Глава 88 – Тургор, голос цвета.

Вечерние измышления на тему подходящей игры, ни к чему не привели. Ник просто-напросто уснул.

Но вот когда он проснулся, то понял что ему нужно.

В чужой памяти нашлась одна, очень необычная игра – Tension, она же – Тургор.

Причем, их было две версии. Вторая шла с припиской – Голос Цвета.

А вот какая из обеих лучше, осколок сознания сказать не мог. У обеих были как сильные так и слабые стороны.

Голос Цвета вышел позже, а потому в нем меньше багов, появился простой сюжет, но к сожалению ушла большая часть таинственности, а некоторые механики были упрощены или вовсе исчезли.

Но это не меняет того, факта что обе версии игры заслуживают внимания.

Почему Ник вообще обратил на них внимание?

Пожалуй, потому что ни одной мало-мальски похожей на Тургор игры, в его памяти не было. А еще, она вполне себе сочетается с теми идеями, которые он установил для себя в плане выпуска особой игры для тренировки.

Необычное пространство, вязкая атмосфера, загадочность, управление жизненной силой или энергией, опять таки сила воли повязанная с характером. Пусть и не на все 100%, но все же эта игра может ему помочь. Во всяком случае, никакой другой подходящей он так и не нашел, а придумывать самостоятельно будет чем-то малоэффективным, а то и вовсе безрезультатным.

В первой половине дня, Николас Мор занимался привычными делами. Учеба и тренировки. Ничего нового. Но вот потом… он мог поразмышлять в свое удовольствие.

Юноша забрался в капсулу погружения и некоторое время ничего там не делал, просто находился в информационном поле, размышляя над игрой.

Ни его напарницы, ни учитель не мешали. Они думали, что он занимается патчами для Викинга, но а Николас отодвинул работу над вышедшим дополнением в сторону. Сейчас, он хочет поработать над кое-чем другим. Пусть даже ничего не выйдет, он все равно хочет это опробовать.

Что такое тургор?

В биологии, это давление жидкости внутри клетки, распирающая ее. Вот нечто подобного должен достигнуть игрок в одноименной игре.

Что там происходит?

Точно сказать нельзя. Вопрос там гораздо больше, чем ответов. Игра трудная, мрачная и весьма депрессивная. Но при этом, очень атмосферная.

Игрок, берет на себя управление неким… духом. Что это? Как он тут оказался? Что вообще происходит? Эти и многие другие ответы придется искать самому и сделать это весьма не

просто. Теорий происходящего много, но Николас вспомнил три наиболее популярные.

Первая – человек умер. И теперь игрок играет его душой попавшей в промежуток между миром живых и загробным.

Вторая – действие игры происходит внутри сознания спящего человека, возможно находящегося в коме. Вырваться из промежутка, означает пробуждение человека.

Третья – тоже внутри сознания, только вот этот человек еще не родился, и в наших руках определить, случится ли это и каким характером он будет обладать после рождения.

Действие игры проходит в мире называемым - Промежуток. Он практически мертв как и все его обитатели. Жизни там практически нет. Единственное что дает жизнь - это цвет. Лимфа как еще ее называют. Это живительная субстанция или же энергия разделенная на семь разных цветов. Тот в чьем теле еще есть цвет, пока еще жив, но стоит цвету покинуть его как тот умирает или падает вниз, в мир находящийся под Промежутком, в так называемый Кошмар.

Для игрока - лишиться цвета, означает проиграть, а потому всю игру приходиться собирать цвет. Вот только, на одном грабительстве далеко не уедешь, а любое действие требует расхода цвета. Пожалуй только бег внутри локации его не тратит, но вот все остальное невозможно без цвета. Переход из одной локации в другую, атака врага, защита, насыщение дерева, открытие цветоносной жилы, зарядка ловушки, даже разговор с сестрами. Всё это требует расходовать цвет.

Часть цвета, если он родился в покоях с началом нового цикла, превращается в ростки которые можно собрать. Другая, может обратиться в маленьких существ, которых надобно приманивать каплей цвета, чтобы схватить. Но будут и встречи с врагами, от которых следует убегать, иначе они сами выжмут тебя. Вот и приходится решать, тратить цвет на сражение или рисковать его потерять, пытаясь избежать боя.

Игрок, по сути платит собственной кровью. Держать все в себе, заведомо ведет к поражению. Тут нельзя не тратить, но делать это надо с большой осторожностью.

Вот есть в Промежутке сады, в них можно найти деревья. Они мертвы, но если наполнить их цветом, цикл спустя они расцветут и с них можно собрать цвет. Они будут плодоносить четыре цикла и чем больше в них влить, тем больше удастся собрать.

Есть рудники. Повезло найти жилу? Есть два необходимых знака для добычи? Тогда ты можешь собрать скрытый там цвет.

Игрок все время выступает в виде протекающего сосуда, ведь даже смена циклов тратит цвет.

Геймплей тут достаточно оригинальный. Ведь цвет имеет несколько форм своего существования. Нельзя собрать капли в локации и тут же использовать их против врага. Нет, это работает иначе.

Есть три состояния цвета. Три сосуда. Память. Тело. Палитра.

Память – это сосуды находящиеся в правой части экрана. В них хранится цвет. Их семь, для каждого цвета свой. Объем определяется количеством сердец в теле духа. Именно сюда помещается весь собираемый цвет. Единственное, что можно с ним сделать, это поместить в тело.

Тело – образ духа. Прозрачная фигура человека с золотыми глазами, расположенная в центре экрана. В его теле есть сердца. В начале игры одно будет одно. Другие можно найти в покоях или получить от сестер. Каждое сердце служит емкостью для любого цвета и дарует знак. Это по сути, заклинание. Надо начертить цветом символ и оно сработает. Например, создать щит защищающий от атак враг, и чем больше ты вложил цвета, тем прочнее он будет. В теле всегда должен быть цвет. Пусть даже в одно сердце, но как только он исчезнет – персонаж умирает. И тут есть еще одна очень важная особенность. Все цвета, очень активные. Они не могут быть неподвижными, поэтому попав в сердца, тут же начинают прорастать. Это называется нерва и выглядит она как кровеносные сосуды. Вот как раз ее надо собирать, помещая в палитру.

Палитра – сосуды в левой части экрана. В них помещается собранная нерва. Цветами из палитры, игрок как художник способен рисовать, чертить знаки – в общем, оказывать воздействие на окружающий мир.

Нередко, игрока будет настигать смерть, если тот забудет перелить цвета из памяти или неразумно расходует больше чем нужно. В конце концов, ему может банально не повезти, ведь далеко не каждый цикл приводит к рождению цвета в покоях.

А ведь, чтобы пройти игру необходимо собрать очень много цвета, столько чтобы тело распирало изнутри, это и есть состояние тургора. С ним, можно прорваться наверх и обречь тем самым Промежуток на смерть. Также, можно насытить цветом одну из сестер и выпустить ее. Она изменит мир находящийся выше, по своему усмотрению, но Промежуток все равно погибнет. В игре нет правильной или хорошей концовки. Игра тяжелая, а ошибки тут не прощаются. Промежуток умирает. Игроку дается ограниченное время, по истечению которого цвет исчезнет навсегда.

Помимо игрока и недородков - это всевозможная живность, в Промежутке живут Братья и Сестры.

Братья – огромные человекоподобные существа с вживленными металлическими и каменными частями, выступающие хранителями промежутка и его хозяевами. Они вознеслись из мира находящегося ниже, из Кошмара. Цвета в нем нет, а найдя его здесь, они посчитали это место раем, а потому они стремятся его сохранить цвет. Чтобы тот не прорастал в их телах, им нужны уродливые, неорганические части, только в них удается хранить цвет, чтобы тот не прорастал. Братья выступают самыми грозными противниками игрока. Есть тот прогневал брата, придется сражаться насмерть.

Сестры – это пленницы Братьев. Кто они такие, точно неизвестно. Вероятно некие духи. Они способны управлять цветом. В Промежутке их сила ограничена тем, что они привлекают цвет в этот мир со сменой каждого цикла. Но их истинная сила раскроется в верхнем мире, а чтобы туда попасть надо собрать весь цвет Промежутка, тем самым убив его. Братья держат Сестер в ежовых рукавицах. Каждая заперта в своих покоях и получает от своего Брата ровно столько цвета, сколько ей хватает на поддержание жизни.

Игроку придется кормить сестер, наполняя их цветом, чтобы те открыли ему ход в покои примыкающие к их собственным. Это нужно для перемещения по миру Промежутка.

И вот тут очень важно отметить какие бывают цвета.

Всего их семь.

Янтарь, лазурь, пурпур, серебро, сирень, изумруд, золото.

Каждый цвет уникален, имеет свой характер если на то пошло, а также полезные свойства, как впрочем и негативные.

Вот скажем, изумруд это цвет терпения. Если игрок наполнит свое тело изумрудом, то будет более эффективно держать удар и терять меньше цвета от вражеских атак. Но если пользоваться изумрудом часто, то это повлияет на Промежуток и тогда, с каждым выходом из покоев, будет проходить больше времени.

Золото – цвет любви. Им очень полезно наполнить свое тело, прежде чем дарить цвет сестрам, это позволит хорошенько его сэкономить. Вот только, если красить мир в золото, братья станут ревновать сестер и обнаружив у нее раскрытые игроком сердца, вырвут их. И тут, либо наполняй заново либо сражайся с Братом пока он не закончил свое грязное дело.

У каждого действия есть последствия.

Те же деревья к примеру. После того как ты взрастил сад и собрал урожай, ты придешь и увидишь, что из-за этого сад наполнился злобными недородками сожравшими деревья. Больше их нельзя взрастить. Ты позволим им расцвести и погибнуть окончательно.

У каждой сестры есть два цвета. Поить ее можно только ими. Другие цвета ей безразличны или же могут убить ее. Поэтому надо быть внимательным. Эти сочетание цветов, определяют характер сестер. Каждая из них уникальна. Чем больше ты с ними взаимодействуешь, тем лучше узнаешь. Это особенно важно, если ты желаешь освободить одну из них в конце, ведь это окажет сильнейшее воздействие на верхний мир.

Локации, они же покои, в Промежутке весьма необычные. Особенно, покои сестер, они отражают в себе характер хозяек.

В игре встречаются не только деревья и камни, там хватает и предметов из реального мира. Например, проржавевший корабль. Некоторые деревья опутаны проволокой. В садах могут стоять скамейки. Ну а у сестер покои могут варьироваться от необычных до очень странных.

Визуальный стиль игры подчеркивается музыкой и звуками. Со временем, когда игрок наполняет себя цветом, то слышит его шепот. Братья и сестры обладают не только характером, но и своими голосами.

Отдельно, Ник вспомнил то что во время боя с Братьями, которые проходят на нескольких аренах, хранители Промежутка читают молитвы цвету в стихотворной форме. Сначала Брат обращается к цвету обозначая его суть, затем просит что-то для себя, а затем наказать врага.

Например, молитва пурпуру…

Пурпур яростный, причиняющий раны, цвет карателей и пророков, знамя праведных, алая кровь — дай власти ставшему твоим бранным посланником! Обо мне, ставшем твоим правым посланником — вспомни. Заточи мой меч, разрушением мой удар — наполни. Кровь и Нерву из жил моего врага — исторгни. Направь острие моего клинка, цели своей — достигни!

Или янтарь…

Янтарь веселящий, дикий, бурю буйства несущий, кости дробящий, захлебнувшийся в хохоте, оседлавший смерч — откройся просящему твоего снисхождения! В благую волю того, кто просит тебя — вникни. Кровью пополни кровь, осквернителя заповедей — настигни. Разрушая мысли его, кости его — стихни. Насыщая жажду свою, одержимый, погребая его под собой —

дрогни!

Янтарь, находясь в теле игрока, ускоряет проращивание лимфы цвета в нерву. Сам по себе, он очень активный, что также выражается в характере сестер обладающих им.

Сестры выглядят каждая по своему, а их тела окутывает некий свет или туман. Это оковы, по мере того как игрок наполняет сестер цветом, открывая им сердца, оковы спадают. Так что этим, игрок раздевает сестер. И та, кто раздета полностью сможет обрести свободу, ее можно наполнить светом и тогда она вознесется.

А вот Братья, без труда смогли бы стать персонажами фильмов ужасов. Огромные, уродливые. Игрок в сравнении с ними смотрится ничтожным. Брат по имени Богомол, похож на египетскую мумию без бинтов, с длинными копьями вживленными в тело, на них он и передвигается. Надзиратель, это костлявая фигура вросшая в клетку, а сам он подвешен на цепи. У Монгонфлера ноги превращены в воздушный шар. Тиран так и вовсе представляет собой большое, каменное кольцо с четырьмя головами, сердцами и руками.

Трудно ли воссоздать эту игру?

Ник всерьез задался этим вопросом.

Сделать ее для ПК не составит труда. Но вот для матрицы…

Если один в один, то это не займет много сил и времени, однако Николас не хотел делать ее совсем уж простой, в техническом плане. Ему нужен проект способный - помочь чувствовать энергию внутри себя, управлять ей, а также хотя бы частично способный воссоздать те ощущения, что были во время пребывания в информационном поле матрицы.

Разделение энергии на семь, непохожих друг на друга цветов, манипуляции с ними и прочее – очень даже может помочь. Вид своего тела в духовной форме так и вовсе, мог заставить человека впасть в состояние вдохновения. По крайней мере Ник на это надеялся.

Необходимость грамотного использования цвета, в том числе с Братьями и Сестрами, все это должно помочь лучше ощущать энергию как внутри себя, так и снаружи. Визуальный стиль отлично подчеркивает происходящее. Вот например, когда мертвое дерево наполняется цветом, тот сияющими жилами расходится по его стволу, а оно цветет, сияние исходит от его кроны.

Гнетущая атмосфера и даже некий сюрреализм, могут помочь в осознания своего «Я», и помочь в погружении. Физическое тело не имеет никакого значения в Промежутке, там есть только духовная форма. А ведь там нельзя даже говорить. Игроку это недоступно. Но он может тратить цвет, чтобы задавать сестрам вопросы. Все действия в игре осуществляются тратой цвета. А раз его истощение смертельно опасно, игрок должен научиться действовать осторожно, обдумывать каждый свой шаг и быть очень внимательным.

Если это позволит научить магов лучше обращаться с энергией, то все отлично.

Аналогией будет человек, который ни разу не был у реки или моря. Что будет, если он упадет в море? Сможет ли удержаться на воде и не утонуть? Вероятность, конечно же есть. Но а если он потренируется плавать внутри матрицы? Результат вне всяких сомнений будет лучше.

И пускай Ник не может передать весь спектр эмоций полученных в тот раз, но даже части из них хватит, чтобы оказать эффект.

Поможет ли это другим магам или нет - Николас не знал. Но был уверен, что ему самому это точно не повредит. Пусть даже не для погружения, но для защиты от хрени, едва не погубившей его в тот раз.

Ник не спешил приступать к работе над игрой. Сначала, он хотел как следует ее обдумать.

Воплощать одну из двух версий, ему не хотелось. Он предпочтет собрать свою собственную. Взять лучшие части из обеих. Так например, во второй версии идущей с подзаголовком Голос Цвета, нет нужды собирать нерву, она переходит в палитру самостоятельно. А еще нельзя сбрасывать цвет из палитры, чтобы подобрать и затем поместить в сердце. Раньше это было возможно, причем с потерями. Ты не поднимешь 100% от брошенного на землю.

Сами локации хотелось сделать больше, и добавить новых.

Дизайн некоторых сестер нуждался в доработке, а то они выглядели мягко говоря не очень.

Но больше всего придется подумать над тем, как заставить игрока чувствовать окружение. Все-таки речь идет об очень странном мире.

Ник сомневался, что эта игра, пусть с улучшениями выйдет популярной, хотя кому-то она и правда может понравиться. В сравнении с играми Азраила, она выглядит слабой, но ведь он выпустит ее под своим именем, а не псевдонимом.

А пока, до поры о времени, он решил скрывать подробности о ней от друзей и учителя. Будет лучше, если они сразу увидят готовый проект. Так будет меньше вопросов.

http://tl.rulate.ru/book/92921/3302395