

От первого Альберта Ленкова.

.....

Какая жалость, я думал, что смогу провести немного времени наедине с моей дорогой Мари, но, похоже, ей действительно нравится быть с этими детьми. Вздыхаю. Ну что ж, я просто поиграю немного, а потом вежливо откажусь.

- Наконец-то я смогу увидеть эту таинственную игру.

- Джейд, лучше приготовься, эта игра совершенно уникальна.

Мальчик выглядит уверенным в себе, и я надеюсь, что, по крайней мере, Мари сможет повеселиться.

После того, как Мари закрыла магазин, все уселись на диван. Я постарался устроиться как можно удобнее и надел очки.

У меня потемнело в глазах, а затем появилось предложение.

"Dream Heart Productions представляет".

Затем темнота исчезла, и появилась обширная пустыня. На изображении появилось несколько каменных колонн, и сцена ускорила, показывая пустыню, пока не достигла лица существа.

Существо было высоким и очень худым, с абсолютно черной кожей, с головы до ног закутанным в просторный красный плащ с золотыми деталями. Оно встало, и управление перешло ко мне.

Оглядевшись, я увидел лишь бескрайнюю пустыню. Передо мной была небольшая песчаная дюна.

Я медленно взобрался наверх, но, приблизившись к вершине, потерял контроль над персонажем. Оглядевшись, я увидел сцену, от которой моё сердце учащенно забилося.

- Как красиво.

Солнце стояло высоко, заставляя песок мерцать. Все небо наполнилось светом, и на нем появилось слово.

JOURNEY

На заднем плане играл струнный инструмент. Я не мог понять, что это за инструмент, но каким-то образом, слушая эту музыку и глядя на пейзаж, я чувствовал, что смотрю в бескрайнюю даль.

Постепенно свет померк, и я снова взял персонажа под свой контроль. Я двинулся вперед, но тут же плавно заскользил по песку.

- Ха-ха-ха, это весело.

Я начал исследовать это место, проходя мимо каменных колонн, пока не добрался до небольшого разрушенного строения. Поднимаясь, я увидел развевающиеся красные ткани.

- Но что это?! Какой-то баг? Похоже, мальчик не исправил ошибки. Что ж, тем лучше для меня. Я могу отказаться, сказав, что ему нужно больше работать, чтобы исправить эти ошибки.

Как раз в тот момент, когда я собирался проигнорировать летающие ткани, они начали бороться с белым светом, прежде чем взлететь и прикрепиться ко мне, образуя что-то вроде шарфа.

Мягко подул ветер, поднимая песок и складывая передо мной слова.

ПРЫГАЙ.

- Значит, это был не баг?

Недолго думая, я спрыгнул с края сооружения.

- Что?! Значит, я могу парить, ха-ха, это интересно. Но эта пустыня действительно прекрасна, и мне хочется продолжать исследовать её.

Я продолжал идти, пока не наткнулся на еще одно разрушенное строение. Как только я вошел в него, моя одежда слегка засветилась. Когда я приблизился к стене, песок снова поднялся, образовав еще одно слово.

ВЗАИМОДЕЙСТВУЙ.

Как только я прикоснулся к стене, персонаж издал негромкий крик, от него прошёл импульс энергии. Затем на стене появился рисунок.

Это было легко понять. Те каменные столбы, которые я нашел ранее, на самом деле были надгробиями.

- Так это и есть Мир Героев? Но я не помню, чтобы на этой планете были пустыни, и эти существа явно не люди.

Заинтересовавшись этим, я продолжил исследование. Я обнаружил еще больше разрушенных строений, еще больше развевающихся тканей. Я немного заблудился, но вскоре нашел выход.

Даже не осознавая этого, я начал получать удовольствие, паря и скользя по песку. Я нашел маленькие фрески, которые, казалось, хотели рассказать какую-то историю.

Я становился все более любопытным и заинтригованным этим миром. Затем я оказался перед массивным спуском. Сделав шаг вперед, я начал скользить.

- Ха-ха-ха, это невероятно.

Ветер бил мне в лицо, я прыгал и обходил препятствия, моё сердце бешено колотилось. Войдя на крытую площадку, я увидел одну из самых красивых сцен, которые когда-либо имел удовольствие наблюдать.

Заходило послеполуденное солнце, и его лучи касались песка, окрашивая его в золотистый цвет. Мне казалось, что я скольжу по бесконечной горе золотой пыли.

- Хахаха, какое чудесное чувство. Если бы Мари была здесь, это было бы идеально.

Я наслаждался этим от всей души, пока не потерял контроль над персонажем.

- Что?! Нет!!! Подождите.

Я мог только наблюдать, как персонаж скользит в одиночестве, удаляясь всё дальше по этому прекрасному пейзажу, пока не появилось сообщение.

СПАСИБО ЗА ИГРУ В ДЕМО-ВЕРСИЮ.

- Демо? Что это?

Совершенно недовольный, я снял очки, собираясь пожаловаться мальчику, но увидел, что Мэри стоит, скрестив руки на груди, и сурово смотрит на мальчика.

Джаделин, казалось, пришла в ярость, отбросив все свои вежливые манеры. Она схватила мальчика за голову.

- Демо, демо, это все, что ты можешь сказать?! Просто дай мне уже полную версию игры.

- Я уже сказал тебе, что принес только демо-версию.

- Алекс, дорогой, увидев эти невероятные пейзажи, у меня появилось несколько идей для новых песен. Хотя, что я давно ушла на пенсию, мне захотелось снова петь. Но как только появились те красивые пейзажи, я больше не могла играть.

"....."

"....."

"....."

- Я пришлю вам полную версию позже.

От лица Александра Локхарта.

После того, как все успокоились, Алекс обратился к Альберту.

- Итак, что вы думаете об игре?

- Должен признать, это было... уникально. Мне действительно было весело, но, честно говоря, я не думаю, что что-то подобное будет иметь успех.

- А?! Ха-ха, я думаю так же.

Алекс был неглуп, даже в прошлой жизни "Journey" не увенчалось большим успехом, но всем, кто решил дать игре шанс, она очень понравилась.

Проблема в том, что большинство людей даже не дали игре шанса, или они просто наблюдали за игровым процессом стримеров или ютубером, которые им нравятся, и им было не интересно играть в одиночку.

Сейчас, в полностью милитаризованной вселенной, такая художественная игра вряд ли привлечёт внимание.

- Если ты знаешь, что эта игра не добьется успеха, тогда почему...

- Ну, я готовлюсь к участию в конкурсе геймдизайнеров и намерен представить эту игру как инновационный игровой процесс, но, как вы, возможно, заметили, чего-то все еще не хватает.

- Да, кроме начальной музыки, другого саундтрека не было.

- Да, и именно поэтому мне нужен кто-то, кто поможет мне с этим.

Альберт замолчал, закрыл глаза и глубоко задумался.

(В этой игре очень сильна художественная жилка, она вряд ли привлечет внимание широкой публики, но для соревнований, возможно, у нее есть шанс.)

- Алекс, это не моя область знаний, но я должен признать, что прогулка по этой пустыне наполнила мою голову идеями для новых мелодий.

Вздых.

- Хорошо, я помогу тебе, но сначала я хочу посмотреть эти игры.

- Отлично... хе-хе, вы не пожалеете, я уверен, вам понравятся игры.

- Вот и закончились мои каникулы.

Они оба улыбнулись и пожали друг другу руки, в тот момент никто из них не знал, но этот момент запомнится как важная веха в мире игр. Откроется новая область на музыкальном рынке, появятся новые группы исполнителей, полностью сосредоточенные на создании тематической музыки для игр, а имя Альберта Ленкова будет отмечено как отца эпиков. Но это произойдет много лет спустя.

.....

После того, как Альберт решил помочь мне с музыкой, мы начали работать сначала над "Journey". Единственной музыкой, которую мне удалось сочинить, была вступительная.

С моими скромными познаниями в игре на скрипке, но все остальные песни очень сложные, теперь, когда Альберт рядом, всё, что мне нужно сделать, это определить мелодию и указать направление, в котором музыка должна уносить игрока.

Не беспокоясь о музыке, я наконец-то смог сосредоточиться на завершении "God of War", моим первоначальным планом было сделать сразу всю трилогию.

Таким образом, игрок может пройти по сюжету до конца, не останавливаясь, но из-за ограниченного времени я сделаю только первую игру.

Кроме того, мне нужно будет заблокировать некоторые части мира, например, в игре виртуальной реальности я сделал мир немного более доступным для изучения, хотя он по-прежнему полностью линейный. Но моё основное внимание сосредоточено на создании и оформлении монстров, я использую как оригиналы, так и создаю некоторые дополнения, в оригинальной игре разнообразие монстров было не так уж велико.

Даже в новых играх "God of War" монстры повторялись много-много раз, и это всегда беспокоило меня.

Чтобы исправить это, я использовал ту же тактику, что и в Dark Souls: в каждой области,

которую посетит Кратос, будут свои уникальные монстры, которые не повторятся в других местах. Но очевидно, что у этого метода есть свои проблемы, в конце концов, мне придется создать огромное количество новых дизайнов монстров, но с гигантской галереей игр, которая хранится у меня в памяти, это не будет проблемой. Я всё больше и больше прихожу в восторг от всего этого, но девочки часто жалуются, что я почти полностью отдаюсь играм и больше не снимаю фильмы и аниме.

(Думаю, что выделю немного времени, чтобы закончить анимации, которые уже начал, после чего какое-то время не буду их создавать.)

.....

Время летит со скоростью метеора, сегодня мне исполняется 18 лет, соревнования состоятся через два месяца. Я сделал всё, что мог, и игры почти идеальны, по крайней мере, я так думаю. Но это не то, о чем я беспокоюсь, сегодня день, когда я получу свою последнюю кармическую награду, но я понятия не имею, что это может быть. После вечеринки я сел на кровать и стал ждать, пока не услышал знакомый звук.

.....

<http://tl.rulate.ru/book/115204/4488730>