

Detroit Become Human - идеальная игра для этого соревнования, очевидно, что есть и другие, которые также великолепны, такие как Heavy Rain, Life is Strange, The Walking Dead, все они невероятны.

(The Walking Dead от Telltale, а не 2024 года)

Но Detroit Become Human будет гораздо более приемлемым в этой вселенной, к тому же у меня в запасе всего лишь пять лет, и с "Детройтом" мне не нужно будет сильно менять мир.

Поскольку действие игры уже происходит в будущем, всё, что мне нужно сделать, это изучить, какими были технологии в то время, когда машины получили права, а затем внести некоторые изменения в окружающую среду.

- Хм, в "Детройте" легко создать игровой процесс, но сложно увязать всё это с выбором игроков, кроме того, мне нужно ускорить работу с "God of War".

Сложно, я не знаю, будет ли у меня достаточно времени, мне также понадобится игра, ориентированная на игровой процесс.

В моей голове проносятся несколько игр, но я быстро отбрасываю их, мне нужна короткая игра, для завершения которой не потребуются много работы, пока я погружен в свои мысли, меня позвала Луна.

- Алекс, мы сегодня будем работать над Храмом?

- А...?! Да, давай, если я немного поработаю, может быть, мне придет в голову хорошая идея.

Отключившись от "Невозможного выбора", я попал в мир "God of War", я отправляюсь в пустыню, чтобы найти Кроноса, стоящего на коленях.

Я еще даже не внедрил в него искусственный интеллект, так что в этот момент он просто гигантская гора.

Открыв меню создания, я начал оживлять великий храм Пандоры, активируя все ловушки и испытания.

Войдя в режим игрока, я начал тестировать все ловушки, начиная с наносимого урона и заканчивая временем активации, я потратил весь день на доработку ловушек, и хотя это было утомительно, одна мысль о выражении лиц игроков, когда они доберутся сюда, заставила меня улыбнуться.

После этого я активировал искусственный интеллект Кроноса, предоставив ему самые простые команды: он должен идти по заранее заданному пути, а когда игрок протрубит в трубу, он должен приблизиться, чтобы игрок мог подняться к храму.

Возвращаясь в режим созидания, я вижу, как Кронос медленно движется по пустыне, поднимая гигантские облака песка, и когда я вижу, как солнечный свет падает на золотой песок, в моей голове загорается лампочка.

- Как я раньше до этого не додумался?! Эта игра идеальна.

- Игра? Какая игра?

- "Journey"... Да, это прекрасно, Луна, давай создадим две новые планеты.

- Хм?! Хорошо, но разве ты не говорил, что хочешь сосредоточиться на этой планете, прежде чем начать работать над следующей?

- Да, я так сказал, но сегодня я узнал о конкурсе геймдизайнеров, я планирую сделать еще две игры.

Вскоре мы оказались в пустом космосе, я быстро создал две новые планеты, на этот раз гораздо меньших размеров, мне не понадобится так много места.

"Детройт" получил планету чуть большего размера, для "Journey" я просто создал большую пустыню. Облетев место, я начал вносить некоторые изменения в освещение и физику.

Если сосредоточусь, то смогу закончить "Journey" всего за несколько месяцев, а "Детройт" займет чуть больше года.

Сейчас я всё больше и больше воодушевляюсь, я начал проектировать сооружения, разбросанные по всей пустыне, и хотя они кажутся простыми, в них много деталей.

- Это будет весело.

- Алекс, приходи на ужин и перестань играть на пляже.

Прежде чем я успел начать, мама вывела меня из полного погружения,

- Я не играл на пляже, я начал новый проект.

- Ладно, ладно, в любом случае, давай поужинаем.

.....

Время летит незаметно, мне уже пятнадцать лет, и прошло два года с тех пор, как я работаю над играми для конкурса.

Честно говоря, я даже не заметил, как пролетело время, задаваясь вопросом, не является ли это следствием долгой жизни.

Как бы то ни было, я наконец-то закончил финальные штрихи "Detroit Become Human", сейчас и Detroit, и Journey почти готовы, не хватает только одной очень маленькой вещи, но чрезвычайно важной - музыки.

У всех игр должен быть свой уникальный саундтрек, лучшие игры - это те, которые заставляют вас трепетать во время сражения с эпическим боссом или с шокирующей сценой.

Саундтрек чрезвычайно важен для передачи правильных ощущений игроку, просто вспоминая, как я сражался с Гаэлем, Безымянным Королем, Сестрой Фридой в Dark Souls 3, или Фалангой и Малосом в "Shadow of The Colossus", или финальную сцену в "Life is Strange", просто воспоминания этих и некоторых других сцен, вызывают дрожь в руках

Теперь мне нужно попытаться воспроизвести правильную музыку для создаваемых игр, особенно для "Journey", которая в значительной степени зависит от окружения и саундтрека, но, к счастью, я знаю подходящего человека для этого.

Я отправляю сообщение Джейд. Всякий раз, когда я отправляюсь в музыкальный магазин, она жалуется, что не беру её с собой. Я также попросил её взять очки, сегодня я позволю ей

протестировать игру.

Менее чем через 15 минут она оказывается перед домом.

- Пойдем, Алекс, мне нужно кое о чем спросить миссис Белмонт.

Я не могу не дивиться, она была в элегантном черном платье, с легким макияжем, ее распущенные волосы были действительно красивыми, казалось, они даже сияли.

(Подождите, это не кажется, они в самом деле сияют, как ей удалось так быстро подготовиться за 15 минут?)

- Джейд... Это новое платье?

- Да, я купила его, когда мне понадобится сходить в магазин, я хорошо выгляжу?

- ...хм, да, но... тебе не обязательно так наряжаться, давай просто попросим её об одолжении, а потом...

- Потом?!!

(□□□||)

- ...Ничего, выглядишь великолепно.

- Так я и думала, а теперь давай уже отправимся.

.....

Мы быстро добрались до магазина, он все еще выглядит старым и изношенным, как только мы вошли, я увидел бабушку Марию, разговаривающую с пожилым мужчиной, они, кажется, были очень близки.

- Хм?! А, Алекс, Джейд, я рада вашему приходу, я как раз говорила о вас, позвольте представить, это мой старый друг Альберт Ленков.

Альберт, это Александр Локхарт, а рядом с ним элегантная и очень красиво одетая Джаделин Уэст.

Джейд улыбнулась с покрасневшими щеками и одарила меня победоносной улыбкой, я только закатил глаза.

- Приятно познакомиться с вами, сэр, - прозвучало двойным голосом.

- Это мне приятно, Мари высоко отзывалась о вас обоих, у мисс Джаделин, похоже, большое музыкальное будущее, а у мистера Александра, большой талант к игре на музыкальных инструментах.

- Бабушка Мария просто преувеличивала, мистер Альберт, вы можете называть меня Алекс.

- Вы также можете называть меня Джейд.

Пока мы обменивались любезностями, бабушка сменила тему.

- Итак, что случилось, ты редко приходишь ко мне без предупреждения.

- Хе-хе, простите, я немного волнуюсь. Бабушка, сегодня я пришел просить вас об одолжении.

- Хм?! Хорошо, если я могу чем-то помочь.

Я рассказал ей о конкурсе и о том, что игры, над которыми я работал, почти готовы, но не хватает саундтрека.

- Тебе повезло, Альберт - один из лучших композиторов, которых я знаю, может быть, он сможет помочь.

- Эй, эй, спокойнее Мари, ты же знаешь, я в отпуске, кроме того, я сочиняю музыку для певцов, я ничего не смыслю в играх.

- Не будь таким, воспринимай это как забавный опыт.

- Мистер Альберт, я захватил с собой одну из своих игр, что вы думаете об опробовании, а решение примите потом?

- Серьезно?! Это здорово, мне действительно интересно посмотреть на твоё творение.

Я дал очки бабушке, позаимствовал очки у отца, он не должен возражать, Джейд также надела свои.

- Хм, я не фанат игр.

Альберт тихо бурчит.

- А?! Альберт, ты не собираешься попробовать?

Бабушка Мария смотрит на него немного разочарованно, Альберт посмотрел на нее и немного встревожился.

- Я попробую, держу пари, нам будет весело вместе, Мари.

Увидев это, я невольно округлил глаза: я действительно наткнулся на легендарного "старого подкаблучника".

.....

<http://tl.rulate.ru/book/115204/4488501>