

Глава 232 – Работа над третьей частью.

Принц Персии – Схватка с Судьбой, вызвал своим выходом бурю обсуждений и восторженных отзывов, причем они шли по нарастающей.

Некоторые игроки знакомые с первой частью, отнеслись к новому стилю настороженно, однако игра оказалась столь хороша, что они приняли все внесенные в неё изменения и продолжали хвалить геймдизайнеров за это.

Проработанная система острова в двух временных линиях, новые враги, новые трюки, всё это не могло не впечатлить. Но особенно удивлял сюжет, который сначала замыкал временную петлю, а затем разрывал её. Самое поразительно то, что игроки напрямую влияли на концовку и не каким то одним решением в самом конце, они делали это на протяжении всей игры, причем никто не говорил что сбор мест для увеличения максимального здоровья явит игрокам другую концовку.

Немало людей пройдя игру расстраивались тому, что Дахака убивал Кайлину, а Принц ничего не мог с этим сделать, но какого же было выражение их лиц, когда им показали альтернативную концовку с убийством Дахаки. Это было что-то с чем то.

Те кто прошел игру в своём темпе и вышел к плохой концовке, закатали рукава и начали заново, чтобы спасти императрицу острова времени.

Да и сама по себе игра отличная, хотя и местами сложная.

Чтобы её пройти нужно как следует постараться, а уж для того чтобы получить меч воды придется запотеть по полной. Гайдов по поиску скрытых мест тут явно недостаточно. Основная проблема – это пройти цепь ловушек к заветному месту. А финальный бой со стражем времени станет главным испытанием игры. Вот что значит настоящая Схватка с Судьбой.

Популярность игры росла не только благодаря геймплею и сюжету, но и прокачке навыков, что становилось всё более очевидным.

Наибольшую выгоду получили боевые маги с навыками ближнего боя, но и остальные не остались в накладе. Гибкость, подвижность, скорость реакции, а также навыки концентрации, которые вполне можно сравнить с некоторыми способностями амулета.

Через некоторое время после выхода игры, выяснилось ещё кое-что интересное, а именно – игроки стали пробуждать навык ментальной тренировки. Он позволял прокручивать в голове потенциальный ход боя, что служило настоящей тренировкой против своего оппонента, повышая тем самыми шансы на успешный исход схватки.

Пользу этого навыка трудно переоценить, поскольку в бою он и правда может спасти жизнь, а опасный противник станет более предсказуемым. Конечно это тебе не перемотка времени, но что ни говори, а польза довольно таки ощутимая. Порой, именно она разделяет охотника между жизнью и смертью.

Важен и сам факт появления нового навыка, который непосредственно связан с игровым процессом. Это дало геймдизайнерам пищу для размышления, побуждая реализовывать наиболее смелые, и даже провокационные идеи в своих играх.

Масло в огонь интереса подлила концовка игры, вернее её часть где демонстрировался охваченный пожарами Вавило, а слова мудреца прямым образом намекали на то, что это

произошло из-за действий Принца на Острове Времени. Он изменил свою судьбу, а теперь будет вынужден столкнуться с последствиями.

Выход третьей части более, чем очевиден.

Едва ли найдет человек, который усомнится в подобном.

А между тем, работа над триквелом началась ещё во время работы над второй частью.

Разумеется, это касалось совсем уж базовых вещей, в первую очередь игровых механик. Но вот Ник посчитал нужным, раскрыть Сацуки, а затем и Киаре сюжет третьей части, завершающей историю Принца Персии.

Это было нужно для того, чтобы они могли продумать всё необходимое заранее, а какие то сложные части, можно было бы обкатать в Схватке с Судьбой. Пусть даже они не будут внесены в игру, главное опробовать.

К слову, финальные кадры с Вавилоном стали одной частью и того, что девушки успели сделать как раз работая над новой игрой.

Третья часть под названием – Два Трона, завершала историю Принца Персии.

По воспоминаниям осколка, которые удалось раскрыть Нику, самой успешной частью трилогии стала Схватка с Судьбой. Два Трона хоть и вышли отличными, но по оценкам не дотягивали до предыдущей части.

Но что послужило причиной?

Надо это узнать и исправить.

Одним из факторов называли графику, мол она уступает Схватке с Судьбой. Для Ника и его друзей это даже не проблема. Тут можно не переживать. А вот смена стиля уже более насущный вопрос. Дело в том, что Два Трона по своему стилю ближе к Пескам Времени, хотя скорее находятся между ними и Схваткой с Судьбой. Это нужно для передачи атмосферы произведения, и в целом Ник был с этим согласен.

В игре есть ещё несколько явных недочетов, но это больше касается сюжета. Конечно же юноша придумает как их обойти и предоставит Сацуки готовый вариант.

Важно отметить тот факт, что Ник лишь недавно смог пройти Схватку с Судьбой.

Он помогал Сацуки на ранних этапах разработки, а потом почти не вмешивался, так что она вместе с Киарой переработали его материал практически до неузнаваемости, полностью перекроив структуру Острова Времени. Так что Ник, как и другие игроки играл в этот проект и получал от него пользу. И вот же ирония, Амелия, Отто и куча других игроков, в том числе стримером, сделали это быстрее Ника. Камнем преткновения в этом стали трудные механики и сильные враги, которые не прощали ошибок.

Юноша тоже получил свою порцию роста способностей. А как иначе? Обычно он получает её во время разработки, но Принца Персии он касался только по началу, вот и смог пройти игру получив неплохой результат. Это также было нужно для того, чтобы понять на что способны Сацуки и Киара, что именно они готовы дать игрокам и примерно понять, как они реализуют идеи Ника в триквеле.

Но! Прежде всего, надо дать им сюжет и уберечь от явных ошибок.

По сюжету, каноничной стала концовка с убийством Дахаки.

Принц и Кайлина возвращаются в Вавилон.

Едва показалась вершина башни, Принц выбросил амулет времени за борт, поскольку думал, мол тот ему больше не нужен, а манипуляции со временем до добра не доводят. (Ник как и многие игроки посчитал этот момент нелепым)

Лучники атакуют лодку, а потом её разбивает снаряд из катапульты. Принц и Кайлина разделяются, её схватили враги, а он отправился следом.

Оказалось, что изменив прошлое, Принц тем самым спас Визиря. Магараджа не нашел на острове пески времени, но обнаружил кинжал и книги. За годы когда Принца не было в Персии, Визирь сверг магараджу и захватил власть в Индии, заодно прибрал к рукам кинжал. Когда Дахака погиб, кинжал стал реагировать и с его помощью Визирь узнал о том что владычица песков времени – Императрица жива. Заручившись поддержкой воинов-скифов, Визирь атакует Вавилон.

Принцу удастся добраться до Вавилонской башни, там он видит Визиря и его генералов. Среди них огромный мужчина, двое крепких воинов с мечом и топором, а также женщина-убийца. Последняя атакует Принца длинной цепью, у которой каждое звено снабжено острыми, изогнутыми лезвиями. Они опутывают левую руку Принца, вонзаясь ему в плоть.

Взяв в руки кинжал времени, Визирь вонзает его в сердце Кайлины, убивая её и высвобождая пески времени.

Далее, происходит реакции подобно той, что была при открытии песочных часов. В тот раз Визирь был защищен змеиным посохом, Фара амулетом, а Принц кинжалом. Сейчас же, Визирь впитывает в себя большую часть песка превращаясь в бога, хотя внешне он напоминает помесь золотого скарабея и цветка с растущим из него человеческим телом.

Генералов Визиря окутывают пески меняя их, а незащищенному Принцу песок попадает на руку пораженную экзотическим оружием, после чего цепь обрывается и становится частью его тела.

Принцу удастся схватить кинжал времени и сбежать.

Вавилон охватывает катастрофа. Слуги Визиря обращаются в чудовищ. По городу открываются десятки песочных порталов, через которые они перебрасывают свои отряды и распространяют власть своего бога.

Принц принимает решение убить Визиря. Тот стал богом и неуязвим, но поскольку эту силу он получил через кинжал времени, то это же оружие послужит оружием смерти.

Но, события резко меняются, когда песок времени попавший на руку Принца, пробуждает его альтер эго, а именно – Темного Принца.

Зловещий голос в голове будет насмехаться над стараниями протагониста, злорадствовать над его неудачами и по настоящему злиться, когда тот совершает ошибки. Жестоких, эгоистичный, порочный – он вобрал в себя всё самое худшее, что есть у Принца, самые темные его стороны. Хотя, также он дает дельные советы особенно в бою. Его злит когда Принц медлит и не может

совладать с врагом, тогда Темный принца дает ему совет, как убить этого противника.

Только вот, его присутствие не ограничивается голосом в голове.

В течении большей части игры, Принц будет менять облик, превращаясь в Темного Принца.

Это отчасти напоминает песчаного духа из Схватки с Судьбой, только тот был в маске и закутан в одежду, а здесь одежда остается прежней, но сам Принц кардинально меняет облик. Кожа становится угольно черной и словно покрытой ожогами. Вместо волос на голове вьется черное пламя. Глаза светятся алым, а ещё на теле появляются сияющие золото татуировки в виде дракона, которые меняют цвет на красный, когда у него мало здоровья.

Здоровье Темного Принца постепенно убывает, но вот песок времени его восстанавливает, что побуждает игрока к активным сражениями.

Другим отличием стал цепь. Она растет из руки и становится очень длинной. Темный атакует врагов с её помощью, позволяя бить их на расстоянии и совершать ряд атак не доступных для обычного Принца. Например, он может вонзать её в противника и притягивать к себе.

Также, она очень важна для акробатики, поскольку позволяет цепляться за дальние объекты и раскачиваться на ней.

А вот когда Темный входит в воду, то происходит реакция и его облик возвращается к нормальному Принцу.

Все трансформации в игре были скриптованными, и зачастую превращение в Темного происходили неожиданно. Хотя изначально, разработчики хотели сделать трансформацию возможной с помощью огня, в который надо войти, он бы причинял жуткую боль и тем самым пробуждал бы Темного Принца.

По сюжету, игрокам придется столкнуться с обращенным в монстров генералами Визиря. Например толстяк превратится в гиганта и будет сторожить арену, где заперты пленные жители Вавилона. Другим чудищам тоже найдется, чем «порадовать» Принца.

Кинжалом времени можно и даже нужно будет закрывать песчаные порталы из которых приходят воины. Это в том числе будет служить прокачке.

Появился стелс. Если подкрасться к врагу со спины, то его можно убить одним ударом, причем у Темной версии Принца, этот способ куда более жестокий. Он душит врага цепью и отрывает ему голову. Особенно важен стелс у песчаных порталов, ведь если враги заметят Принца, то сразу вызовут из портала подкрепление.

QTE – моменты когда нужно вовремя нажать нужную кнопку, также появились в этой игре. В том числе они нужны для кинематографичного убийства некоторых боссов.

Ещё, в игре есть динамичные поездки на колесницах.

Принц вновь встретит Фару, которая конечно же не помнит его из-за того, что тот поменял поток времени, и удивляется тому что Принц знает её имя. Но узнав про желание отомстить Визирю и шанс убить его магическим кинжалом, соглашается стать союзницей Принца.

В какой то момент, она увидит его в Темном облики и посчитает монстром. Даже когда Принц найдет её в нормальном облике, та ему не поверит.

Позже, Принц заберется в большое здание где заперли множество горожан и подожгли строение. Конечно же это ловушка, но Принц рискуя жизнью спасает людей, в числе которых оказывается мудрец. Старик узнает Принца и велит тому остановить Визиря пока не стало слишком поздно.

Позже, Фара встречает Принца и помогает ему спасая жизнь. Она видела как он рисковал спасая горожан, потому поверила.

Возле дворца на них нападает целая армия чудовищ. Сотни врагов окружают парочку и кажется что надежды нет, но тут появляются спасенные жители Вавилона. Их ведет мудрец. Наспех вооруженные, они нападают на армию Визиря и помогают Принцу и Фаре спастись. Тем удастся пробраться во дворец, где они снова разделяются.

В Темном облиции Принц находит меч отца, а затем и самого Шахрамана, точнее его бездыханное тело.

Темный в своей манере издевается над Принцем вопрошая, что же тот будет теперь делать. Может ему следует собрать побольше песка и вернуться назад во времени? Или лучше снова отправиться на остров и позаботится о том, чтобы Визирь был убит, а по дороге спасти ещё один десяток девчонок в беде.

Но Принц решительно отвергает и эти идеи и Темного Принца. Он больше не будет бежать от последствий своих ошибок, а будет бороться с ними. В этот момент, без помощи воды ему удастся вернуть свой облик и даже подавить волю Темного. Голос последнего замолкает...

Механики игры, почти такие же как и во второй части. Есть основное оружие, тут в его роли большую часть времени будет кинжал времени, и дополнительное. Втрое можно менять. Оно ломается не так быстро как в прошлой части, если конечно не бить им по стенам, но за то можно его бросать во врагов. Те кто не гибнут от такого попадания, пытаются вытащить его из себя. В этот момент их можно атаковать, а Темная версия цепляется за рукоять оружия цепью. Меч света принадлежащий Шахраману нельзя сломать или выбросить. Вместе с ним Принц дойдет до самого конца.

Позже, во дворце у самой вершины Вавилонской башни Принц достигает Визиря и сражается с ним.

В конце концов, ему удастся вонзить кинжал времени в сердце чудовища и тот гибнет.

Напоследок, песок собирается в образ Кайлины, которая прощается с Принцем. От её прикосновения цепь покидает руку вместе с песком времени. Всё это видит Фара.

Затем, они слышат звон и видят Персидскую корону прокатившуюся по лестнице. Принц хочет её поднять но тут видит Темного Принца, который первым берет её и произносит фразу из концовки второй части - «Всё твоё – принадлежит мне по праву. И всегда будет моим». После чего наносит удар цепью.

Принц оказывается внутри своего сознания вместе с Темным.

Ему приходится сразиться с ним, а затем он перемещается через знакомые по двум предыдущим играм места будь то дворец Магараджи, палуба корабля или тронный зал императрицы. Всё вокруг темнеет и приобретает цвета татуировки Темного Принца. Тот пытается захватить тело, стремиться завладеть им и стать безраздельным хозяином и тела и всей Персии.

Затем, на арене Принц сражается с ним, а того становится всё больше. Но затем, он слышит голос Фары призывающей уходить оттуда. Принц видит её и прекратив сражаться, бежит её навстречу.

Темный Принц пытается его вернуть но безуспешно. Зловещий голос становится всё тише, а напоследок он кричит от отчаяния.

Наконец, Принц просыпается и говорит, что всё кончено.

А когда приходит очередь ответить откуда же он знает имя Фары, тот произносит фразу из начала первой игры о том, что время это не река, а бурный океан тем самым начиная свой рассказ, что подводит к началу игры. Тоже своего рода временная петля. Во всяком случае, несмотря на все события, большая часть которых мягко говоря не очень хорошая, история заканчивается на хорошей ноте.

Визирь повержен, персидский народ спасен, пески времени рассеялись без остатка, а Принц примирился с самим собой, подавив свою темную сущность.

Принц и Фара живы, и судя по всему их ждет счастливое, совместное будущее.

На этом, история Принца Персии завершится.

Для мира Николаса Мора, трех частей игры вполне достаточно вот только... без изменений тут явно не обойтись. Игроки ждут ничуть не меньшего успеха, будет нехорошо если они расстроятся, так что над этим надо как следует подумать. Сацуки и Киара конечно же очень хороши и вне всяких сомнений сумеют выдать достойный проект, но всё же будет лучше если Николас предоставит им хороший фундамент, на котором они то и выстроят отличную игру.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3623500>