когда-нибудь повысит. Я уже не помню когда в прошлый раз получал премию. Кажется в прошлом году» - отец

У Ника возникло подозрение, что это повышение не случайно.

Может из-за парня? Но ведь про него мало кто знает. Или это глава города постарался?

И хотя Ник рад за отца, ему не нравится что кто-то мутит воду.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3047954>