

-Конечно, пойдём со мной, поговорим в моей каюте, - я жестом указал на свою каюту позади нее.

Древняя кивнула в ответ и сообщила пользователям Мистического искусства, что они должны вернуться.

Поблагодарив ее, я также отменил призыв своих Ангелов.

Зачем мне это делать?

Все просто: они не представляют угрозы для Древней, и лучше, если я произведу хорошее впечатление на того, кто в данный момент держит при себе камень времени.

Оказавшись внутри своей каюты, я махнул рукой и заварил чай на усиленной магией плите.

-Итак, если позволите спросить, зачем вы сюда пришли?- спросил я Древнюю, откинувшись в кресле.

-Мы пришли сюда, потому что выслеживали источник неизвестной формы магии, которая широко использовалась по всей Земле, и этим источником был ты...- серьезно сообщила мне Древняя.

-Прости за это, но почему сейчас? Прошло довольно много времени с тех пор, как я начал использовать свою магию?- спросил я Древнюю.

-Сначала мы знали о тебе, но не чувствовали от тебя угрозы, но вдруг в один прекрасный день мы больше не могли найти твою магическую подпись, ну, это было до тех пор, пока мы не почувствовали, как твоя магическая подпись вспыхнула в переулке каких-то трущоб, прежде чем исчезнуть через телепортацию какого-то рода, и как только мы почувствовали твою магическую подпись некоторое время назад, мы приготовились к битве и отправились сюда, - объяснила Древняя без волнения.

-Спасибо за честность, если ты беспокоишься о том, что я представляю опасность для этого мира, я готов поклясться, что не причиню вреда Земле и даже помогу защитить ее, а если я это сделаю, ты знаешь, где меня найти!- сказал я Древней, которая улыбнулась.

-Думаю, она должна уметь видеть ложь насквозь... хорошо, что я до сих пор не лгал, иначе этот разговор, вероятно, закончился бы уже давно... в частности, клинком, возможно, проходящим через мое горло, - подумал я про себя.

-Приятно слышать!- с улыбкой ответила Древняя.

К счастью, когда мы продолжили нашу беседу, она согласилась, что до тех пор, пока я не стану на путь "зла" и не буду использовать свою магию для убийства невинных, она и ее мастера Мистических искусств не будут против меня.

Я даже спросил, могу ли я получить возможность обучаться магии в Камар-Тадже, и, к моему полному удивлению, она согласилась!

Мы выпили чаю, поговорили еще, и оказалось, что мы во многом согласны друг с другом, но, к сожалению, ей пора было уходить.

И после того, как Древняя покинула мою маленькую обитель, я вернулся к работе над будущим

шедевром, который в будущем напугает до смерти многих игроков, - Resident Evil.

Все, что мне оставалось добавить в Resident Evil, - это некоторые мелкие детали карты, сюжетные детали и меню игрока, что было не так уж и много.

Я решил сначала закончить с деталями карты, которые я не закончил вчера, и добавить несколько коллекционных предметов, которые были важны для некоторых головоломов.

Кроме того, я также разбросал патроны по особняку, чтобы игроки могли их найти.

Закончив с этим, я закончил сюжетную линию, а затем поработал над меню игрока, которое включало в себя только выход из игры, инвентарь игрока и его HUD.

И после этого я добавил последнюю важную деталь.

Леденящая и наполненная ужасом атмосфера!

И вот, наконец, ремейк классической игры был завершен!

[Название игры: Resident Evil]

Тип игры: Ужасы

Награда за создание игры: Журнал Владыки королевства Олдрича]

[Журнал Владыки королевства Олдрича: Рукописный дневник, написанный Владыкой королевства Олдричем, в котором описывается жизнь Олдрича как простого смертного, его путь к становлению Владыкой королевства и его последние моменты перед смертью]

[A/N: Убрана игровая оценка, а персонаж, упомянутый выше, является ОС]

О? Это кажется немного интересным.

Возможно, я смогу многому научиться из этого дневника, если он действительно стал "Владыкой царства", что бы это ни было.

В любом случае, это должно быть хорошее чтение, и кто знает, может быть, в нем содержится полезная информация!

Кроме того, думаю, пришло время посмотреть на реакцию моих игроков на Resident Evil!

Но прежде чем я запущу игру, мне нужно выбрать награды для игры!

Я хотел как создать награды за достижения, так и добавить награду за завершение игры.

Итак, пришло время перечислить возможные одноразовые достижения, которые будут вознаграждать игрока.

Первое достижение - "Ноль смертей", что означает, что игрок не умрёт ни разу, и после завершения игры он получит достижение и уникальную награду - "Хватку смерти".

Хватка смерти - это кольцо с изображением черепа в капюшоне с двумя красными глазами и костяными руками, которые, кажется, когтят по кольцу от черепа в центре.

Это простое кольцо в готическом стиле обладает простым, но мощным свойством: когда смертельный удар вот-вот поразит владельца, пользователь получает сигнал тревоги.

Второе достижение, которое я создал, было достижением "Только нож", то есть они не могли использовать никакое другое оружие, кроме ножа, если только это не было обязательным оружием для прохождения дальше.

После этого я добавил все достижения, которые смог вспомнить из игры, и выдал им соответствующие награды в зависимости от сложности.

Теперь настало время запустить игру!

<http://tl.rulate.ru/book/62311/1816603>