

Найдя наручное устройство майора Андерсона, Купер смог по своему желанию перемещаться между настоящим и прошлым.

Попробовав переключение времени, Биверхед воскликнул:

— Какой же плавный переход! Нет никаких лагов, и, как вы можете видеть, я просто переключался столько раз подряд, что на экране не осталось ни единого изъяна.

— Игры Собачего вора всегда хороши в плане оптимизации.

— Я могу только сказать, что у Собачего вора под началом несколько способных людей!

— Но геймплей и разные механики игры были придуманы Собачим воров. На одной только оптимизации далеко не уедешь.

— Никто уже не сомневается в таланте Вора в разработке игр, верно?

— Самый молодой 5-звездочный геймдизайнер!

— Ну вор остается вором. Я не знаю, сколько раз Биверхед умирал за игру.

Увидев этот комментарий, Биверхед сказал:

— Я выбрал самую высокую сложность, поэтому умереть легче. Если вы хотите поиграть, я предлагаю просто выбрать более низкую сложность.

— И если вы знакомы с этой игрой, вы сможете сравнительно легко одолеть самую высокую сложность, хотя я умирал довольно много раз, но все равно считаю, что в эту игру очень здорово играть.

Игра продолжала развиваться, и благодаря переключению времени, даже когда они встречали врагов, Биверхеду было легче с ними справиться, а когда они возвращались в прошлое, местоположение врага отмечалось синим световым шаром, что позволяло ему легко подкрадываться к ним сзади.

Из журнала Андерсона Купер узнает, что ИМС нашла оружие, способное нарушать время и пространство, и пытается отремонтировать его. Источником питания этого оружия был "Ковчег", о котором Купер слышал раньше.

Продолжив двигаться вперед в течение некоторого времени, БТ дал новое указание Куперу отправиться в центр кольца. Хотя невозможно определить, есть ли там опасность, Купер должен взять на себя ответственность.

Прыгайте с трубы, где вы должны быстро переключаться между временем и пространством, чтобы избежать горячего пламени, а также огромного вентилятора, который вращается с высокой скоростью.

— Захватывающе! — не удержался от возгласа Биверхед после того, как Куперу удалось приземлиться.

— Черт! Потрясающе!

- Эта сцена может стать классикой!
- Этот уровень блестяще продуман!
- С одним только этим местом эта игра получает еще один балл!
- Собачий вор — первый, кто может играть с путешествием по времени, так круто!
- Действительно даже если в других играх есть путешествие по времени, оно не такое плавное, как в этой игре.
- Я должен сказать, что игра хорошо оптимизирована.

Из последней записи в журнале майора Андерсона Купер наконец узнает, что ИМС готовится уничтожить Гармонию, родную планету Ополчения, с помощью пространственно-временного супероружия.

БТ предлагает найти Ковчег, без которого сложенное пространственно-временное оружие не сработает.

Перед этим необходимо отсканировать энергетические сигнатуры Ковчега в прошлом. Когда Купер переносится в прошло, кажется, что все время остановилось, кроме него.

Было ли это бегущим БТ, непокорными солдатами ИМС, пулями или пламенем, возникшим после взрыва — все застыло.

Под фоновую музыку Биверхед, управлявший Купером, почувствовал, что он ходит по трещинам времени и пространства, и почти каждый кадр, который он видел, можно было использовать в качестве обоев.

— Круто! Временно-пространственный переключатель, это действительно то, с чем Собачий вор может играть! — похвалил Биверхед

— Чего ты ждешь? Поторопись и сделай скриншот!

— Кадр с БТ можно использовать как заставку!

— Эй, эй! Я уже сделал скриншот.

— Не я, я уже начал играть в игру.

— У меня два монитора, я на одном смотрю Биверхеда, а на другом играю.

Биверхед чувствовал себя так, словно он управлял Купером, перемещаясь по трехмерной картине, с таким свежим и шокирующим ощущением, которое не могла дать ни одна другая игра подобного типа.

Как только сканирование Ковчега было завершено, Купер вернулся в настоящее время, а носимое на запястье устройство было полностью повреждено, что делало невозможным дальнейшее перемещение во времени.

Далее Купер должен был доставить информацию командованию Ополчению, и БТ предложил воспользоваться астрономическим маяком.

Прибыв к астрономическому маяку, который был временно занята дружественными силами. Куперу нужно найти дуговой инструмент, чтобы починить маяк. В процессе были напряженные головоломки с захватывающим опытом, с пользой применяя стрельбу и скольжение по стенам.

— Каждая миссия ощущается по-новому! — пронеслось мимо пулевой комментарий.

Биверхед кивнул и сказал:

— Действительно, каждая миссия в этой игре имеет свои отличительные особенности и разный геймплей, поэтому я не только не нахожу ее скучной, но и с нетерпением жду следующих.

— Похоже, вор вырос в своей способности улавливать психологию игроков!

При звуке дружественного огня, бритоголовый почувствовал, что поза Купера стала немного неузнаваемой.

— Хех. Какая из игр Вора не умеет запутывать умы игроков?

— Скажи, Биверхед, ты еще не играл в Р.Т. от Собачьего вора?

Не обращая внимания на выскочку, Биверхед зашел в комнату и вручную восстановил питание с помощью дугового инструмента.

Видя, что астрономический маяк вот-вот будет успешно активирована, в последнюю минуту произошел еще один казус, потребовавший ручного ремонта Купером.

Чтобы добраться до места назначения, БТ решил перекинуть Купера. Только рассчитав точку приземления, Купер здесь не пораниться.

БТ: — Доверьтесь мне.

БТ одной рукой сжал кулак, а другой подбросил Купера, и Биверхед, благодаря своему маневру, приземлился точно в заранее рассчитанное место.

Последовала еще одна напряженная схватка, и Биверхед снова начал страдать, и к этому времени он снова немного пожалел, что выбрал самую высокую сложность.

Но он уже выбрал самую высокую сложность, и если бы он выбрал более низкую, то не смог бы сохранить лицо. У него не было другого выбора, кроме как продолжать сражаться.

Но хотя он умирал снова и снова, каждый раз, преодолевая сложный участок, он испытывал неопишуемое чувство удовлетворения.

Удобная стрельба и отсутствие неприятных багов делали игру особенно приятной.

После неприятной битвы Купер заменяет в астрономическом маяке старый модуль на новый, но во время работы Купер падает с большой высоты.

К счастью, БТ появился как раз вовремя, чтобы поймать Купера. Купер показал большой палец вверх, и после недолгого "раздумья" БТ тоже подал ему большой палец вверх.

— Ха-ха! БТ становится такой милый, — рассмеялся Биверхед.

— Похоже, БТ действительно взрослеет!

— Такое ощущение, что БТ становится все больше и больше человеком, когда общается с Купером.

— Уже не просто машина, а близкий товарищ по оружию.

— Подобная гармония между человеком и роботом вызывает такие сердечные чувства.

Далее последовала битва с боссом, причем Титан наемника Рихтера имел высокую атаку, большое количество здоровья и энергетический щит, и Биверхед опять погиб несколько раз.

Наконец, ему удалось воспользоваться местностью, медленно снижая здоровья Рихтера.

БТ удалось повалить босса на землю с помощью броска через плечо, а затем в кабину босса была выпущена серия ракет, полностью уничтоживши его.

Передача данных прошла успешно, и флот Ополчения прибыл к астрономическому маяку.

Здесь командир Сара хотела передать БТ опытному пилоту, но БТ не согласился, ответив:

— Возражение: мой пилот — Купер. Коэффициент нашей боевой эффективности превышает 90 процентов.

БТ мягко уложил своей рукой Купера в кабину.

— Ах... Тебе повезло, что мы в трудном положении, БТ. Разрешение дано, — сказал Сара.

— Похоже, БТ грустно расставаться с Купером! — усмехнулся Биверхед.

— И укладывал Купера в кабину, как мой щенок охраняет свою еду.

— И я не знаю, может, у меня давно не было девушки, но я не знаю, почему мне БТ, кажется, таким милым...

— Ну люди не могут, по крайней мере, не должны.

Получив информацию от Купера о Ковчеге, Ополчение узнало, где он находится, и, собрав оставшиеся силы, начало атаку на авиабазу ИМС.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2851338>