

Сделав глубокий вдох, Елена успокоилась. Ей было любопытно и немного нервно узнать, чем всё закончится.

Оставив одежду в стирке, она поднялась на второй этаж, чтобы прибраться в комнатах. Занимаясь уборкой, она обнаружила в ящике стола старое оружие, которое только усилило её ощущение, что все движется в ужасном направлении.

Закончив с комнатой Тодда, Елена направилась в комнату Элис, когда Тодд вышел из ванны и оттолкнул ее.

- Уйди с дороги и прибери этот беспорядок.

Вид ванной, в которой жужжали мухи, поверг Елену в смятение, и Кристофер, тоже увидев это, почувствовал отвращение.

- Как будто свинья в человеческом обличье.

Он был не единственным, кто так думал; многие игроки, игравшие в "Детройт", испытывали к Тодду всё большее отвращение.

- Я не собираюсь убирать...

Прежде чем она успела договорить, Кара направилась в ванную. Когда она собиралась выругаться, Елена потеряла контроль над своим персонажем. Кара вошла в ванную и вышла через некоторое время с нейтральным выражением лица.

Кристофер мог только вздохнуть при виде этого зрелища.

- Теперь я действительно начинаю жалеть этих андроидов; никто подобного не заслуживает.

Вздохнув с облегчением, что не нужно заходить в ванную, Елена направилась в комнату Элис, чтобы закончить приводить всё в порядок. Когда она открыла дверь, девочка, казалось, испугалась и побежала к маленькой палатке, сделанной из простыней.

Увидев это, Елена почувствовала, как у нее немного сжалось сердце. Ребенок в этом возрасте не должен так себя вести, он должен быть сильным и жизнерадостным, бегать и играть.

В этом возрасте её дочь уже была подруг-ровесниц, пусть и только на дуэлях. Елена всегда была гордой, но ребенок, стоявший перед ней, был худым, слабым и испуганным.

Подойдя к девочке, Елена заговорила с ней. У нее возникло несколько вариантов, но она попыталась поговорить с девочкой самостоятельно, и, как ни странно, ей это удалось.

Только сейчас Елена поняла, что ей не обязательно следовать предложенным в игре вариантам. Осознав это, она с удовольствием поговорила с ребенком. Елена спросила о её любимых блюдах, о том, какие животные ей нравятся, и о многом другом. К сожалению, девочка не ответила.

Подумав, что, возможно, девочка не была запрограммирована на ответ, Елена встала, немного разочарованная. Но когда она попыталась уйти, Элис схватила её за руку. Девочка казалась нерешительной и немного испуганной, но все же она вложила ключ в её руку и указала на маленькую коробочку на комод. Елена не знала, но такое взаимодействие в игре можно легко пропустить.

Игроки получают ключ от Алисы только в том случае, если попытаются поговорить с ней и завоевать расположение девочки. Хотя это и кажется мелочью, в будущем это может дать преимущество.

Отдав ключ, девочка побежала вниз. Испытывая легкое любопытство, Елена открыла коробку и обнаружила внутри несколько рисунков и фотографию. Рисунки были очень детскими, но на них было видно, как Тодд бьет Кару, а Элис смотрит на это и плачет.

- Так вот почему её ремонтировали и обнулили память.

Кристофер покачал головой.

- Да, теперь понятно, почему эта девочка всегда так напугана. Должно быть, она видела, как свинья вымещает свой гнев на андроиде.

Они оба думали, что понимают причину поведения ребенка. К сожалению, они ошибались, и им предстояло это выяснить.

Елене было любопытно, чем закончится эта глава. Выполнив все задания, она решила спуститься вниз. Спускаясь по лестнице, Елена увидела Элис, которая сидела за столом и играла с плюшевым мишкой. Тодд медленно подошел к ней с налитыми кровью глазами; он вспотел и немного запыхался.

Елена сразу же забеспокоилась, но прежде чем она успела что-либо предпринять, она потеряла контроль над персонажем, и началась сцена.

- Что ты делаешь?

- Я... я играю.

- Играешь... Я знаю, о чем ты думаешь... что твой отец - бездельник, да...? Кусок дерьма.

Тодд медленно произнес это, обходя стол.

- Не нашёл работу, не заботится о семье. Думаешь, я не пытался всё исправить?

Подойдя ближе к девочке, он заговорил громче.

Елена и Кристофер широко раскрыли глаза.

- Эй, держись от нее подальше, черт возьми, почему я ничего не могу сделать?!

Кристофер тоже волновался. Даже просто наблюдая за происходящим, ему хотелось побежать туда и показать, каким должен быть настоящий отец.

Тодд продолжал приближаться к девушке, выражение его лица становилось все более раздраженным.

- Не важно, кто-то всегда появляется, чтобы ВСЁ ИСПОРТИТЬ.

Он схватил стул и швырнул его в сторону.

- Я знаю, что ты обо мне думаешь... ты ненавидишь меня... ты ненавидишь меня, не так ли?

У Элис было испуганное выражение лица, она начала плакать. Тодд схватил девочку, поднял её в воздух и начал орать.

- СКАЖИ, ЧТО НЕНАВИДИШЬ МЕНЯ...

Увидев испуганное лицо девочки, Тодд заплакал и медленно опустил её на землю.

- Боже мой, что я делаю? Прости, дорогая, мне так жаль... ты знаешь, что я люблю тебя, не так ли? Ты знаешь, что я люблю тебя...

Элис продолжала тихо плакать с испуганным выражением лица, в то время как Тодд обнимал её, заливаясь слезами. Она посмотрела на Кару, стоявшую на лестнице, и на этом глава закончилась.

- Нет, не заканчивайся сейчас, черт возьми, как я могу оставить ребенка с этим человеком...

Елена была раздражена и негодовала, но постепенно успокоилась. Эта глава задела её за живое: увидев ребенка в такой ситуации, её сердце чуть не выпрыгнуло из груди.

Кристофер не лучше. Как пожилому человеку, прожившему так долго, мало что могло заставить его нервничать, но эта глава определенно одно из них.

.....

От лица Уильяма Фримена.

.....

Забавно, но иногда, чтобы изменить свою жизнь, нужно просто выбрать путь и приложить некоторые усилия. всю мою жизнь мои родители говорили, что я должен унаследовать семейную ферму. Хотя она не самая большая, наша ферма всё же производит зерно для трех разных планет.

Можно сказать, что я нахожусь в очень привилегированном положении. В конце концов, многие во Вселенной хотели бы оказаться на моем месте.

Но я всегда знал, что не смогу застрять на этой фермерской планете. Я не хотел поднимать бучу, поэтому открыл для себя игры.

Я медленно погружался в миры, играя в одну игру за другой, участвуя во всевозможных войнах и сражениях. Волнение, которое я испытывал, заразило меня. Я не просто хотел испытать это чувство; я хотел, чтобы другие люди испытывали то же, что и я.

Именно так я решил создавать свои собственные игры. Сегодня, когда мне всего 90 лет, я уже дважды становился лауреатом премии юношеских соревнований среди геймдизайнеров.

Несмотря на скромность вручаемых награды в моей галактике, они по-прежнему важны для меня. Но теперь я хочу большего: я хочу получить награду "Молодой Геймдизайнер Вселенной".

Я готовился десять лет с тех пор, как узнал об этом конкурсе. В отличие от других людей, я понимал, что это значит.

Рынок игр всегда был тесно связан с рынками музыки и кино, но отсутствие инноваций убивает

индустрию. Вот почему этот конкурс сосредоточен на инновациях. Так что, я провел обширное исследование истории моей галактики. Около 6000 лет назад группа людей объединилась, чтобы создать флот мстителей.

Они не были признаны военными и не пользовались благосклонным отношением общественности, но поскольку они никогда не нападали на невинных людей, а военные были заняты борьбой с Эксидами, их оставили в покое.

Во время нападения Эксидов на нашу галактику этот флот мстителей пожертвовал собой, чтобы сдержать натиск врагов. Этого оказалось достаточно, чтобы военные прибыли на место и спасли людей.

Этот акт самопожертвования был признан военными, и они даже получили надгробие на планете героев. Это мало известная и обычная история. Многие люди жертвовали собой ради своих планет или галактик.

Но я всё равно выбрал эту историю для своей игры, потому что, даже если она "преувеличена", никто не будет жаловаться, но главным образом потому, что история не является главной целью игры.

Основное внимание уделяется новой механике, которую я создал. Во-первых, история будет рассказана с разных точек зрения, что сделает всё более динамичным. Основной механикой является исследование окружающей среды.

Каждый раз, когда игрок управляет персонажем, он будет находиться в окружении трех или четырех комнат. Игрок сможет взаимодействовать со всем, что угодно, что отличается от других игр, где игрок управляет персонажем только для сохранения прогресса в сюжете.

Я также спрятал в этих комнатах несколько уникальных предметов, и некоторые диалоги изменятся, если у игрока будут нужные предметы.

Также будут уникальные сцены, которые можно будет открыть, только если игрок найдет все спрятанные предметы. Таким образом, игра становится более увлекательной, и игроки могут даже сыграть два или три раза, чтобы посмотреть все уникальные сцены.

- Черт, я все еще нервничаю... Но всё окей, это лучшая игра, которую я когда-либо создавал, я уверен, что никто не сможет сделать лучше.

- Да... Здесь уже более 60 000 комментариев, больше, чем я ожидал. Это здорово, давайте посмотрим, что они говорят.

[Хорошая история]

[Интересно, я смог взаимодействовать с предметами в комнатах, дизайнер приложил усилия к этой игре.]

[История довольно обычная, но сделана превосходно, она развлекала меня на несколько часов.]

[Круто]

[Спасибо за игру]

[Весело]

Я долго читал комментарии. Все хвалили меня и оставляли хорошие отзывы. Когда я был удовлетворен и уже подумывал выйти и дождаться своих наград, я увидел комментарий.

[Фе, даже близко не так хорош как Детройт.]

- Что? Фе...? О чем он говорит?

Просмотрев этот комментарий, я увидел, что некоторые люди ответили ему.

[Ты, должно быть, не играл в эту игру; именно из-за таких ненавистников, как ты, многие дизайнеры перестают создавать игры.]

- Не нужно быть таким чувствительным, я просто сказал правду.

[Эта игра очень хороша, в ней много нового, и даже можно исследовать несколько комнат; ты, должно быть, не читал текст в начале, в котором рассказывается о предметах, которые можно найти.]

[Держу пари, ты не нашёл ни одного элемента, который добавлял бы уникальные диалоги, и пришёл жаловаться.]

[Ладно, я не хотел тратить свое время на людей с одноклеточным мозгом, но чтож поехали.

Да, я поиграл и нашел несколько предметов, но сюжет довольно обычный, добавление уникальных сцен и диалогов к истории, которая неинтересна, просто делает её скучной.]

[Сказал мастер-сценарист.]

[У нас здесь специалист.]

[Он, должно быть, дизайнер этой игры "Детройт" и пришел сюда, чтобы привлечь к себе внимание, ха-ха.]

[Ха-ха, как только я озвучил факты, у вас, ребята, закончились аргументы, просто примите правду, эта игра посредственная, всё просто.]

Я продолжал читать комментарии, но после этого они начали обсуждать политику и некоторые популярные темы. На этот комментарий было получено более трехсот ответов, и число его участников продолжало расти.

Вздых.

- Забудь об этом, всем понравилось, лучше иди поужинай.

Я закрыл страницу и уже собирался выйти из виртуального пространства, но остановился.

- Черт возьми эту посредственность... он просто ненавистник. Я только проверю его профиль, а потом пойду поужинаю.

Я быстро зашёл в его профиль. Я думал, что найду там одни комментарии с ненавистью, но на самом деле он почти ничего не комментировал.

Просматривая его недавние комментарии, я нашел один, который привлек мое внимание. Это было об игре под названием "Detroit: Become Human".

[Эта игра - лучший сюрприз, который я когда-либо получал. Я сыграл только в первые три главы, но могу сказать, что это одна из лучших игр, в которые я когда-либо играл.]

- Моя игра - всего лишь "фе", но эта лучшее в его жизни? Давай посмотрим, настолько ли она хороша.

Признаюсь, я был немного раздражен. Сомневаюсь, что есть игра более инновационная, чем моя.

Я зашел на страницу "Detroit: Become Human" и был по-настоящему удивлен. В то время как моя игра едва набрала 60 000 комментариев, у этой игры их уже более 100 000.

Этот конкурс открыт для всей вселенной, и в нем принимают участие более 5 миллиардов человек. Выделиться очень сложно, и есть только два способа.

Потратить огромное количество кредитов на маркетинг, или игра должна быть настолько хороша, что игроки рекомендуют её друзьям, создавая сарафанный маркетинг.

- Есть только один способ узнать, хороша игра или нет.

Я установил игру и быстро открыл её. Перед самым запуском я увидел небольшое предупреждение.

(Это вымышленная история. Любое сходство с реальными людьми - чистое совпадение.)

Увидев это предупреждение, я был по-настоящему удивлен. Полностью вымышленная история? Почему я не подумал об этом раньше? Зачем понадобилась "приукрашивать" реальное событие?

- Нет, даже если это хорошая идея, она все равно рискованная. В конце концов, невозможно знать, сможешь ли ты создать хорошую историю. Есть причина, по которой люди используют реальные события в своих играх.

Я начал игру с уверенностью. Я действительно не верил, что эта игра может быть лучше моей, но, играя, я даже не заметил, как увлекся повествованием.

Уникальные персонажи, увлекательный сюжет, но в основном механика выбора, которая вносит бесчисленные изменения в сюжет.

Я просто не мог в это поверить, поэтому перепрошёл первую главу несколько раз, чтобы менять концовки, и она действительно менялась: от принесения жертвы ради спасения девочки до убийства андроида. Я даже выпрыгнул из окна, чтобы посмотреть, предвидел ли это дизайнер.

И, к моему удивлению, да, дизайнер предвидел, что кто-то так сделает. Когда я выпрыгнул из окна, я увидел сцену в лаборатории, где несколько человек анализировали тело главного героя, пытаясь найти изъян, который заставил его выпрыгнуть из здания.

Выходя из игры, я чувствовал, как колотится мое сердце. Во время игры мне казалось, что перед моими глазами открылись двери в новый мир. Здесь так много возможностей. Моя голова полна идей и проектов для новых игр.

Я просмотрел информацию о дизайнере "Детроита", и, самым удивительным оказался его

возраст.

- Эта игра была создана восемнадцатилетним новичком... Вау, хахаха, это невероятно, хахаха, ребенок, который едва начал ходить, создал игру в десять раз лучше, чем моя.

Это потрясающе, мое сердце бешено колотится. Когда я в последний раз чувствовал себя так?!

Я был так уверен, что внес некоторые улучшения в надоевший жанр, но просто появился парень на несколько десятилетий моложе и справился лучше.

Александр Локхарт, я не знаю, кто ты, но я определенно не отстану. Брайан, удали "Project Fusion", начнем новый проект.

- Мистер Уилл, вы уверены в этом? Мы долго работали над этой игрой. Я не думаю, что мы сможем создать что-то на том же уровне к следующему этапу соревнований.

- Все в порядке, не волнуйся. У меня в голове кипят идеи.

.....

От лица Александра Локхарта.

.....

Это отличное начало. Даже в первый день мне уже удалось привлечь к себе некоторое внимание. Должно быть, это результат рекламы, которую я вставил в конце "Драгонбола" и "Аватара".

Теперь я, наконец, могу вздохнуть с облегчением. Больше всего я боялся, что игра будет похоронена, так и не успев проявить себя.

- Теперь, когда всё идет хорошо, я должен взглянуть на отзывы.

Читая комментарии, я увидел несколько низких оценок. На самом деле это не проблема, в конце концов, игра понравится не всем. Это нормально.

Но что меня удивило, так это причина этих отзывов. Очевидно, кто-то поиграл в "Детройт" и оставил положительный отзыв, а затем перешел к тестированию других игр, но оставил отрицательный отзыв и упомянул "Детройт". Это привело к тому, что многие люди, которым понравилась игра, начали жаловаться и даже приходиться сюда, чтобы оставить отрицательные отзывы. Удивительно, что даже спустя тысячи лет люди в Интернете ведут себя как гиены.

- Но если люди готовы тратить время, приходя сюда, чтобы пошуметь, возможно, игра интересная.

Немного поискав, я нашел игру, которую они защищали:

- Герои забытой галактики.

- Немного банальное название, но на самом деле оно неплохое. Давай посмотрим, так ли она хороша, как пишут в отзывах.

После завершения установки я запустил игру. В самом начале появился большой текст, объясняющий, что, в отличие от других игр, здесь можно будет исследовать окружающее

пространство. Кроме того, в игре будут некоторые элементы, которые добавят в сюжет уникальные диалоги или сцены.

- Наличие новой механики может быть полезным, но необходимость объяснять это с помощью текста - недостаток дизайнера. Но давай посмотрим, как это реализовано.

Я продолжал играть некоторое время. Могу сказать, что по нынешним игровым стандартам эта игра действительно хороша. Когда игрок начинает управлять персонажами, можно найти предметы, связанные с прошлым этого персонажа. Например, у Рика, первого главного героя, вы можете найти фотографию его дочери. Позже есть сцена, где он рассказывает, как умерла его дочь и что заставило его стать линчевателем.

К сожалению, со временем это становится утомительным и однообразным, но идея действительно хороша. Вернувшись на страницу игры, я увидел, что дизайнера зовут Уильям Фриман.

- Кажется, у него есть талант. Возможно, мне стоит присмотреть за ним в будущем.

.....

<http://tl.rulate.ru/book/115204/4494022>