

Трейлер Принца Персии вышел совершенно неожиданно.

Интервью не было.

Во первых, Сацуки чего доброго сболтнет чего-нибудь лишнего или введет людей в заблуждение. Во вторых, это не так игра которой требуются пояснения. Всё предельно понятно. Трейлер вполне отражает суть произведения. Говорить что-либо ещё будет лишним.

Это в случае с Ex Machina или Тургором, достаточно дать понять о сокрытом глубинном смысле, а игроки сами себе его напридумывают, выискивая истину там где её нет. Недосказанность работает лучше самых мудрых слов. Каждый сам находит себе правду. А вот Принц Персии проект весьма открытый и понятный. Люди сами всё прекрасно поймут.

Лиза убедило руководство Нью-Йорка в том, что интервью и всё прочее скорее навредит проекту. Лучшим решением станет выпустить один лишь трейлер и ничего больше, а когда выйдет игра, все смогут насладиться её прохождением.

В середине рабочего дня, Сацуки выложила ролик в сеть, а также разместила рекламу в профиле команды.

Тем временем в Вашингтоне...

- «Ты уже видел? Появился трейлер новой игры этих соплежув из Нью-Йорка» - Габлер

- «Я сейчас занят. Дай мне пару минут» - Спенсер

Советник поднялся с роскошной кровати и проследовал в душ.

- «Ты куда?» - девушка

- «Прости, работа не ждет. Завтра продолжим» - Спенсер

- «Ты говорил, что завтра идешь с женой на ужин?» - девушка

Советник остановился не успев закрыть дверь в ванную.

Он совсем забыл про то, что обещал сходить с женой в ресторан. В последнее время он так занят работой, что упускает из виду столь простые но важные вещи. Встречи с любовницей позволяют расслабиться и выбросить лишнее из головы. Да и не только из головы.

Молодая леди работает в отделе маркетинга и надо заметить, она неплохо справляется. Очень важно то как она находит подход к клиентам. К каждому подбирается свой ключик. Вот и советник сошелся с ней не только из-за её красоты и сексуальности, но и того факта, что с ней можно расслабиться. Она может чувствует собеседника, а потому может даже не заводить разговора, а все беседы сводятся к совершенно простым вещам. После длительной работы с напряженной мозговой деятельностью, это то что нужно.

А вот дома советника ждет скучающая жена, которая встретив мужа тут же вывалит на него всё что у неё накопилось за время пока они не виделись. Это кстати, одна из основных причин, почему советник предпочитает отдыхать на стороне. Дело даже не в сексе или прекрасном молодом теле, а в том, что ему банально хочется расслабиться и ни о чем не думать.

К сожалению, кое-кто нарушил его кратковременную идиллию.

Не пройдет и получаса, как его вызовут в связи с выходом новой игры и потребуют провести анализ, а с ним и разработать план действий. Это неизбежно.

Быстренько приняв душ, мужчина облачился в халат и запустил трейлер на широком экране.

Голая красотка присоединилась к просмотру.

На черном фоне появились сияющие, золотые песчинки. Она складывались в буквы - «От создателя Фейбл, Сацуки Лэнгли»... «Новое, захватывающее приключение».

Песок принесло к парящему кинжалу поразительной красоты, внутри прозрачной рукоятки которого возникали образы людей. Камера приблизилась показывая их, и тут же раздался голос молодого человека.

- «Говорят, что время это река, чье течение несет нас вперед. Но я видел и знаю, что на самом деле время - это бурный океан. Вы готовы услышать мою историю?» - Принц

Молодой человек взял в руки кинжал поражаясь его красоте, а затем, в огромном, богато украшенном помещении среди десятков людей, он держал это оружие в руке.

Люди взирали на большие песочные часы, чье содержимое светилось.

Тучный мужчина в богатых индийских одеждах с восхищением смотрел на них, а чуть поодаль стоял старик одетый как перс. Рядом с ним, дряхлый на вид, тощий, опирающийся на посох мужчина в черном, обратился к обладателю кинжала.

- «В этих часах сокрыто настоящее сокровище. Надо только открыть их. Принц, используйте кинжал. Явите нам богатство, песочных часов» - визирь

Молодой человек подошел ближе и с сомнением в глазах поднес кинжал к часам.

Молодая девушка в красном закричала пытаясь остановить юношу, но стражники не позволили ей выйти вперед.

Кинжал мягко вошел в центр часов и те открылись выпустив сияющий песок.

Золотые песчинки подобно жалящим насекомым набросились на людей, превращая тех в песчаных монстров.

- «Нет! Отец!» - Принц

Изображение сменилось Принцем который сражался при помощи кинжала с песчаными тварями, которые прежде были людьми, огромными скарабеями и какими то животными. Также, он использовал меч. Нанеся удар клинком, Принц заставил врага обнажиться вонзил в того кинжал. Тело монстра обратилось в песок и поглотилось кинжалом.

Принц бросился через пропасть но там в него врезался большой монстр и сбросил вниз.

- «Используй кинжал! Обрати время вспять!» - Фара

Тут произошло нечто немыслимое.

Падающий в пропасть молодой человек, стал подниматься обратно, а вместе с ним и всё остальное, словно кто-то нажал перемотку. Принц снова оказался перед пропастью. Он прыгнул вперед, но на этот раз уклонился от атаки монстра и убил его.

- «Нужно добраться до часов! Только так можно остановить этот кошмар» - Фара

В следующих кадрах, Принц совершал акробатические трюки, бегая по стенам, цепляясь за выступы, перепрыгивая через разломы и всячески уклонялся от движущихся лезвий и пил. В конце, прыгнув на перекладину, он раскачался на ней и рванул на стену, с которой свисло огромное полотно. Вонзив в него кинжал, Принц съехал вниз.

Затем последовала нарезка сражений с монстрами и то как Принц вместе с девушкой в красном бегут по разоренному чудищами дворцу, а всё вокруг меняется под действием песка времени. На пути возник монстр в персидских одеждах, тот кто стоял близко к часам, когда те открылись.

- «Это мой отец!» - Принц

- «Уже нет! Это чудовище!» - Фара

Время остановилось, а вместе с ним монстры, ну а Принц двигался свободно, потому успела за несколько секунд нанести смертельные удары группе врагов. Как только время запустилось, они умерли одновременно.

- «Я навлек на нас беду!» - Принц

- «Ты добрый...» - Фара

Их обоих показали в период спокойствия, и было видно, что между этими двумя что-то есть.

Затем, в длинном коридоре Принц использовал силу кинжала замедлив время, а сам он двигался быстро, что позволило пробежать мимо дюжины врагов и двигающихся лезвий.

Тут в кадре возник старик в черном. Это был тот самый визирь, а монстры подчинялись ему.

- «Отдай мне кинжал!» - визирь

- «Никогда!» - Принц

Буря разбросала их в стороны. Фара сорвалась в пропасть, а Принц рванул за ней следом.

Дворец рушился и менялся, словно время внутри него двигалось хаотично, в разных направлениях. Изображение сместилось покидая песочные часы.

Сияющий песок образовал новую надпись – «Принц Персии. Пески времени».

Советник нахмурился.

Он был бы несказанно рад, если бы трейлер оказался за авторством одного из геймдизайнеров Вашингтона. Это сильно подняло бы настроение советнику. Возможно, он бы даже по отечески похлопал по плечу этого человека и сказал бы ему - «Так держать сынок. Ты молодец».

Ну а сейчас, увиденное больше похоже на то как если бы жена советника обнаружила в кармане его пиджака накладной женский ноготь.

Если игра хоть в половину также хорошо, как её позиционирует трейлер... у Вашингтона проблемы, а советнику вновь придется разгрести это дерьмо.

А ведь он отлично понимает, что игра совершенно точно будет успешной. Все проекты команды Эдмонта оборачиваются успехом, причем они намного превосходят свои трейлеры. Даже игра про машины в постапокалипсисе оказалось не такой, как изначально думал Спенсер.

А тут показали нечто настолько красочное и живое, да ещё и с манипуляциями со временем. Они затмевали даже монстров и акробатические трюки исполняемые главным героем.

Мужчина скинул халат и стал быстро одеваться. Ему немедленно нужно ехать на работу.

- «Выглядит многообещающе. Я бы в такое поиграла» - девушка

- «Тебе тоже пора на работу. Езжай на своей машине» - Спенсер

Он быстро собрался и на ходу, позвонил своему водителю. Приезжать на работу на одной машине вместе с молодой девушкой было бы просто глупо.

...

А пока люди ожидали выход Принца Персии, им было чем себя занять, ведь к Ex Machina вышло дополнение открывшее мультиплеер.

Ник затянул с разработкой, отчасти из-за того что хотел привнести нечто новое. Это стало своего рода экспериментом на тему мультиплеера. Помимо обычных зарубов, только на машинах, он собирался использовать рпг составляющую. Пусть даже частично.

Прежде всего, запуская мультиплеер, игрок получал возможность создать своего персонажа, причем их количество ограничено. Каждый персонаж кастомизировался. Там можно было выбрать форму тела, одежду и конечно маску, а самое важное – принадлежность к фракции. Их всего несколько, а без них просто никак, так что надо выбирать кому служить.

Далее транспорт.

Сначала доступен очень слабый во всех смыслах. Игроку придется зарабатывать деньги на собственную машину, выполняя миссии и участвуя в ивентах.

Первым по списку шли обычные бои, команда против команды. Кто вынесет всех врагов тот и победил. Наградой служат деньги и ресурсы, а также может выпасть деталь или оружие, но это как правило касается самых результативных игроков.

Сюда же относиться захват точек, которые нужно отбивать и удерживать. В целом, все просто.

Интереснее выглядит режим «захват конвоя».

Одна команда должна сопроводить машину с грузом до нужного места. Путь пролегает через обширную область, а вторая команда должна уничтожить этот транспорт. Всё предельно ясно. Одни нападают, другие защищаются, и всё это во время движения.

Есть тут и осада крепостей, выполненная в частично открытом мире. Суть в том что – на огромной локации, есть две фракции, у каждой есть крепость. Между ними, расположена ещё одна, нейтральная. Игровая сессия тут длится целую неделю. За это время игроки должны

одолеть врага, для чего сперва нужно завладеть крепостью в центре карты, а затем отхватить вражескую. Для этого, нужно уничтожить оборонительные сооружения. Например, чтобы вынести ворота, сперва придется разобраться с их броней, а затем двумя грузовыми машинами, загарпунить и вытянуть их, свалив наружу. Есть также турели, башни, баки с топливом и прочие прелести. За воротами, есть свободное пространство, куда надобно заехать и оттуда разнести внутренние укрепления. И ведь всё это при непрекращающихся атаках противника. Если одна команда одерживает победу, то все члены фракции получают свои награды, а игровая сессия обнуляется. Она в любом случае обнуляется раз в неделю, да и локаций тут несколько. Пустыня, зеленые луга и горы, разрушенный мегаполис, снежный регион и джунгли.

Помимо сражений с другими фракциями, тут есть парочка режимов с участием единственной команды против НПС. Например, уничтожение логова монстров или безумных техноварваров, тоже ради ресурсов.

Успех дает пользу не только игрокам позволяя находить и получать доступ к покупкам нового оборудования, но фракции в целом, открывая плюшки её участникам.

Конечно же Ник не упустил возможность и завязал некоторые бонусы, в основном косметические, на прохождении одиночной кампании. Особенно это касается сложности, так что игроки прошедшие игру и выбившие как можно больше достижений, получают преимущество. Таким образом, людям придется больше играть одним, тем самым принося магическую энергию создателю игры.

Он также ввел систему званий, так что лучшие смогут возглавить свою фракцию и получить доступ к активации бонусов, а также разработке закрытых видов вооружения и оборудования.

Не то чтобы Ник здорово тут всё продумал. Скорее, всё весьма просто. Это позволит удерживать людей в игре какое то время, а те кто будут тут тренироваться смогут делать это с определенной целью. Во всяком случае, Николас надеялся, что это сможет продлить жизнь его игре и раскрыть потенциал магического развития, который способна дать эта игра. После того как выйдет Мафия, число игроков тут заметно сократится.

А пока...

Бамс! Бах! Вжух!

Он смотрел на экран шла трансляция стрима некоего француза. Он собрал особо много зрителей и сейчас атаковал конвой вражеской команды.

Нику было любопытно узнать отношение к его игре в других странах, так что ткнул наудачу и попал на этот стрим. Автоматический переводчик переводил слова Пьера в текстовые субтитры. В том числе ругательства.

Команда соперников тоже оказалась не лыком шита. Они отчаянно сопротивлялись и благодаря слаженной работы, вывели из строя большую часть противников. Однако, Пьеру удалось совершить точный выстрел и закрыться от врага, за другой машиной из конвоя. В результате отчаянной борьбы, грузовая машина получила слишком много повреждений и лишилась брони, тогда Пьер сделал решающий выстрел, убив тем самым водителя. Рауд закончился. Одна команда получала награды, другая уходила ни с чем.

- «Француз?» - Карин

- «Ага, нужно ведь знать, как другие относятся к твоему проекту. Есть и те кому игра вообще не зашла. Но мне все равно, очень хочется знать мнение других людей, как ни как речь о моем творчестве» - Ник

- «Судя по отзывам, трейлер Принца Персии очень понравился людям, и заинтересовал их» - Сацуки

- «А как же иначе? После Ex Machina это сыграет на контрасте. С одной стороны постапокалипсис, открытый мир и машины, а с другой увлекательное, красочное приключение с паркур и магией. Тут как с едой, если долгое время есть одно только мясо, даже самые посредственные овощи покажутся вкусными. И... э, Сацуки, я не говорю что твоя игра овощи.... Короче! Ты поняла, моя игра пойдет на пользу твоей» - Ник

- «А вот в чем дело, а то я уже было начала подумывать врезать кое-кому» - Сацуки

Конечно же она волновалась.

Вложить столько труда, сил и времени... и ведь ещё не ясно - каким будет отношение к игре. Тем более, большую часть Сацуки делала сама. Влияние Ника здесь существенно меньше, чем в том же Фейбл. От того, девушка волнуется.

- «На форумах строят теории о новой игре и способностях, которые она может предложить» - Киара

- «У людей с моей специализацией есть похожие навыки. Так, во время прицеливания, снайпер способен обострить свои чувства, и тогда, время словно замирает» - Карин

- «Если уж игра про машины с пушками смогла раскрыть кучу способностей, то моя игра сделает нечто еще более впечатляющее» - Сацуки

Сидевший неподалеку Лео, с нескрываемым облегчением закрыл тетрадь. Ему нелегко далось выданное преподавателем задание. Уравнения оказались сложными, так что пришлось потратить больше времени, чем он рассчитывал. Пришлось даже обратиться за советом к Рубии, которая тоже здесь находилась.

Собственно говоря, они все находились в помещении клуба.

Не только Карин прокачала свои способности.

После того, как друзья связали её и Рубию с информационным полем, сила обеих девушек возросла. Карин фактически избавилась от всплесков магии и теперь могла вести себя более эмоционально, не беспокоясь о том, что энергия выйдет из под контроля. Её навыки неплохо выросли, в особенности все связанные с винтовкой. Карин смогла запитать оружие таким образом, что позволило усилить убийственную мощь, дав возможность заряжать в пулю столько энергии, что та порождает сильный взрыв.

А вот у Рубии неслабо возрос контроль энергии. Благодаря связи с информационным полем, с помощью сгустка энергии на барьере, Рубия обрела повышенную чувствительность к некоторым спектрам магической энергии. А поскольку девушка неплохо справляется с контролем, то сразу нашла как воспользоваться новыми способностями и раскрыть их на все сто.

- «Ник, позволь задать тебе вопрос» - Карин

- «Конечно» - Ник

- «Какие девушки тебе нравятся?» - Карин

Юноша оторвался от экрана, на котором шел яростный бой на машинах.

Карин стояла рядом и смотрела на него своими золотыми глазами. Напротив, сидела Сацуки, которая отвлеклась от всех своих дел и тоже уставилась на Ника. Киара, которая только что печатала на клавиатуре, как то подозрительно остановилась и смотрела в одну точку на экране, словно сосредоточив внимание на своем боковом зрении. Рубия тем временем, спокойно сидела и заинтересовано смотрела на Ника.

Тот глянул в сторону на своего друга, на что тот покачал головой, мол меня не впутывай.

И вот что нужно в такой ситуации сказать?

- «Эмм, мне? Ух... не то чтобы я... чтобы мне...» - Ник

Он чувствовал, как его сверлят взглядом. Только Лео сдерживает смех, вот ему весело, а Нику не очень.

- «Мне... не то чтобы у меня был типаж. Но вот если для сравнения... О! Вот вы лучше всех!» - Ник

- «Мы?» - несколько голосов сразу

- «Да! Вот именно! Вы по всем параметрам дадите фору кому угодно! Тут даже сравнивать не нужно» - Ник

Он вытер пот со лба.

В таких случаях, лучше добавить немного лести. Девушки любят похвалу, а вот скажи он нечто конкретное, мог бы нарваться ещё на парочку неудобных вопросов.

- «А что именно тебе нравится?» - Карин

Она совершенно не умеет читать атмосферу.

Карин так долго сдерживала себя в плане эмоций, что сейчас пыталась наверстать упущенное, а потому многого не понимала и делала всё не очень аккуратно.

Ник мысленно попытался использовать всю мощь своих способностей в информационном поле.

И это сработало!

Ну, или ему просто повезло.

Раздался звонок, это была учитель Скарлет.

- «Бездельничаете?» - Лиза

- «Ни в коем случае. Но для вас мы всегда свободны» - Ник

Как только он закончил с мультимедиа для Ex Machina, то взялся помогать Сацуки

доделывать и шлифовать Принца Персии. Но вот основная его работа, будет связана с разработкой Мафии.

- «Для вас троих есть задание. Я поговорила с вашим учителем. Вместо обычной контрольной, каждый из вас должен создать простую игру про спорт» - Лиза

- «Спорт?» - Сацуки

- «Каждый пусть выберет любую тему, какую захочет. Пусть игра будет простой и небольшой, так что не перегибайте палку. Учтите, этот опыт может пригодиться в разработке Мафии. Там тоже можно будет внести нечто подобное, с оглядкой на эпоху разумеется» - Лиза

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3478686>