

Глава 168 – Манипуляции со временем.

Осколок сознания, чей памятью об играх Ник активно пользовался, обладал своего рода волей. Назвать это разумом было бы неправильно, но вот своего рода воля как раз подходит для бессознательного сгустка энергии/информации, коим и был осколок сознания.

Хранилище информации не было полностью открытым, чтобы получить более подробные данные, приходилось вводить осколок в необходимое для этого состояние. То есть, надо завоевать его доверие, что удается пока что одним единственным способом – воссозданием игр. Причем, если улучшить игру, то эффект становится сильнее и осколок сознания раскрывает больше информации.

В этом была одна загвоздка.

Люди разные и зачастую обладают вкусом. Если одному нравится что-то одно, то не факт что это приглянется другому. И тот факт, что одна из личностей всего лишь скопление энергии, не меняет данного факта.

Однако, до сих пор Нику удавалось создавать то, что нравится не только осколку сознания, но и самому геймдизайнеру. Чувствуя необходимость развиваться, в чем сильно помогало чувство вдохновения, юноша следовал зову сердца, даже если это означало отклонение от детального воссоздания игры. Особенно сильно это касалось смешивания нескольких проектов в один. Ну и не стоит забывать, что часть игр юноша отдавал на реализацию своим напарницам, из-за чего проекты становились совсем другими, нежели в памяти осколка.

Такая вот незримая борьба, не смотря на всё вышеперечисленное не несла вреда, а давала лишь плюсы.

Но...

Работая над старыми играми, Ник замечал послабления со стороны осколка, то что ностальгия сглаживала углы, отчего проект воспринимался лучше, чем он был.

Это естественно. Когда человек приукрашивает и даже идеализирует воспоминания из далекого прошлого, когда трава была зеленее, а жизнь была прекрасной. Просто, немного странно что осколок сознания тоже был этому подвержен. От того, Николасу приходилось что-то с этим делать.

Ты видишь некую проблему, а тебе говорят мол всё хорошо, не парься. Ты замечаешь очевидный минус, а тебе талдычат мол это фишка и вообще никто не заметит. Геймдизайнер обязан уметь находить сокрытое и принимать верные решения, даже если это выглядит как неуместное и ненужное вмешательство.

Когда Сацуки всерьез взялась за разработку Принца Персии, Ник время от времени помогал ей, и в эти моменты, глядя на то как игра воплощается в реальность, в осколке сознания пробуждались всё новые данные по этой игре, и даже всей серии. Вот тогда, Ник заметил очевидные минусы, от которых хотел избавиться.

Прежде всего – подсказки.

Что нужно нажимать в тех или иных случаях, особенно в бою. Эти надписи то и дело мозолят глаза, а их постоянное появление как бы намекает на низкий скилл игрока.

Но это ерунда, подобные подсказки легко убрать, а если игрок что-то забудет и начнет тупить, то пусть сам выкарабкивается. Тем более, чем дольше он в игре, тем больше магии заработает геймдизайнер.

Другой тип подсказок был связан с сюжетом.

Когда Принц входил в песчаные вихри, позволяющие восстановить запас песка времени в кинжале, игроку демонстрировалась нарезка действий, которые ему скоро предстоит выполнить. Это касалось решения головоломок, чтобы пройти дальше. Ну а Принц, увидев будущее, понимал куда ему следует идти дальше.

Это встречалось слишком часто, настолько что Ник твердо решил сократить наличие подобных явлений до полудюжины раз за всю игру. Да и демонстрировать они будут важные события и сильных противников. А что касается загадок, пусть игроки думают своей головой.

Правда, чуть позже Ник и Сацуки решили сделать подобные подсказки для легкого уровня сложности, но опять же их будет существенно меньше, чем в оригинальной игре.

Еще один неприятный момент, это сохранения.

Делать их можно только в установленных разработчиками местах. По сути, это контрольные точки, разве что выглядят они необычно. Рассказывая свою историю, Принц останавливается и сообщает, что если он прервется, то продолжит вот с этого момента. В первый раз это выглядит интересно, но в дальнейшем такие напоминания отвлекают от игры.

Ник разумно решил, что в случае проигрыша, игрока отбрасывает к контрольной точки, а Принц/рассказчик говорит нечто в духе – «На самом деле, всё было вот так...», и действие продолжатся.

Значительные изменения коснулись боевой системы.

В оригинальной игре, было всего несколько приемов, из-за чего бои проходили достаточно однотипно. А поскольку Сацуки очень неплохо владела мечом и занималась спортом, то она применила все свои умения при создании этой игры, значительно расширив боевую систему. Причем, это касалось как Принца, так и его врагов. Теперь, бои проходили куда бодрее, а в зависимости от уровня сложности, враги могли стать очень опасными и умелыми противниками, а не тупыми монстрами.

Сражения были выстроены как вокруг акробатических способностей Принца, так и кинжала времени.

Поскольку монстры порожденные Песками Времени уязвимы для этого кинжала, он становится главным орудием для убийства чудовищ. На их телах, будут участки плоти светящиеся так же как Пески Времени, это и есть уязвимые места. Если пронзить такой кинжалом, то он поглотит песок и монстр исчезнет. Но вот совершить необходимый удар, зачастую не так просто. Для этого порой требуется использовать второе оружие, коим выступает меч. Нужно отбросить врага, оглушить или заставить того упасть наземь, и вот тогда – самое время использовать кинжал. В оригинальной игре, был некоторый перебор с добиваниями. Тут же, монстры будут обращаться в песок и поглощаться кинжалом, прямо по ходу боя. Так что если игрок перерезал горло очередной твари, то не надо ждать когда та рухнет на пол, подходить к ней и вонзать клинок в грудь, чудовище само подохнет, а песок прилетит к кинжалу как бы далеко тот ни находился.

У кинжала есть ячейки с песком для использования. Их содержимое расходуется на использование способностей манипуляций со временем, а восстанавливается через убийство врагов, а также прохождение через песчаные вихри. Также, эти действие отвечают за прокачку кинжала, что позволяет увеличивать количество ячеек с песком.

Есть в игре также и прокачка здоровья. Отвечает за это не песок а вода. Именно водой Принц восстанавливает здоровье, для чего пьет из фонтанов и иных источников. А вот для увеличения максимального уровня здоровья, нужно искать спрятанные по всей игре тайные фонтаны, каждый из которых не только сокрыт, так ещё охраняется массой сложных ловушек.

Вся игра выстраивалась вокруг возможностей кинжала времени.

Если прыгая с колонны на колонну, игрок срывался, то он откатывал время и мог предпринять ещё одну попытку. Если врагам удавалось одержать победу, убив Прица, тот перематывал время и сражался по новой. Если враги слишком сильны, то время можно замедлить, а Принц будет двигаться быстрее врагов, что позволит одержать над ними победу. Но и пользоваться способностями бесконечно - не выйдет. Песок кончается, а вместе с ним и право на ошибку. А ведь чем дальше заходит игрок, тем чаще песок требуется для преодоления смертельных головоломок.

Самое банальное, на пути двигаются вращающиеся механизмы с лезвиями. Пробежать мимо них невозможно. Чтобы пройти, нужно замедлить время и только тогда удастся прошмыгнуть. И таких примеров – масса.

У Сацуки были непомерные амбиции в плане разработки игры. Она хотела сделать всего больше, лучше, красивее, зрелищней и в таком духе. Но вот манипуляции со временем, ей первое время никак не давались. Как раз для этого Ник создал Брейд. Небольшая игра, платформер-головоломка, которая несмотря на кажущуюся простоту способна заставить человека задуматься о многих вещах.

Ник привел её в качестве примера. Сацуки успела поиграть в неё и увидела как подруги сумели пройти до конца. Сейчас же, Ник показывал отдельные части игры для сравнения, указывая на то, что примерно должно быть в Принце Персии.

Юноша ожидал, что придется потратить порядком времени, дабы всё разложить по полочкам, однако... потребовалось около часа, чтобы до Сацуки дошло. И это не укрылось от глаз Ника, поскольку девушка вошла в состояние вдохновения. Она ощутила нечто непередаваемое и поняла принцип действия этих механик, как и то как их можно перенести в матрицу.

Поняв что к чему, да ещё и находясь в повышенном эмоциональном состоянии, Сацуки бросилась воплощать идеи в жизнь. Ник помогал ей, понимая то что не стоит упускать момент, и то что сейчас его советы будут иметь наибольший отклик. В то же время, ему приходилось сдерживать порывы своей напарницы, поскольку та зачастую перегибала палку в некоторых местах.

Сацуки понравились загадки Брейда, настолько что она загорелась желанием использовать из в Принце Персии. Первым делом, это касалось объектов не подверженных влиянию манипуляций со временем.

Вот к примеру, Сацуки создала коридор с движущимися пилами и лезвиями. Если замедлить время, тут можно пройти но... замедлятся не все ловушки. Большая часть не подвержена влиянию песков времени, так что игроку придется проявлять чудеса ловкости, чтобы пройти через столь опасное место.

Или вот полуразрушенные платформы,двигающиеся над пропастью. Пройти здесь можно только если в нужных местах останавливать время. Принц прыгает с одной платформы на другую, а затем в какой то момент, останавливает время в шаге от пропасти, а между тем одна из платформ продолжает двигаться и достигает Принца. Тот отменяет остановку времени и прыгает на неё.

Сацуки задумала не только объекты, но и врагов с такой же способностью. Их не удастся замедлить или прикончить пока время стоит на месте. Они всегда будут двигаться и нападать. Но это опять таки можно использовать в своих интересах, например для того чтобы заморозив или замедлив время, выманить этих противников из толпы обычных, а после того как они разделятся, прикончить их.

Ещё таких врагов нужно будет использовать для решения некоторых загадок.

Насмотревшись на то как Тим прыгает на головы монстров и тем самым подрывает выше обычного, Сацуки захотела сделать нечто подобное и тут. Ник убедил её что далеко не каждый человек или монстр удержится на ногах, если здоровый мужик будет прыгать отталкиваясь ногами от его головы. Для подобных трюков нужны тяжелые, сильные и неповоротливые противники. Ловкий игрок сможет проскакать у них между ног или перескакивать используя голову и плечи, как платформу. Если заморозить время для такого врага, который стоит в огне или вязкой грязи в которой нельзя прыгать, то Принц сможет оттолкнуться от него и допрыгнуть до нужного места. Будут и загадки в которых эти существа, обладая иммунитетом к манипуляциям со временем, должны пройти до нужной точки, чтобы Принц использовал это. Сацуки решила создать в том числе области с такой функцией. Так что, Принц запрыгнувший на такое существо, может отматывать время назад, а сам останется на монстре.

Остановка времени влияет не только на врагов и ловушки. Вода в таком случае, превращается в твердую структуру. Есть пруд, в нем можно плавать, но вот забраться по крутой стене не выйдет. Там просто не за что зацепится. А вот если, стоя на берегу, остановить время, то вода станет твердой. Принц пробежит по ней до стены и без труда заберется по ней.

Тот же эффект касается падающей воды. Водопад обратиться в прочную стену, по которой тоже можно забежать как и по обычной, или отталкиваться от неё и обычной стены серией прыжков, чтобы забраться наверх.

А вот останавливать время находясь при это в воде – идея не из лучших, ведь Принц застрянет в нерушимой субстанции. За то, нырнув или встав внутрь водопада, это можно использовать для защиты от существ с иммунитетом к манипуляциям со временем. Для этого Ник придумал монстров самоубийц, которые взрываются рядом с Принцем. Причем, увидев его, они активируют свою способность, это делает их неуязвимым к манипуляциям, а ещё у них запускается таймер, так что они обязательно взорвутся. Но вот пробить слой воды когда время стоит на месте, они не способны.

Любыми способностями кинжала нельзя пользоваться необдуманно, особенно на высоких сложностях. Вот убил ты пару врагов, а затем неосмотрительно отмотал время. Враги снова живы, а песок потрачен впустую. В то же время, те кто обладают иммунитетом, в этом плане уязвимы. Ведь они не возродятся если отмотать время назад. Это тоже нужно использовать.

В Брейд, можно одноразовым ключом открыть две двери, или прыгнуть в пропасть чтобы поднять ключ и отмотать время, а он всё ещё будет в руке потому что подсвечен зеленым, а потому не подвержен временным аномалиям. Подобные идеи, Сацуки хотела использовать в Принце Персии. Ник поощрял её желания. Он знал, что подобные мелочи помогут

существенно разнообразить игровой процесс.

Всё же, оригинальная игра состоит из загадок, акробатики и некоторого количества боев. Видов врагов не так много. Там конечно есть обращенные в чудовищ скарабеи, птицы и даже девушки в соблазнительных нарядах с кинжалами в руках, но если честно – это быстро приедается. А раз, Сацуки хочет сделать игру больше, то и разнообразия должно быть больше.

Помощь в этом окажет сюжет, а именно действие вырвавшихся Песков Времени. Сацуки использует это для создания всевозможных аномалий и мест где пространство и время искривляются, что позволит реализовать практически все идеи связанные с ловушками, загадками и манипуляциями со временем.

Увидев очередную загадку, Ник понял что пройти её смогут лишь очень хардкорные игроки, хотя бы потому что даже с полными карманами песка времени, у них не будет права на ошибку. Тогда, юноша предложил ввести песочную аномалию. Она сделает так, что при её активации песок в кинжале будет восстанавливаться автоматически, но в очень ограниченный период времени. Так что игрок, используя все возможности кинжала сможет преодолеть очень трудный участок или скажем непростой бой. Однако, если будет щелкать клювом, эффект исчезнет и тогда придется либо двигаться дальше, что очень непросто, либо возвращаться обратно к аномалии, если есть такая возможность.

Сацуки не обошла вниманием, ещё одну фишку Брейда.

Там, в одном из миров, герой Тим, а также некоторые объекты и монстры обладают фиолетовым свечением, что означает возможным действовать на них тенью. Герой выполняет некие манипуляции, например прыгает на врага и дергает рычаг, чтобы открыть дверь, а затем отматывает время назад. Тогда, его тень делает все то, что делал он. Враг погибает, рычаг активируется и тем самым открывается дверь.

Выглядит интересно, неудивительно что Сацуки захотела это использовать. Ник подобного не планировал, он просто создал инди игру, которую знал, без каких-либо изменений. Но а напарница, видел в этом годные подсказки для её собственного проекта.

Таким образом, ближе к концу игры, игрок сможет совмещать перемотку времени с активацией тени Принца. Отматывая время назад, Принц создает свою тень, которая повторяет всё то что делал он и это оказывает воздействие. Удары тени, точно также наносят урон и убивают врагов. Для загадок это открывает целый пласт возможностей. Как насчет добраться до рычага, дернув за который, Принц не только открывает путь, но и ловушку моментально приводящую к смерти? С использованием новой способности, всё это проделает тень, а Принц останется в безопасности. Схожим образом, можно будет дернуть два рычага одновременно или повиснуть на устройствах, требующих давления. Ранее, для этого требовалась помощь спутница Принца Фары, но а теперь, он сможет проделывать это в одиночку.

Отдельной темой конечно же будут боссы, которые в оригинальной игре не могут порадовать своим разнообразием. А вот нечто придуманное Ником и Сацуки потребует отличных навыков и гибкого мышления. Чтобы убить бронированного босса, который не выпускает Принца из внимания, нужно напасть на него, удерживать некоторое время и отмотать всё назад, чтобы этим делом занималась тень, а Принц подобрался со спины и ударил в уязвимое место. После этого, с подобным трюком, надо заманить босса к стене, куда можно забраться и прыгнуть ему на голову, чтобы ударить во второе уязвимое место, пока его снова отвлекает тень.

Будет босс не подверженный манипуляциям со временем. Ему придется отрезать части тела, а

заодно искать песок, чтобы перематывать всё назад. А вот его раны не отмотаются, что нам и нужно.

А как насчет чрезмерно сильного босса, у которого нет уязвимых мест? Он прет напролом, сносит всё на своем пути, а если схватит принца то раздавит. А ещё на него не действую манипуляции. Тут бой проходит в виде загадки, в которой нужно убегать, преодолевать препятствия и заманить босса на мост, который должен разрушиться. Принц вместе с боссом заходят на мост, тот разваливается и они оба падают в пропасть, только вот Принц отматывает время и возвращается обратно, а чудище продолжает свой путь к гибели. И вот, монстр мертв, мост цел, а Принц готов идти дальше.

Подобным образом, можно использовать тень, чтобы заманить врагов в комнату и закрыть её, ну или ещё каким способом избавиться от них.

Сацуки делала всё с размахом, так что в игре будет куда больше открытых пространств. Зачастую, загадки будут обладать вариативностью, зависящей от способностей игрока. Разница в уровнях сложности окажется весьма существенной, из-за чего прохождение будет серьезно отличаться. Низкая сложность предоставит восточную сказку, приключение с головоломками и манипуляциями со временем. Средняя заставит попотеть, там особо не расслабишься, а загадки будут не такими простыми. Ну а сложная заставит выложиться на все сто. Мало кому удастся пройти её, без предварительного прохождения на среднем уровне сложности.

Ник работал над Ex Machina, время от времени заглядывая к Сацуки, и помогая ей с некоторыми местами. Ему оставалось поразиться тому, насколько игра стала больше и красивее в сравнении с тем, что было в чужой памяти.

- «Ого, вот как должен выглядеть ремейк» - Ник

- «Что?» - Сацуки

- «Говорю, хорошо выглядит» - Ник

- «Ещё бы! Я использовала придуманную тобой музыку, она отлично подходит. Кстати, Киара подсказала босса в виде слона, которым управляет песочный наездник. Я уже кое-что сделала. Посмотришь?» - Сацуки

- «Ага» - Ник

Ранее, он сказал что хочет сделать сиквел самостоятельно. На то была причина, продолжение сильно отличается своим стилем. Оно более brutальное, там меньше сказочности, чем в первой части, только суровый реализм. Вот поэтому, Ник считал что Сацуки не сможет воплотить нечто подобное или воспримет в штыки, мол Ник хочет убить сказку.

Но сейчас... глядя на то как девушка преобразила игру, он понимает, что сотворить нечто подобное для него будет очень и очень непросто. Быть может лучше всё же поручить это Сацуки?

- «Знаешь, я тут вот над чем подумал. У тебя есть стиль, но ты слишком замыкаешься в нем. Тебе нужно будет попробовать нечто другое, чтобы расширить кругозор. Но не сейчас. Сперва, выпусти эту часть» - Ник

- «Но ты ведь мне pomoжешь?» - Сацуки

- «Помогу» - Ник

Между тем, подходило время для официального анонса игр и трейлеров по ним.

Ех Machina и Принц Персии, будут закончены примерно в одно время. А вот Киаре потребуется больше времени. Она не только занята своей игрой, но ещё и помогает учителю Скарлет с Мафией.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3465664>