

Глава 167 – Принц Персии и Braid.

Изначально, Николас подумывал дать одну Сацуки одну неплохую игру, однако услышав пожелания девушки, ему пришлось изменить своё мнение. Найти решение оказалось не так трудно, нужная игра, а точнее целая серия игр так и напрашивалась на своё создание в этом мире. Сацуки, как ни странно отлично для этого подходила.

Принц Персии.

Серия приключенческих игр с проработанной акробатикой и массой загадок завязанных на данной механике. Но главное это конечно же манипуляции со временем. Красочный стиль восточной сказки служит своего рода отличной приправой ко всему этому великолепию, делая данную игру ещё лучше, выделяя её на фоне других проектов.

Сацуки любит сказки, а потому стиль проекта несомненно придется ей по душе. Это сродни воплощению в жизнь сказок из цикла Тысяча и Одна Ночь, зачитанных Шахеризадой.

Среди существующих игр в матрице, Принц Персии будет выгодно отличаться от своих конкурентов. В Титан Квест была стилистика востока, но то всего лишь часть большой игры. Тут же игроки в полной мере смогут насладиться всей этой красотой.

Сам стиль повествования подается в виде историю, рассказчиком которой выступает сам Принц. В случае проигрыша это выглядит довольно комично, когда главный герой погибает, а Принц говорит что-то вроде – «Ой! Я что-то перепутал. Всё было не так».

Но стиль – это лишь часть успеха. Куда большее зависит от геймплея и тут действительно есть на что посмотреть.

Главный герой игры, Принц Персии, чьё имя так и не раскрывается игрокам, очень ловкий человек, использующий акробатические трюки для преодоления препятствий, а также используемые прямо во время боя. Сацуки и спорт прямо таки созданы друг для друга. То чего она не могла воплотить в своих прошлых играх, удастся сотворить здесь. Раскрыть весь потенциал человеческого тела, и даже больше.

Зачем играть обычным человеком как в остальных играх, если можно сразу получить в своё распоряжение, сильное, ловкое, гибкое тело?

Уж кто-кто, а Сацуки сможет отлично реализовать эти игровые механики. В плане боя проблем тоже не будет, девушка отлично в этом разбирается, и каждый день тренируется с мечом.

Тут могло возникнуть недопонимание из-за некоторых способностей Принца.

В игре, он способен пусть и краткосрочно, но всё же бегать по стенам, словно магнитится к ним. Ну и выполнять некоторые очень сложные трюки. Но Сацуки не видела в этом проблем, напротив – она загорелась желанием претворить всё это в жизнь.

Зная характер Сацуки, Ник отлично понимал, что та желая сделать всё и сразу, да ещё и как можно больше, скорее всего приведет игру к дисбалансу в плане трюков или боя с врагами. В оригинальной игре, эпизоды с хитрыми-акробатическими загадками разбавлялись боями с врагами, а также своего рода переходами, где не было трудных загадок, а просто требовалось преодолеть те или иные места. Игрок попадает на некую территорию, где должен додуматься как отрыть путь или иным способом пройти дальше. Разгадав данную дилемму, он попадает к врагам, с которыми приходится сражаться. Нельзя раз за разом наваливать на игрока толпы

врагов или ставить одну непростую задачу, за другой. Тут требуется баланс.

Ник не собирался делать за Сацуки всю работу, но считал необходимым следить за прогрессом разработки.

Удерживая в голове информацию об оригинальной игре, он собирался воплощать её один в один, хотя бы потому что Сацуки сможет реализовать куда более сложные механики движения и физики окружения. Да и технических ограничений как у разработчиков в другом мире тут нет.

Находясь в режиме разработки игры, Ник создавал своего рода схему. Стены, объекты – всё было прозрачным и несло на себе численно-буквенное обозначение, или подпись того что тут должно быть. Юноша в буквальном смысле создавал скелет локации. Всё изображенное на нем, нужно заполнить текстурами, покрасить и заполнить реальными объектами. Врагов, Ник тоже расставлял самостоятельно, а заодно оставлял подсказки для Сацуки, чтобы та проверяя что он тут наделал, сразу всё поняла и не переспрашивала его.

Также, Ник создавала отдельные места, например сложные загадки, где приходилось совершить целую цепочку действий. В некоторых местах, было как минимум два решения, которые чаще всего делились на простое но долгое, и на быстрое и сложное. Умелый игрок выберет второй вариант, но если ошибется то потеряет время, а может и не только его.

После выхода Халф-Лайф играх обязательно должна быть вариативность и способ использовать окружение в своих интересах. Вот скажем, обрушить на врагов стену, пройти мимо них тихо, не вступая в бой, стравить противников друг с другом, утопить их, сжечь, загнать в ловушку и так далее. Особенно актуально эти варианты выглядят на высокой сложности, когда каждый бой труден, а использовать манипуляции со временем нужно экономно, задействуя их только в крайнем случае.

Поскольку Сацуки любила сказки и целом позитивно относилась к увлекательным историям, но не слишком умела создавать их, сюжет предложенный Ником очень ей понравился. Он был прост и не требовал каких то правок. Во всяком случае - первая игра точно.

По сюжету, Принц Персии со своим отцом Шахраманом ведут осаду замка индийского Магараджи, в чём им активно помогает визирь, обещавший обоим богатство, славу и почёт, за исполнение столь значимой цели. В обмен за свою помощь, он просит Шахрамана об одной, конкретной награде для себя, коей выступает удивительной красоты кинжал. Но... кинжалом завладевает Принц, а огромные песочные часы, которые также нужны для исполнения тайного плана визиря, выносят из сокровищницы люди Шахрамана. Тот преподносит эти часы в дар султану Азада, правителя соседнего государства, чтобы укрепить с ним дружеские отношения на государственном уровне. Но затем, по совету визиря, Принц вставляет лезвие кинжала времени в песочные часы, чем высвобождает Пески Времени. Вырвавшись на свободу, они обращают всех окружающих людей в песчаных монстров, уязвимых только для кинжала.

Из-за начавшейся бури, Принц оказывается далеко от часов времени. Суть игры в том, чтобы добраться до часов, а затем использовать их чтобы отмотать время назад и предотвратить эту катастрофу.

Принц будет не один. На его пути, ему будет помогать Фара – дочь Магараджи, захваченная в плен, которую должны были сделать рабыней и подарить султану. Девушка видела как Принц вставил кинжал времени в песочные часы, а потому винит его в произошедшем. Когда Принц встречает её снова, на Фару нападает отец принца обращенный в чудовище и сыну приходится

убить его, чтобы спасти девушку. После этого, они оба вынуждены отправиться в сокровищницу султана к песочным часам, чтобы всё исправить. Преодолевая множество опасностей и периодически разделяясь, они проникаются друг к другу чувствами, отчего Принц задаётся вопросом о том, что всё это исчезнет, когда он обернет время вспять. Также он думает о том, что ставшая по его вине рабыней Фара, вполне способна его обмануть. Из-за этого Принц колеблется и не успевает вставить кинжал в песочные часы, чем пользуется визирь и отправляет двух героев в склеп из которого нет выхода. Фара убеждена в том, что им следует пожертвовать собой, чтобы кинжал времени остался здесь навсегда, но перед этим раскрывает секрет из своего детства, тайное слово сказанное ей матерью. Но когда Принц повторяет это слово за Фарой, склеп открывается. Позже, когда Принц просыпается после чарующего сна со своей спутницей, то понимает что она украла кинжал, оставив Принцу свой талисман. Когда принц находит её, Фара сражается с монстрами. Девушка отвлекается на голос Принца, из-за чего монстр сталкивает её в пропасть. Принц успевает схватить кинжал за лезвие и тем самым держит девушка над пропастью, но сзади появляется монстр. Фара видит его и отпускает кинжал, жертвуя собой.

Позже, Принцу удается обернуть время вспять и он оказывается за день нападения на город Магараджи. Там он проникает в покои принцессы Фары и рассказывает ей удивительную историю предупреждая о предательстве визиря. Конечно же девушка ему не верит, а позже появляется визирь, который намерен убить её и обвинить в этом Принца, чтобы развязать войну. Но Принц побеждает злодея, а перед тем как уйти он целует девушку, на что та отвечает что благодарна за свое спасение но не настолько. Тогда Принц отматывает время до поцелуя и уходит, на прощание сказав тайное слово девушки раскрытое ему в склепе, что заставляет поверить в его историю.

Ник решил дополнить всё это действо, сценой после титров, сделав тем самым задел для сиквела.

Юноша не раскрывал Сацуки продолжение, но решил что надо показать будущего врага Принца уже здесь. Несколько раз за игру, во время использования песков времени, игрок сможет увидеть мутную, темную фигуру в движущихся песках. Но вот в самом конце, после титров, на фоне города, когда Принц уезжает на лошади, возникнет сияние песков времени. Из них возникнет огромная черная фигура стража времени по имени Дахака. Это неукротимое, бессмертное, неуязвимое чудовище стремится убить всякого, кто осмелится нарушить течение времени. Дахака никогда не остановиться, пока ни убьет Принца Персии.

Сюжет, стиль, акробатика, бой – ничто из этого не вызывало серьезных трудностей у Сацуки.

Она горела энтузиазмом настолько, что Нику пришлось убеждать её разделить часть идей для разных режимов сложности. Далеко не все игроки смогут пройти сквозь кордоны злобных чудовищ и всевозможные смертельные ловушки.

А вот если дать игрокам право выбора, то всё выйдет как нельзя лучше.

В сравнении между легкой и высокой сложностью будет огромная разница. Тут тебе и более опасные, ловкие и умелые враги, а также те же локации, но с куда более сложными испытаниями. Объясняться это будет конечно же последствиями вырвавшихся на волю Песков Времени, которые будут порождать не только монстров, но и временные аномалии.

И вот как раз с манипуляциями со временем, у Сацуки были проблемы.

В оригинальной игре, Принцу доступно несколько свойств кинжала времени, а Ник был не

прочь дополнить их. Вот только для Сацуки это оказалось очень нелегко.

Девушка хорошо помнила замедление в Макс Пэйн, так что с этим проблем нет. Но вот отматывать назад и тем более останавливать для неё оказалось, сложнее чем думал Ник. А ведь всё это завязано как на головоломках, так и на боях с врагами. А раз именно Сацуки разрабатывает эту игру, то должна разбираться в этом лучше всех.

Тут даже Киара не смогла помочь. Она спец в том что знает, в том что можно просчитать, а тут нужно воплотить нечто совершенно необычное, сделать сказку реальностью.

Пока речь идет о чем угодно другом, чем наполнена игра, Сацуки без труда входит в состояние вдохновения, но когда надо работать над способностями меняющими время, девушка теряет. Это непорядок.

Подумывая над тем как помочь Сацуки, но не брать на себя её работу, Ник кое-что вспомнил.

В его памяти всплыла другая игра с манипуляциями со временем.

Braid.

Брейд – это инди игрушка, двухмерный платформер с загадками и манипуляциями со временем. Сюжет которого, повествует о герое по имени Тим, который ищет свою принцессу, и то что он совершил ошибку.

Игра пропитана философскими измышлениями, завернутыми в как будто бы детскую игру.

Тим должен путешествовать по разным мирам, начиная со второго, и собирать в каждой части пазла, который собирается в цельную картину повествующую об определенном этапе жизни главного героя. Также, это собирается части лестницы вверх, к первому уровню, который откроется последним.

В начале каждого мира игроку открываются фрагменты текста, которые вместе с собранным пазлом служат раскрытию разных этапов жизни Тима, будь то расставание, алкоголизм, война, женитьба на другой и работа Тима по созданию ядерного оружия.

Уровни выполнены в красочном, даже сказочном стиле. Каждый мир обладает своими собственными особенностями связанными со временем.

Большинство встречаемых на пути врагов погибают, если на них прыгнуть. Главная особенность игры это возможность отматывать время назад. Однако, с каждым уровнем игра становится сложнее, а над некоторыми загадками придется очень хорошо поразмыслить, чтобы их решить.

Важно то что в каждом мире есть своя собственная изюминка, усложняющая процесс. Так например, появятся мерцающие зеленым объекты не подверженные манипуляциям со временем. Игрок способен отматывать время, но на подсвеченные объекты, перемотка не работает, и на этом завязаны местные головоломки.

А как насчет мира в котором время идет вместе с героем? Тим идет вперед и время тоже идет вперед. Он стоит на месте и оно стоит. Тим идет назад, и время тоже идет назад. Убитые враги возрождаются, открытые двери закрываются, а ключ который игрок несет в руке, начинает от него убегать. И ведь вся игра состоит из необычных загадок.

Ник подумал и решил воссоздать Брейд, но не в матрице, а как в другом мире на компьютер.

На это ушло несколько дней, в которые юноша не работал над Ex Machina, а занимался инди проектом. Это заодно позволило ему немного отдохнуть от работы над машинами и миром постапокалипсиса.

Когда Брейд был готов, Ник показал его друзьям, отдельно выделив важность сей игры для работы над Принцем Персии.

К Сацуки присоединились Киара, Рубия и Карин. Им тоже было интересно, что же такое там смастерил Ник. Да и раз игра небольшая, то и времени потребует немного, а вот если она подкинет интересных идей, то её обязательно надо пройти.

А вот Лео это не интересовало. Он вообще не играл в игры на ПК, а тех что могли увлечь его в матрице было не так много.

Поскольку Ник предоставил игрушку в воскресенье утром, то у всех было более-менее свободное время. Ник и Лео отправились в город. Они хотели немного развяться, а заодно прикупить подарки родным, да и себе что-нибудь, если уж что-то приглянется. По завершению поездки, они навестили семью Ника, что совпало с ужином. Мама опять приготовила нечто вкусное из японской кухни, по советам мамы Сацуки.

После всего этого, два друга вернулись в Хостос.

- «Чего? Уже прошли?» - Ник

Он конечно не сомневался в способностях своих друзей, но те очень уж быстро справились с игрой.

А что поражало ещё сильнее, так это то что они открыли секретную концовку. Для этого требовалось отыскать семь хорошо спрятанных звезд, после чего откроется восьмая, а игрок получит секретную концовку, сумев добраться до своей принцессы. Сделать всё это очень непросто.

Каждая звезда символизирует добродетель – терпение, внимательность, настойчивость, доверие, самопожертвование, пунктуальность, милосердие и стремительность. Для взятия одной потребуется прождать в реальном времени два часа, чтобы облачко на которое можно запрыгнуть доползло из одного конца карты в другой. Одну звезду нужно собрать из пазла, совместив два фрагмента с частью окошка, получив тем самым звезду. Другие потребует гибкого мышления и ловкости, чтобы отыскать их на уровнях.

Ник знал, что девушкам удастся найти хотя бы пару звезд, но чтобы все, да за один день... это как то слишком.

- «Ник, а когда ты всё это придумал? Это нельзя выдумать за несколько дней» - Киара

- «Хотел сделать её давно, но вместо этого выпустил Лимбо, а потом стало не до этого...» - Ник

Он нахмурился.

- «А Сацуки прошла игру, или посмотрела как вы проходите?» - Ник

Девушка отвела взгляд, но затем нашла в себе силы посмотреть в глаз друга.

- «Я прошла три мира, почти... в конце был сложный уровень, в котором ключ всё время убегает. А Киара и Рубия к тому моменту успели дойти до последнего уровня, да ещё и звезды стали находить. Мне стало интересно...» - Сацуки

- «Первую звезду нашла Карин. Я была сосредоточена на том, чтобы пройти игру как можно быстрее, потому не заметила спрятанных секретов. Понимаю, это игра на одного человека, но просто не могли не скооперироваться» - Рубия

- «Нужно было предложить вам спор... эх, ну да ладно» - Ник

- «Что ты будешь делать с этой игрой? Выставишь на продажу?» - Киара

Юноша пожал плечами.

- «Она же короткая. Выложу бесплатно, но не раньше выхода Принца Персии. Кстати об этом, Сацуки ты сделала выводы из игры?» - Ник

- «Да... чтобы убить нужно прыгать на головы, а ещё отматывать время очень полезно» - Сацуки

- «Прделаешь нечто подобное в Принце Персии?» - Ник

В её глазах вспыхнул огонек.

- «Сделаю!» - Сацуки

Выходит не всё потеряно. Ник опасался за то, что благодаря друзьям, Сацуки не прониклась Брейдом, но это не так. Просто, нужно немного объяснить детали и всё получится.

- «Давай так, я помогаю устроить манипуляции со временем, а взамен ты доверишь основную разработку сиквела Принца Персии мне» - Ник

- «Хорошо, но зачем тебе это?» - Сацуки

- «Есть у меня парочка идей касемо стиля продолжения, и... будет лучше если их сделаю я» - Ник

Они забрались в капсулы погружения и вошли в режим создания игры. Ник запустил Брейд, а Сацуки Принца Персии, так чтобы они находились в одном пространстве. Правда, игра Ника по прежнему была двухмерной.

- «Я буду показывать принцип, а ты запоминай. Тебе придется воплотить это в игре» - Ник

Ранее, Ник создавал объекты и персонажей из оригинальной игры. По понятным причинам у них была не очень проработанная детализация, но этого было вполне достаточно для того, чтобы Сацуки создала качественные, со множеством деталей объекты с нуля, используя образцы Ника в качестве примера. Ну и теперь нечто подобное, нужно проделать с механиками манипуляции временем.