

Глава 13. Дальнейшие планы.

...

[POV Venom]

Так или иначе, этот мир напоминает Бэтмена из трилогии Нолана, хотя и не очень сильно, с Суперменом из Смолвиля. Я знаю это, потому что мальчик с фермы в статье немного похож на Тома Уэллинга, а Лекс - на Майкла Розенбаума. Для меня это большая удача, учитывая, сколько раз я смотрел "Смолвиль", так что я хотя бы представляю, что там может произойти.

И тут меня осенило: если в комиксе или мультсериале Яд смог воспроизвести способности паука, возможно ли использовать этот метод для анализа биологии криптонианцев и подражать им? Может, и нет, но попробовать стоит. А учитывая, что я знаю, что именно может произойти в Смолвиле, я могу спланировать, когда вмешаться и случайно выйти на Кларка. Может быть, когда он будет спать, или когда враг на неделю выведет его из строя, или что-то в этом роде.

Первое, что пришло мне в голову, это КОГДА мне стоит заняться анализом его биологии. В первом сезоне сериала у него ещё нет некоторых способностей. Но, опять же, в большинстве случаев способности появляются у него из-за психологического воздействия во время сильного стресса или обстоятельств.

Так что, поразмыслив немного, я решил, что могу начать действовать в любое время, пока у меня есть шанс. Или, по крайней мере, до того, как у него появится супер-слух. Когда он его получит, большинству нормальных людей будет сложно подкрасться к нему. Фактически я сейчас с Бэтменом, но он ещё только начинает, и я не уверен, что он уже может подкрасться к криптонианцу в это время.

Похоже, мне нужно будет навестить его как можно скорее, пока он не развил свои другие способности. Итак, мой первоначальный план состоит в том, чтобы добраться до него, когда он спит или находится в нокауте. Пока он будет ослаблен воздействием криптонита, это может изменить результаты анализа, поэтому я предпочел бы, чтобы он не находился под воздействием его излучения. Но я не думаю, что могу позволить себе ждать такой возможности.

Чаще всего Кларк бодрствует днём на 100%. По моим воспоминаниям о ранних сезонах, я могу добраться до него только тогда, когда он ослаблен. Время, когда он спит, приходится на ночь. А я не могу ждать ночи, так как это очередь Бэтмена.

Думаю, я запланирую свой визит на то время, когда Кларк присоединится к футбольной команде и получит временную потерю сознания в сауне.

Этот вариант звучит более правдоподобно, поскольку Кларк будет находиться там без сознания. Я смогу легко войти и выйти, и никто не меня заметит. По крайней мере, пока Джонатан не придёт за ним.

Так что я продолжаю искать что-нибудь о школьных играх и, к счастью, нахожу расписание их игр. Я помню, что это должна была быть пятница и что это должна была быть 200-я победа тренера, и после доступа к записям побед тренера у меня есть дата. Я прошу Альфреда, чтобы в назначенный день, частный самолет был готов, и я смогу прилететь довольно быстро.

Теперь, когда с этим вопросом всё решено, я могу вернуться к планам по созданию игры

Xenogears.

В своей прошлой жизни я не помню подробностей, касающихся моей личности, но я помню свой опыт. Я помню, что у меня была степень по изобразительному искусству. Так что я всё ещё могу рисовать. Я начинаю делать цифровые концепт-арты для Xenogears. Затем я создаю персонажи, после чего делаю фоны, Gears (гигантские машины) и дизайн боссов.

Каким-то образом мне удастся вспомнить мельчайшие детали, не знаю почему, но я не сомневаюсь в этом. Такое ощущение, что я смотрю на свою память, как будто открываю видеофайл в своём сознании и копирую детали на цифровой холст. Поскольку я почти практически копирую его, я заканчиваю очень быстро.

Затем я перехожу к примерам того, как будет выглядеть система комбо.

Наконец, я решаю нарисовать, как именно будет выглядеть игровой джойстик. Сюрприз-сюрприз (не совсем) - я просто нарисовал внешний вид игрового джойстика PS 4. Я прописал все необходимые функции, и на этом всё закончилось.

Спустя почти половину дня у меня начинается конференц-связь с моей новой игровой компанией. Мне рассказывают о статусе компании, о том, сколько талантов у меня там есть, затем я говорю, что хочу сделать игру.

Я уточняю, что это больше для меня, чем просто ради получения прибыли, но говорю, чтобы они всё равно занимались обычным маркетингом и ценообразованием, чтобы игра могла хотя бы окупить себя и производство.

После я сказал им, что собираюсь сделать игру в качестве пробной версии, но попросил их не выбрасывать все использованные активы и файлы, так как я хочу воспользоваться ими в качестве справочной информации, когда буду делать ремейк с улучшенной графикой.

Следующие несколько дней я мало что делал, но продолжал проводить встречи и постоянно говорить о том, чего я хочу, о моих ожиданиях, о существующих в игре механизмах и т. д. Всё, что я помнил об игре. Затем я сказал им, что нужно нанять молодых выпускников и новых талантов и попросил их предоставить мне концепт-арты для любых возможных дополнений к игре.

Поскольку в оригинальной игре был только один диск для полноценного геймплея и освоения, а 2-й диск был изначально подготовлен в спешке, я ожидаю, что они расширят возможности 2-го диска. Я даю им написанный мною сценарий полной сюжетной линии и прошу их сделать новый дизайн уровней и сюжетных линий в дополнение к написанному мною сценарию 2-го диска.

Так продолжалось несколько дней, и я могу сказать, что работа продвигается довольно успешно. Хотя я и не знал, что мои действия вызвали много шума. Думаю, многие могут сказать, что в моей компании произошло какое-то движение.

Стали распространяться слухи о моём приходе в игровую индустрию.

<http://tl.rulate.ru/book/106640/4037291>