

Глава 176 – Ловкость в игре.

В назначенный день, обратный отчет достиг нуля и наконец то Принц Персии стал доступен для игроков.

Реклама в профиле команды позволяла каждому желающему запустить игры удивительных геймдизайнеров, увидеть при этом дату запуска новой игры. Так что все причастные были в курсе. А помимо этого, власти Нью-Йорка поспособствовали маркетингу.

В отличии от игры Ника про машины из хлама, игра Сацуки выглядела куда более красочно и привлекательно, потому и внимание к этому проекту было куда выше.

Руководство пошло Амелии навстречу, выдав несколько выходных, на время когда игра выйдет в релиз. Как ни как, Амелия, пусть и не геймдизайнер а охотник, но она тоже житель Эдмонта и хороший друг знаменитой тройцы геймдизайнеров. Вот как на это можно закрыть глаза?

С момента приезда в Нью-Йорк, аудитория у Амелии значительно выросла, а уж с релизом Left 4 Dead рванула ввысь. Девушка дружила с геймдизайнерами, а потому могла обладать эксклюзивными данными, что не могло не вызвать интерес. Да и сама по себе, Амелия довольно хороша, так что народ смотрит её стримы с удовольствием.

Вшух...

Игра стартовала со штурма города персидскими войсками.

Молодой человек в дорогих и удобных одеждах был не только героем истории, но и её рассказчиком. Он излагал свои мысли и чувства. Глядя на себя в прошлом, он видел собственную незрелость, излишнюю спешку, импульсивность и желание показать свое превосходство.

Когда управление перешло к Амелии, девушка как и всегда, первым делом проверила как работает её игровое тело.

Оно оказалось крепким, что неудивительно для молодого человека. Но важнее силы, была ловкость. Амелия сразу обратила внимание на удивительную гибкость. Все движения плавные, всё отлично чувствуется, каждая часть тела, каждая мышца, каждая клетка...

Будучи охотником, девушка держала себя в форме и владела магией, всё это выгодно отличало её способности от обычных людей. Но вот тело Принца, отличалось ещё сильнее. Для Амелии различия заметные, но не столь разительные как были бы для обычного человека. Маги низких рангов смогли ощутить огромную разницу, когда запустят игру.

В большинстве игр, геймдизайнеры стараются воспроизвести тело мага, скопировав настоящие и создав аватар. Это помогает лучше понять свои способности. В играх Азраила, нередко используется система развития, позволяющая пройти путь с самых низов до вершины, и это отлично чувствуется.

Здесь же, игроку сразу дают прокачанное, атлетичное тело воина.

Долго ждать возможности испробовать тело в действии не пришлось. Игра сходу вывалила на игрока необходимость преодолеть ряд препятствий. Тут надо перелезть, там перепрыгнуть, здесь взобраться, после съехать, проползти... затем игрока ставят перед первой задачей,

решение которой банально до невозможности – подвинуть большой ящик, чтобы забравшись на него, допрыгнуть до уступа.

Тут даже подсказки не требовались, всё предельно ясно.

Но а дальше появились враги.

Они не были монстрами или демонами. Это обычные люди. Вооруженные и разгневанные, что вовсе не удивительно, ведь мы – это враг что вторгся в их город.

Амелия вступила с ними в бой.

Это начало игры, а поэтому враг не отличается силой. На деле, с одной стороны хорошо тренированный Принц, а с другой судя по всему обычные солдаты или стража.

Охотница умела сражаться и тем более ей отлично удавалось разбираться в играх своих друзей, так что она быстро поняла, что тут к чему и расправилась с противниками.

Между тем, голос рассказчика поведал о своих мыслях в то время. Это был первый настоящий бой Принца, а потому он желал доказать своему отцу Шахраману то, что он настоящий воин. Он хотел, чтобы отец гордился им, а что может быть лучше чем принести достойную добычу?

Таковой стал кинжал времени. Он находился за окном в сокровищнице, добраться куда стало очередной задачей для Амелии. Вот тут уже не достаточно подвинуть ящик и прыгнуть. На деле, сперва надо пробиться через стражей и залезть до нужного места, путем сложных для человека, но не для Принца Персии акробатических трюков.

Когда Амелия добралась до кинжала, то восприняла его как достойную награду за свои старания. И ведь это был не просто кинжал. Как только девушка взяла его в руки, сверху обрушилась часть потолка и рухнула на Принца, но тут рассказчик сказал - «В этот момент, я случайно нажал кнопку на рукоятке кинжала, и случилось чудо».

Время остановилось, точнее Принц остановил свой рассказ. Амелия сжимала в руке кинжал, а из всего тела смогла двигать только большим пальцем, которым нажала на кнопку.

Вшух...

Обломки взлетели вверх и теперь снова падали вниз, но на этот раз Принц успел сделать шаг назад и уйти от удара.

- «Круто. Им правда можно отматывать время назад» - Амелия

А вот песка внутри рукояти стало меньше.

Следом началась катсцена, в которой отряд возглавляемый Шахраманом и Визирем, открыли сокровищницу.

Принц с искренней радостью встретил отца и похвастался своей добычей. Шахраман был в восторге, а вот Визирь не очень.

В сокровищнице было много ценностей, но больше всего выделялись огромные песочные часы, чье содержимое светилось.

- «Повелитель, я преданно служил вам, и помог заполучить этот город. Вы обещали дать мне

любую награду какую я попрошу. Настало время – я желаю этот кинжал!» - Визирь

Он указал на великолепный клинок в руках Принца.

- «Ох визирь, это же первая добыча моего сына. Он заслуживает её больше чем кто-либо другой, не нужно лишать его этого. Ты можешь выбрать всё что угодно кроме этого кинжала... И кроме этих часов. Мы подарим их Магараджи. И кроме этих зверей, они тоже станут хорошим подарком» - Шахраман

Не обращая внимания на визиря, Шахраман пошел рассматривать содержимое сокровищницы, а визирь согнувшись не сдержался и кашлянул пару раз в руку. На ней появилась кровь, что явно говорит о проблемах со здоровьем, что неудивительно – визирю много лет. Он очень старый.

И сейчас он бросил очень недобрый взгляд на Шахрамана и его сына.

- «О, похоже он собирался вернуть себе молодость с помощью этих часов» - Амелия

Пролог завершился, а затем место действия сместилось во дворец Индийского Магараджи.

Эту сцену, Амелия знала по трейлеру, но сейчас всё было показано целиком.

Шахраман показал Магараджи песочные часы, сказав что этот подарок достоин своего нового владельца, и что это укрепит связи между двумя народами.

- «Как же это красиво... А почему песок светится?» - Магараджи

- «Внутри этих часов спрятано великое сокровище, но есть лишь один ключ способный открыть их. Принц, используйте кинжал на этих часах. Позвольте нам узреть сокрытые богатства» - Визирь

И тут... к Амелии перешло управление.

Девушка, в облинии Принца Персии стояла в огромном зале со множеством людей. Все они, ну пожалуй кроме некоторых стражей, смотрели на неё. Восхищенный взгляд Магараджи, гордый и в то же время теплый взгляд отца, хитрый взгляд Визиря...

Амелия заметила Фару, девушку из трейлера. Её удерживали стражи, а один зажимал ей рот.

- «Не используй кинжа...» - Фара

Она вырывалась, но не могла ничего сделать.

Движения Амелии были ограничены ходьбой. Она не сможет убежать из зала или прорваться через толпу людей окруживших это место.

Оставалось только идти к часам.

А ведь это неплохая идея, заставить игрока совершить такое действие, а не оставлять все на катцену или ролик. Прямо как в Халф-Лайф, когда Фримен устроил каскадный резонанс.

Амелия подошла к часам.

Песок времени внутри них светился, это очаровывало. Он совсем не выглядел опасным.

Девушка подняла кинжал и поднесла лезвие к печати.

Оно прорезало металл словно тонкий лист бумаги.

Треск!

Нижняя часть песочных часов раскрылась, словно цветочный бутон и высвободив наружу пески времени.

Вшух!

Сияющие золотом песчинки, закружились в вихре и набросились на людей. Они избегали только Принца сжимающего в руках кинжал и Визиря, который знал заранее к чему приведет открытие часов.

Фара смогла вырваться и выбежать из помещения, прежде чем до неё добралась буря.

Люди менялись, превращались в песчаных монстров.

В этот момент, буквально на секунду, Амелия увидела некое темное существо с сияющими глазами. Но изображение было размытым, так что она не успела его рассмотреть.

...

Глава города Нью-Йорк, Джош Боранс обладал весьма насыщенным расписанием.

Но а поскольку игры передовой команды геймдизайнеров имели огромное значение для всего города, он не пройти мимо и сам должен был оценить их.

Конечно же, это хорошая возможность отвлечься от рутины, совещаний и всего остального. А уж если это поможет росту его способностей – то выйдет просто замечательно.

Высший ранг означал огромную силу.

Джош умел создавать очень мощные заклинания и обрушивать их на толпы врагов. Или же, что случалось заметно чаще – противостоять единичным, но очень опасным тварям.

Будучи средоточием магической силы, он создавал вокруг себя особую ауру. Мужчина умел летать и как настоящий небожитель, охотно этим пользовался. Он уже и позабыл каково это бегать по земле. Конечно же в городе, он ходит. Это нормально. Но вот бегать. Возраст и статус у него явно не для бега. Да и привык он, на всех смотреть свысока. Для магов высшего ранга это обыденность.

А потому, он почувствовал себя весьма странно, оказавшись в теле молодого человека.

Ладно сражения, в них Джош как говорится собаку съел, а вот акробатические трюки были для мужчины в новинку. Карабкаться, прыгать, бегать по стенам и всё остальное – это впечатлило его почти как возможности кинжала времени.

После открытия часов, он мог пользоваться кинжалом, отматывая время назад, а пополнять запас песка внутри приходилось убивая песчаных монстров или используя вихри.

Система оказалась очень интересной. Ты мог улететь в пропасть или получить смертельный удар, но затем, если есть песок то ты просто перематываешь время назад и всё повторяется.

Всё... кроме тебя.

- «Хаха! Забавно! Жаль, что в жизни нет второго шанса» - Джош

Позже, ему открылась другая способность, которая выглядела более реальной. Замедление времени. У магов есть разные навыки, в том числе ускоряющие реакцию, что весьма похоже на вот такую вот способность. А ведь в игре, её нужно применять не только против врагов, но и для решения ряда загадок.

Забавно то, что многие загадки были связаны с очень уж технологичной системой защиты дворца Магараджи, которую активирует сам игрок.

Далеко не всегда удавалось выйти победителем, а песок времени заканчивался, так что рассказчик отматывал повествование назад, и начинал снова. Джош уже и позабыл какова на вкус горечь поражения, да и существа в игре по сути – монстры низкого ранга. Сколько лет назад они представляли опасность для Джоша? А вот здесь каждый взмах меча следует просчитывать, каждую порцию песка экономить, а следить приходится сразу за всем.

Что ещё удивило главу города, так это остановка времени.

Игрок мог в буквальном смысле заморозить время и двигаться пока всё остальное замерло. Даже самая шустрая или здоровенная тварь не сможет защитить уязвимое место, когда Принц использует эту способность. Если конечно, у неё нет иммунитета к манипуляциям со временем.

- «Как они всё это придумали?» - Джош

Один лишь факт остановки времени или его перемотки можно использовать для продвижения игры, а тут геймдизайнеры выкрутили настолько, что приходится выжимать из этих механик всё что можно, для прохождения некоторых загадок. Решение таковых приносило мужчине чувство удовлетворения даже больше, чем победа над врагом. Он уже и забыл какого это, ощущать подобное.

Это совсем не похоже на уничтожение очередной волны тварей или особо опасной гадины. Не идет в сравнение с политическими интригами или выгодой от рискованных инвестиций. Тут, ты играешь в шкуру человека не обладающего и толикой той силы и влияния, которой обладает глава города, но за то у тебя есть тренированное тело и кинжал времени.

Мужчина забылся на некоторое время и с удовольствием играл в Принца Персии. В какой то момент он ощутил прилив вдохновения и то как энергия в его теле начинает бурлить.

...

Рубия и Карин снова находились в исследовательском центре, только на этот раз без друзей.

Лиза и двое ученых проводили свои исследования, в чем им помогали две подруги.

До этого, всем подобным занималась Амелия, только ей, будучи магом не геймдизайнером, удалось открыть барьер в информационное поле, где Ник закрепил сгусток её энергии, оставив таким образом связь.

Теперь же, ученые могли получить куда больше данных и определить разницу, что очень важно для их работы. Одного испытуемого недостаточно для чистоты эксперимента и сбора

достоверных данных. К тому же, обе девушка обладали удивительными способностями, в чем то даже превосходящими Амелю, что оказалось очень кстати.

Команде исследователей предстоит многое узнать и решить ряд проблем связанных с матрицей, так что помощь им не помешает.

Анализ новых способностей, полученных от взаимодействия с информационным полем – заслуживал отдельного, очень пристального внимания.

- «Возможности геймдизайнеров по взаимодействию с инфополем несравненно выше, нежели у прочих магов. Вы и сами это понимаете, поскольку не можете пройти даже через открытый барьер. Но у геймдизайнеров сохраняется риск оказаться поглощенными внутри поля. Это тоже нужно учитывать» - Лиза

Зейн особо заинтересовался навыками Карин по объединению системы магических каналов с оружием и транспортом, в единое целое. Выглядело всё очень интересно, вот только понять что там к чему оказалось нелегко, во многом из-за сложности объединения. Навык требовал синхронизации. Из оружия у Карин получалось взаимодействовать на столь высоком уровне, только со своей винтовкой, а касаясь транспорта – требовалось время, чтобы привыкнуть к нему.

- «Эта связь с инфополем может оказать большое влияние на способности мага. Быть может стоит найти больше людей, чтобы открыть им барьер?» - Рубия

- «Сделать это не так просто. Каждый случай связан с большим везением. Тебе самой удалось открыть барьер с большим трудом и нашей помощью, а ведь ты выделяешься среди учеников Хостоса. Самое опасное – это утечка информации и дело даже не в шаманах. Многие пожелают завладеть нами, а если не выйдет, то уничтожить» - Лиза

Рубия никому не рассказывала про инфополе, даже своему отцу. Она ограничилась упоминанием о прокачке способностей при помощи игр, в том числе специальных, закрытых от общественности.

- «Зейн и Гулбрехт не смогли открыть барьер. Похоже, вы уверены в том, что они в этом не преуспеют» - Рубия

- «Неприятно это говорить, но эти господа слишком великовозрастные. Для открытия барьера требуется сильный магический всплеск по всему телу, способный активизировать энергию во всех магических каналах и довести её колебания до нужной частоты. Такое происходит только у магов, чьи тела продолжают активно развиваться. У тех кто приблизился к вершине своего потенциала, просто нет шансов. Кроме того, важна сильная нагрузка и способы восстановления, а также непосредственное значение имеет эмоциональная часть. Дело не только в мотивации, но и способности принять новое, а людям в возрасте это дается труднее» - Лиза

- «Но а если бы такой человек нашелся? Разумеется, с условием полного доверия, вы бы согласились?» - Рубия

Учитель ненадолго задумалась, но это скорее из вежливости, поскольку ответ был известен ей заранее.

- «Нам нужен не абы кто, и уж точно не на уровне обывателя. Вы и Амелия – боевые маги, а кого у нас нет так это ремесленников. Алхимик, кузнец, мастер зачарования – сгодится любая

ремесленная область, но этот человек должен быть эрудирован и отлично владеть контролем энергии. Кроме этого, он должен иметь опыт в переработке магических ресурсов. И конечно же, он должен согласиться на заключение контракта о праве владения любого изготовленного товара или услуги. В этом случае, я бы согласилась привлечь такого мастера для наших исследований» - Лиза

Все ремесленники вынуждены работать на кого то сверху. Начальство предоставляет деньги, ресурсы, оборудование, доступ к лаборатории, к исследованиям, учителям, а взамен ремесленник передает как изготовленный товар, так и технологию его производства. Это - самый распространенный вид соглашений.

В начале своего пути, любой ремесленник очень уязвим и не способен создавать качественные продукты, а уж без поддержки он едва ли хоть что-то сумеет смастерить. Вот и приходится им искать себе покровителей, а те в свою очередь не желают отпускать курочек несущих если ни золотые, то просто дорогие яйца, особенно если для этого пришлось вложить кучу средств и времени в этого ремесленника.

Если дело происходит внутри влиятельных семей или же передается по наследству, то тут все гораздо проще, поскольку покровитель - твой родственник. Как и бывшие времена, мастерство передают преимущественно своей родне. Это также включает брак по расчету, когда умелый или перспективный маг с ремесленными навыками вступает в семью через брак.

С магами низких рангов - сложностей нет.

Если человек не может похвастать умениями, перспективой и хоть как то себя проявить, то гоняться за ним никто не будет. Работа ассистентом или лаборантом - потолок их карьеры.

Такие граждане, учителю Скарлет не подходят, а вот что касается талантливых, то их крепко удерживают в своих руках властные фигуры и даже фракции. А учитывая рост уровня магической энергии по всему миру, умелые ремесленники растут в цене. Они нужны для работы с магическими ресурсами, исследовании чудовищ, разработке заклинаний, создании оружия и многого другого. Заполучить такого человека, будет ой как не просто.

Вот скажем троица геймдизайнеров Эдмонта, стоит баснословно дорого. Если без учета мультимедиа, многократно дешевле, но всё равно это огромные деньги. Вот только, эти трое не продаются. Даже если предложить им очень выгодные условия, это не поможет. Так и с ремесленниками. Их никто не отпустит, да и они сами знают себе цену, а отправляться неведомо куда им не хочется.

Лиза могла бы воспользоваться предложением начальников, да хоть того же Джоша Боранса, но это означает раскрыть секрет инфополя и не только его, людям связанным с властями Нью-Йорка. Зейн, хоть и принадлежит этому городу, но он ученый, а потому мыслит другими категориями, к тому же он доказал, что ему можно верить. А вот другие, как минимум приведут к утечке, а тогда - жди беды.

- «Возможно, есть один человек подходящий под ваши условия. Но тут дело непростое, и не только в том, чтобы переманить на вашу сторону. Есть некоторые сложности» - Рубия

- «Я слушаю» - Лиза

- «Скажу сразу, даже если всё сработает, я не знаю сколько времени уйдет, чтобы всё устроить» - Рубия

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3482935>