

После обеда девушки пошли в художественную зону; они сказали, что хотят что-то посмотреть, но я не обратил внимания.

Фред и Эд отправились исследовать какие-то сражения, которые еще не были адаптированы; я могу только пожелать им удачи.

Я медленно прошел через сквер, прилег под деревом; я воспользуюсь этим временем, чтобы немного вздремнуть, но сначала загляну на сайт конкурса.

Зайдя на сайт, я понял, что этот конкурс не так прост, как я себе представлял. Приз в 500 000 кредитов не так уж и впечатляет; что действительно привлекло моё внимание, так это контракт с Eternal Dream. Это крупнейшая платформа распространения игр во вселенной, по сути, универсальный Steam. Эта платформа управляется правительственным ИИ.

В настоящее время это самый продвинутый искусственный интеллект человечества, ответственный за выполнение большей части бюрократической работы в правительстве. Его существование также делает коррупцию практически невозможной, будь то в правительстве или вооруженных силах. Почти невозможной.

Но тот факт, что этот конкурс сотрудничает с Eternal Dream, поднимает некоторые вопросы. Поскольку это государственная платформа, добиться партнерства с ней практически невозможно.

Насколько я помню, игровой рынок начал расти 150 лет назад. С появлением полного погружения рынок игр встал бок о бок с рынком кино и музыки.

Но за последние 50 лет игровой рынок значительно сократился, что неудивительно, учитывая, насколько застойным стал дизайн.

Размышляя таким образом, становится очевидным, насколько остро игровая индустрия нуждается в свежей крови. Рынок, который когда-то приносил квадриллионы кредитов, теперь висит на волоске.

Думая об этом, я не могу сдержать улыбки: это прекрасная возможность сделать себе имя в этой отрасли, но есть одна проблема.

Правила гласят, что участникам должно быть от 15 до 100 лет, и во время регистрации они должны представить 3 игры с разной тематикой, и они не могут быть онлайн.

Первая должна быть основана на повествовании, вторая должна содержать новшества в игровом процессе, а третья должна быть оригинальной. Из этих правил ясно, что они хотят подтолкнуть молодых дизайнеров к нестандартному мышлению, но мне интересно, поймут ли это молодые дизайнеры.

Улыбаясь, я начал думать о том, какие игры я мог бы создать. Размышляя о различных возможностях, я начал изучать игры, ориентированные на сюжет.

Я провел много исследований по играм, но так и не нашел ничего об играх, ориентированных на сюжет, но, к моему удивлению, они существуют.

Изучив некоторые веб-сайты и прочитав некоторые комментарии, я понял, почему никогда их не видел. Эти игры созданы для очень специфической аудитории; на самом деле, большинство даже не считают играми.

Глядя на некоторые видеоролики, становится ясно, почему этот игровой стиль не пользуется успехом; по сути, это слегка интерактивные фильмы.

Самая известная из них - "Невозможный выбор"; в ней рассказывается о битве трехтысячелетней давности.

Игра показывала как Эксида внезапно напали на маленькую планету с населением в 5 миллиардов человек, и генерал Харпер был ближе всех к месту нападения.

По сей день люди обсуждают решения генерала в той битве, одни осуждают его, другие поддерживают.

В то время генералу пришлось выбирать между выводом своего флота и присоединением к ближайшему военному форпосту, тем самым оставив маленькую планету защищаться в одиночку. Поступив таким образом, он мог бы объединить усилия с аванпостом и не допустить проникновения пришельцев на следующую планету, одного из крупнейших производителей продовольствия в мире, что, вероятно, привело бы к уничтожению всех людей и самой маленькой планеты.

Или он мог бы послать сигнал тревоги как на планету, так и на военный аванпост, а затем повести свой флот навстречу врагу. Таким образом, он мог бы задержать наступление врага на достаточное время, чтобы можно было эвакуировать маленькую планету. Однако в этом случае у военного аванпоста не хватило бы сил для борьбы с силами Эксидов, и он был бы вынужден покинуть аванпост и эвакуировать сельскохозяйственную планету.

В результате не погиб бы ни один мирный житель, но человечество потеряло бы два идеальных мира для поддержания жизни людей. Более того, потеря продовольственной планеты привела бы к нехватке еды.

Никто точно не знает, как развивались переговоры, но всего через шесть часов после обнаружения вторжения генерал Харпер отбыл с 5000 боевых кораблей, чтобы остановить вражеское вторжение.

В отчаянной битве генерал Харпер и его люди отдали свои жизни, чтобы задержать врага на месяц. К тому времени, когда прибыло подкрепление, весь флот генерала был уничтожен, а обе планеты уничтожены, но ни один мирный житель не пострадал.

Решение генерала широко обсуждалось; одни называют его героем, в то время как другие утверждают, что его необдуманные действия привели к тяжелым потерям для человечества.

После этой битвы не только были уничтожены два мира, но и в течение следующих 200 лет человечество столкнулось с серьезной нехваткой зерна, и многие уникальные растения, которые могли расти только на той планете, вымерли.

Этот спор длится уже тысячи лет, но игра "Невозможный выбор" полностью посвящена тем 6 часам, когда генерал Харпер принял решение сражаться, а не отступить.

(Кажется интересным, я попробую, когда вернусь домой.) Зевая, я медленно погружаюсь в сон.

- Эй, поторопись.

- Что? Мели, что ты делаешь? Отстань от меня.

- Тогда просыпайся уже, пойдем в магазин.

- Магазин? Какой магазин?

Джейд, стоявшая рядом с ними, закатила глаза.

- Ты обещал купить нам новый голографический браслет. Я хочу, чтобы мой браслет был с музыкальной тематикой.

- Чепуха, когда я такое обещал?

- Эти браслеты до смешного дорогие. Я не собираюсь тратить на них свои кредиты.

- Не пытайся обмануть меня, брат. Я спросила тебя об этом во время ланча, и ты обещал купить.

- Верно, Алекс. Мы договорились, что пойдем в художественную мастерскую. Перед тем как мы ушли, Мели попросила браслет, и я воспользовалась возможностью, чтобы попросить такой же. Ты сказал: "Хорошо, хорошо, ребята, можете сами решать". Затем ты развернулся и ушёл.

(Черт, я не обращал внимания.)

- Все в порядке, это не слишком дорого, всего около 200 кредитов.

(Черт возьми, это почти все мои сбережения. Клянусь, я больше никогда не буду отвлекаться.)

.....

От лица Марка Локхарта.

.....

Сегодняшний день был утомительным. Предубеждение против Эксидов по-прежнему велико. Мне нужно всё время быть сосредоточенным, чтобы избежать "неприятностей".

Но что меня действительно раздражает, так это эти чертовы звонки. В то время как Кэт счастлива, что наш сын, похоже, в некотором роде гений, я просто страдаю.

Через несколько дней после создания "Тоторо" Алексом, я начал получать странные звонки и сообщения. Сначала я думал, что это розыгрыши, люди спрашивали о каком-то искусственном интеллекте, говорили, что заплатят хорошую цену за пробную версию.

Поначалу это не имело большого значения, но со временем мне стало присылать сообщения все больше и больше людей. Только после тщательного изучения я обнаружил проблему.

Этот маленький негодяй выложил фильм в Сеть, и по какой-то причине эти идиоты считают, что фильм был снят каким-то искусственным интеллектом. Поскольку Алекс использовал мой Идентификатор для создания учетной записи на Вортексе, эти идиоты нашли мой контакт и просто не перестают меня беспокоить.

После разговора с Алексом и Кэт Алекс только рассмеялся и посоветовал мне не обращать на это внимания, сказав, что не хочет работать с анимацией. Я уважаю его выбор; возможно, в будущем он пересмотрит свое мнение.

Поэтому я просто создал автоматический ответ, объясняющий ситуацию. Но я был наивен; я начал получать всё больше и больше сообщений. Я и представить себе не мог, что существует так много анимационных компаний.

Прошло пять лет, а эти чертовы люди все еще надоедают мне. Я перепробовал все, чтобы избавиться от них, даже дорого заплатил за блокиратор, но, похоже, ничего не помогает.

Вздых.

Сидя в кресле, я пытаюсь немного расслабиться, но вскоре мой браслет начинает вибрировать. С легким вздохом я просматриваю сообщение, и в этот момент, когда вижу, кто его отправил, мои глаза чуть не выскакивают из орбит.

Элайна Максвелл, генерал с железом вместо крови.

.....

От лица Александра Локхарта

.....

Как только мы с Мели вернулись домой, я увидел, что папа выбегает из дома; похоже, что-то случилось, но мне всё равно. Я сразу же направился в полное погружение и, воспользовавшись папиным Идентификатором, купил "Невозможный выбор".

(Надеюсь, он не узнает, что я монетизирую свои фильмы на Вортекс; лучше потратить его деньги.)

Как только я запустил игру, передо мной предстала невероятная сцена: флот с тысячами космических кораблей. Изображение медленно уменьшалось, а затем сцена появилась в голографической проекции. Камера сфокусировалась на лице мужчины средних лет с суровым и слегка испуганным выражением.

Должен признать, реалистичность пугает. Начался 20-минутный ролик, в котором генерал Харпер обнаруживает вторжение Эксилов и быстро отдает приказы своему флоту.

Сам того не осознавая, я был поглощен разговором генерала с одним из его офицеров. Сцена заканчивается тем, что генерал созывает на совещание всех офицеров, находящихся под его командованием.

Только тогда я осознал, насколько был погружен в повествование, когда взял на себя роль генерала.

- Это было интересно; теперь посмотрим, как они скрестили сюжет и игровой процесс.

.....

- Черт возьми, какое разочарование!!!

Несмотря на затянутость первоначального ролика, напряженная ситуация и диалоги были настолько хорошо сняты, что я мог не обращать на это внимания.

Но когда я взял генерала под свой контроль, я просто молча прошел в комнату для совещаний, и начался еще один 30-минутный ролик.

Затем я снова взял на себя управление генералом, но только для того, чтобы отправиться в командную рубку, где начался другой ролик. Наконец, я понял: это не игра. Здесь нет выбора, нет игрового процесса; невозможно исследовать корабль или взаимодействовать с чем-либо.

По сути, это сериал, в котором вы выступаете в роли генерала, только сохраняется прогресс к которому можно вернуться позже. Несмотря на высокое качество сюжета, это определенно не игра.

После финиша я начал немного понимать ход мыслей организаторов конкурса. Похоже, они действительно хотят перемен.

Это идеально. На ум пришло несколько идей для игры, но одна подходит идеально.

Detroit: Become Human.

<http://tl.rulate.ru/book/115204/4488261>