

Кадзуки усмехнулся, иронизируя над собой. Он понимал, что как средний студент с академическим образованием, но без практических навыков и конкретной ценности для общества, он вряд ли может рассчитывать на что-то особенное в своей жизни.

Однако он решил наслаждаться моментом, пока он длится.

В этот момент мастер сказал ему: «Ну, вот и всё для твоей миссии. Отдай отчёт о своей последней миссии и уходи из моего кабинета!»

Маркус почтительно передал отчёт, поклонился и исчез из поля зрения мастера.

Когда Маркус вышел из кабинета мастера и закрыл за собой дверь, он попытался вернуться в свою комнату, чтобы подготовиться к предстоящей миссии. Но внезапно он остановился и застыл на месте без всякой причины.

Кадзуки был сбит с толку. Обычно в этот момент Маркус возвращался в свои личные покои, чтобы собрать вещи. Но теперь он стоял неподвижно.

Внезапно Кадзуки осознал, что теперь он может двигать конечностями или, точнее сказать, теперь он контролирует тело Маркуса.

Глядя на свои руки, которые теперь принадлежали 9-летнему ассасину и будущему финальному боссу «Огней Валентии 2», Кадзуки глубоко задумался.

Он начал размышлять о том, что, возможно, он находится в виртуальной версии «Огней Валентии». Или, может быть, это просто яркий сон, вызванный наркотиками? Тот факт, что он не мог вернуться туда, был, вероятно, написан по сценарию cutscene.

Не зная, как реагировать, ход мыслей Кадзуки следовал тому, что сделал бы каждый фанат игры. Он был в восторге от того, что оказался в игре.

Кадзуки мгновенно пришёл к выводу, что он действительно в игре, и подпрыгнул от волнения. Хотя пустое выражение лица Маркуса выдавало это настроение. Если бы люди могли увидеть этого 9-летнего мальчика прямо сейчас, независимо от того, был ли это Маркус или Кадзуки, они бы подумали, что он, должно быть, просто ударился где-нибудь головой. К счастью, в этих длинных коридорах, выкрашенных в полностью белый цвет в этом исследовательском центре, часто никого не было поблизости.

Хотя, как и большинство настоящих геймеров, Кадзуки хотел протестировать игровую механику, например, прыгнув с высоты, чтобы посмотреть, получит ли он урон при падении. Ему нужно было продвигать сюжет игры вперёд, поскольку, если он будет медлить слишком долго, игра для него закончится. Это так называемая механика «невидимого таймера», вдохновлённая игрой 2011 года «Deus Ex: Human Revolution».

Огни Валенсии черпали вдохновение из популярных игровых серий, таких как «Mass Effect», «Final Fantasy», «Fire Emblem», «Doom», «The Telltale Games» и «God of War», создавая свою уникальную боевую систему. Это сбалансированная комбинация руби и слэш, стрельяй, пошаговых стратегий и сражений в реальном времени.

Игра предлагает 6 возможных концовок во всех трёх частях. Сюжет, битва, концовки и игровое окружение могут зависеть от действий игрока. Поэтому нет двух одинаковых игроков, даже если они пройдут два прохождения в одно и то же время, в одном и том же месте и в одних и тех же условиях. Это делает игру практически неограниченно воспроизводимой.

<http://tl.rulate.ru/book/87952/4092318>