Глава 211 – Принц Персии : Схватка с Судьбой.

На месте Лизы Скарлет, любой учитель или наставник гордился бы как успехами своих подопечных, так и прогрессом их умений. Вся троица становилась всё опытнее день ото дня. Тут вам и результат упорной учебы в Хостосе и получаемый от работы опыт, значимость которого трудно переоценить.

Тут как с иностранными языками – лучший способ научиться новому языку, это говорить на нем, жить там где на нем говорят и учиться непосредственно на деле. Так и с играми. Конечно же теория очень важна, но и практика от неё не отступает. Они словно огонь и вода для закалки металла.

Ник всё ещё не приступил к сиквелу Халф-Лайф, по довольно простой причине – сначала он хотел помочь напарницам, а уже потом смог бы сосредоточится на своем проекте, особо не отвлекаясь сторонние проекты.

Ну, а его помощь особенно сильно требовалась именно на самом раннем этапе, когда необходимо заложить основу. Вот скажем с Рафт, всё прошло достаточно быстро, хотя там немаловажную роль сыграла простота игры, да и побочный Флотсэм на ПК сыграл не последнюю роль. Так что Киара была занята и отлично справлялась сама.

А вот Сацуки – другое дело.

Прежде всего, Принц Персии куда больше и сложнее Рафта, а стилистика сиквела сильно отличается от первой части. Ник должен показать эту разницу и создать своего рода скелет игры, вставить туда образы самых сочных кусков, ну а Сацуки сделает всё остальное. Надо лишь время от времени приглядывать, чтобы уберечь её от явных ошибок. Девушка шагнула вперед со времени первой части, и благодаря полученному опыту вполне способна самостоятельно создать весьма недурственную игру, однако… Нику не нужна недурственная игра, ему нужна превосходная, а для этого одной Сацуки будет маловато. Вот он и занимался проектом вместе с ней, да и Киара периодически охотно помогала. У них тут не соревнование, а коллективная работа, так что от помощи никто не отказывается.

В чем же идея сиквела?

Принц Персии – Схватка с Судьбой, это не просто продолжение хорошей игры, а в некотором роде её переосмысление.

Из восточной сказки, она превратилась в брутальное, кровавое месиво. Принц повзрослел и возмужал, а годы проведенные в суровом путешествии закалили его характер и тело. Вместо дворца магараджи действие игры будет проходить на загадочном острове времени. Даже противники станут другими, особым отличием их от предыдущих оппонентов станет то, что их тела не полностью состоят из песка. У них будет кровь. То есть, Принц своим оружием будет расчленять своих врагов. Хотя, в настройках эту самую кровь можно отключить.

Сюжет.

Из-за событий первой части, когда Принц сначала открыл песочные часы устроив настоящую катастрофу, а затем опять же благодаря им переместился в прошлое и изменил его, на свободу вырвался страж времени Дахака. Это бессмертное, неуязвимое чудище преследует Принца Персии, чтобы убить. Монстр ни перед чем не остановится, пока ни уничтожит наглеца вмешавшегося в течение времени. По этой причине, Принц пустился в долгое путешествие. Единственной зацепкой стало то, что магараджа из дворца которого Принц и его отец забрали

песочные часы и кинжал времени, сам украл все это и амулет подаренный Фаре с некоего острова времени. Эти предметы были созданы там некой императрицей времени. Надеждой Принца на спасение от Дахаки стало то, что он может найти этот остров и отговорить в прошлом королеву создавать пески времени. Если получится, то ни часы, ни кинжал так и не будут созданы. Линия времени не изменится благодаря пескам и Дахака, никогда не появится в этом плане бытия.

Игра стартует близ этого острова, когда корабль Принца берет на абордаж другое судно.

Один из первых кадров это роскошная, полуголая задница сексуальной красотки и по совместительству капитана этого корабля.

Ник самостоятельно создал образ Шади и затем долго убеждал, что именно так она и должна выглядеть. И особенно важно, чтобы камера в катсцене показала задницу поднимавшейся по лестнице красотки именно так и никак иначе. Пришлось использовать самые убедительные аргументы в свою пользу, напирая на необходимость с первых секунд показать игрокам, что это уже не тот сказочный проект что был прежде. Тут, едва ни дошло до угроз прекратить работу над игрой, но Сацуки всё же сдалась, а потому согласилась на эту даму.

Её зовут Шади и она первый босс игры, причем довольно непростой. Игрок который запустил Схватку с Судьбой не играя при этом ранее в Пески Времени, должен будет хлебнуть горя, поскольку битва с боссом тут не простая.

В случае победы, корабль разбивается о рифы, а Принц оказывается на берегу острова времени.

Команды обоих кораблей мертвы, а вот Шади цела и невредима. Она куда-то уходит, а Принц идет следом и вскоре проходит вслед за ней в песочный портал.

Это не просто портал, такие штуки используют пески времени и переносят между двумя временными линиями, что придется делать регулярно. В прошлом, этот остров богатый, ухоженный и местами роскошный. Природа и каменные сооружения тут гармонируют друг с другом. А вот в настоящем тут все в руинах. Природа отвоевывает своё, большая часть сооружений обветшала или разрушилась окончательно. Нередко, чтобы пройти дальше придется прыгать между двух временных линий. Например, путь дальше завален камнями, его просто нет. Тогда, Принц прыгает в прошлое и проходит по целому коридору. Или обратная ситуация. Он уперся в запертую дверь, выломать которую не сможет даже таран. Тогда, надо отправиться в настоящее, где эти ворота обветшали настолько, что в них появилась дыра, через которую можно пробраться на ту сторону.

В прошлом, Принц видит фигуру в черном удаляющуюся на движущейся платформе, а затем то как Шади напала на девушку в красном с намерением убить. Принц вмешивается, начинается бой и он убивает сексуальную противницу.

Девушка в красном представляется именем Кайлина и говорит, что она служанка императрицы времени.

Принц хочет узнать как ему поговорить с госпожой Кайлины, на что девушка сообщает, что хозяйка ни с кем не станет встречаться. Она создает пески времени и никого к себе не допускает. Но, девушка говорит как можно активировать механизм, чтобы пройти в тронный зал, что будет очень не просто.

Так Принц отправляется в путешествие по острову.

Сам остров, в отличии от достаточно линейного дворца магараджи, более свободен в плане исследования. Тут есть варианты куда пойти, хотя линейность конечно же тоже имеется. Например – это связано с оружием.

Дело в том, что в первой части Принц использовал кинжал времени, здесь же эти функции исполняет амулет. Но – есть основное оружие и дополнительное. Ко второму относится, всё что удастся найти или отобрать у врагов. Оно как правило имеет прочность, а потому недолговечно, да ещё и его можно бросать. Сама боевка неплохо расширилась за этот счет, плюс новые акробатические трюки с использованием оружия.

А вот основное будет меняться по ходу сюжета.

Змеиный меч будет своего рода ключом, которым можно активировать некоторые механизмы будь то подача воды или песка для активации портала или банальное открытие двери.

А вот скорпионий клинок позволит разрушать ветхие стены, это в том числе понадобится для поиска скрытых проходов.

Порталы будут пополнять запас песка в амулете и открывать новые способности, что тоже очень пригодится в прохождении, а некоторые загадки невозможно пройти не имея некоторых способностей.

Исследование острова имеет важное значение. Особенно сильно это касается фонтанов здоровья в количестве девяти штук расставленных по всему острову, в особо охраняемых местах. Если найти все фонтаны, то удастся не только максимально повысить здоровье, но и заполучить меч, благодаря которому откроется другая концовка.

В ходе прохождения, Принца то и дело будет преследовать вездесущий Дахака.

Едва завидев принца, эта громадина бросается за ним.

Дахака умеет телепортироватся на короткие расстояние, очень далеко прыгать, крушить стены, а главное – выпускать из живота длинные, гибкие щупальца, от которых придется носиться сломя голову и уворачиваться. Забавно, что слова произносимые Дахакой можно понять только отматывая время назад, и они не предвещают ничего хорошего. Сегменты со стражем времени заставляют игрока проявлять чудеса ловкости, поскольку всё проходит быстро, а если Дахака схватит Принца то моментально убьет.

Но… есть у этого чудища одна слабость и это вода.

Вода – символ жизни, а Дахака само воплощение смерти, так что спастись от него можно пройдя через водяной занавес. Ник решил расширить эту идею заставив Принца скрываться в воде. Нырять куда нужно и плавать. Например, Принц должен будет проплыть под водой через полуразрушенные секции строений, а Дахака будет караулить его сверху, так что если вынырнуть для глотка воздуха не там где нужно, Дахака схватит Принца щупальцем за голову и вытянет из воды. Также, неплохая идея с тем, чтобы активировать подачу воды и затопить огромное помещение, что произойдет не сразу, так что от Дахаки придется побегать, пока не наберется достаточно воды, чтобы тот ушел.

Загадочная фигура в черном будет попадаться на пути несколько раз. Однажды, стоя по другую сторону решетки она бросит в сторону Принца топор, но больше никак не станет участвовать.

Но однажды, когда Принца будет преследовать Дахака, фигура в черном преградит Принцу путь, но затем Дахака схватит её и разорвет на части, после чего уйдет проигнорировав Принца.

Принц и Кайлина, в прошлом, когда остров цел - вместе доберутся до тронного зала, где девушка возьмет в руки для изумительных клинка.

Конечно же она и есть императрица времени. В песках она увидела своё будущее, в котором её убивает Принц Персии, тогда она попыталась изменить свою судьбу и занялась созданием песков, а также отправила Шади убить Принца.

Новый босс-файт.

Кайлина очень трудный противник, она активно использует силу песков и не даже не слушает Прицна о том, чтобы прекратить бой. В итоге, она погибает от его руки, а затем… её тело превращается в те самые пески времени, что в будущем будут выпущены из песочных часов. Таким образом, Принц сам того не желая не только исполнил судьбу Кайлины, но замкнул временную петлю приведшую к созданию песочных часов и кинжала.

Не желая сдаваться, он находит загадочную маску.

Этот артефакт способен отправить обладателя в прошлое и скрыть его из линии времени, позволяя тем самым изменить собственную судьбу, но для этого надо выполнить одно условие. Дело в том, что в одном времени не может находится один тот же человек из двух временных линий, поэтому один из них должен умереть.

Принц надевает маску и превращается в ту самую фигуру в черном.

Он отправляется в прошлое и видит как Кайлина и Шади спорят. Императрица в гневе начинает бить подчиненную, а та не выдерживает и нападает в ответ, за этим их застает подоспевший Принц.

Черный дух, вынужден бегать по острову, чтобы изменить свою судьбу и тут надо отметить важный момент. В обличии песчаного духа, здоровье Принца все время убывает, а вот песок пополняется, к тому же добываемые порции восстанавливают часть здоровья. Добывать его можно как из врагов, так и из некоторых кувшинов, а ещё из порталов. Все это приводит к высокой динамике происходящего. Тут совсем нет времени на то, чтобы остановится и подумать. Некоторые сегменты будут рушится, например там где надо будет пройти через разбившиеся корабли. Мачты по которым прыгает Принц, станут рушиться следом.

В моменте где дух бросил топор в Принца, на самом деле он метнул оружие во врага подбиравшегося к Принцу сзади.

В конце концов, повторяется ситуация с Дахакой.

Дух преграждает Принцу путь, их настигает Дахака, но в этот раз Дух стоит дальше от Дахаки, чем Принц. Так что страж времени хватает Принца и убивает его.

После этого, маску удается снять.

Дахака убил Принца Персии свершив своё правосудие, но Принц остался в живых потому что изменил свою судьбу. Но он хочет изменить не только свою.

Он встречается с Кайлиной и они вновь идут в тронный зал. Там, Принц добирается до её оружия и дает понять, что ему известна правда. Однако, девушка не слушает его и притягивает к себе оружие магией. Снова начинается бой.

Но, на этот раз, Принц пробивает стену за троном и заталкивает Кайлину в портал, перемещая её и прошлого в своё настоящее. Там они сходятся на арене.

И вот тут есть две концовки, которые зависят от того посетил ли игрок все девять фонтанов для повышения здоровья или нет.

Если упустил хоть один, то появляется Дахака и убивает Кайлину, ведь она находится не в своем времени. Страж забирает её песок и песок из амулета, после чего уходит. Принц спас свою жизнь, изменил судьбу но потерял Кайлину.

Если же он посетил все фонтаны, то получил водный клинок. Этот меч, единственное оружие способное ранить Дахаку, в чём убеждает Принц когда отрубает тому щупальца, которыми страж схватил Кайлину. За этим следует бой с самым сильным врагом в игре и Дахака погибает. Кайлина видит, что Принц сумел изменить судьбу и тогда, находясь в настоящем она отправляется вместе с ним в Персию, а песочные часы так и не будут созданы. Эта концовка считается каноничной, поскольку события продолжения Два Трона, происходят в Вавилоне с участием Кайлины.

Поскольку действие сиквела проходит на острове времени, а не во дворце, тут будет настоящее изобилие из смертельных ловушек и не менее смертельных врагов, а загадки приобретут масштаб.

Появятся большие враги, настолько большие что на них можно будет ездить. В буквальном смысле. Повредив такому громадине ноги, Принц сможет забраться ему на спину, где нужно серией ударов пробить шлем, а уже затем вонзить туда клинок, проворачивая который, можно заставить монстра бежать куда тебе нужно.

Из-за того, что в этом мире первая часть стала куда многограннее, в том числе благодаря загадкам на основе инди-игры Брейд, Ник столкнулся с некоторыми сложностями. Нужно сделать сиквел ничуть не хуже, а по уму лучше бы ему превосходить первую часть. Благо – остров времени позволяет выворачивать пространственно-временной континуум как угодно.

Когда друзья посмотрели фильм Вспомнить Всё, Сириус спросила о том, какими проектами в данный момент занимаются друзья. Сацуки стала в красках рассказывать о сиквеле, а Ник упомянул мол надо бы придумать новых врагов. Тут же все включились бурное обсуждение. Амелия, будучи охотником предложила использовать образы магических чудовищ или похожих на них существ, мол это поможет игрокам в дальнейшем сражаться с подобными тварями. Рубия и Карин поддержали её. В итоге, Сацуки получила массу интересных идей.

Также, аномалии на острове должны стать ещё более суровым испытанием. В какой то момент, одна такая забросит Принца в прошлое этого острова, когда тот не был островом, а по нему бродили динозавры. Там нужно будет добраться до другой аномалии, чтобы вернуться. Сегмент короткий, буквально на двадцать минут, но он понравился друзьям настолько, что они загорелись желанием увидеть Принца в нашем мире. Ник заявил, мол такое счастье только для высокой сложности, и согласился с решением. Другая аномалии забросит Принца в современный мир, где придется столкнуться с чудовищами в диких землях, в руинах былой цивилизации, откуда будет открываться вид на современный Нью-Йорк. Ну а поскольку аномалия постепенно теряет силу, времени насладиться зрелищем не будет, так что придется

бежать к ней. Однако, игрокам понравится это путешествие. Должно понравиться.

Сацуки и Киара сами хотели воплотить эту идею, так что Ник в это дело даже не вмешивался.

А вот, что он сделал - так это предупредил напарниц о необходимости работать над триквелом.

- «Не стоит откладывать третью часть в долгий ящик. Вау-эффект не сработает, если мы выпустим ещё кучу игр, а только потом завершим серию. От триквела будут самые высокие ожидания, так что лучше выпустить его как можно быстрее. Скажем, после второго Халф-Лайф. В памяти игроков будут свежи воспоминания истории Принца, и они захотят увидеть завершение его истории. Как говорится – куй железо пока горячо. Да и, чем меньше промежуток между играми, тем меньше технологический разрыв. Нам будет проще» - Ник

- «Не считая Титан Квест, ты почти не выпускал продолжений и крупных дополнений к играм, которые можно было бы выдать за следующую часть. Меч и Магия, Оверлорд – у них нет третьей части. Дополнение к Макс Пэйн как раз похоже на вторую часть, пусть и не столь большую. А к Зову Долга выходили отдельные кампании. Ты не часто балуешь игроков третьей частью» - Киара

- «Тут как с сериалами, если вовремя не остановиться - всё скатывается в унылые самоповторы и голимую безыдейность. Порой лучше просто отпустить нечто хорошее, и оставить приятные воспоминания, чем испортить серию в попытках выжать из неё как можно больше» - Ник

б

http://tl.rulate.ru/book/92921/3570632