

Чэнь Мо планировал создать десять обычных обоев, и планировал отдельно снять дом Дрейка в заключительной главе и сделать его отдельной темой для игроков, которые прошли «Uncharted».

Обои виртуальной капсулы были похожи на компьютерные обои, которые представляли собой большой фон, который игрок видел, когда впервые входил в систему.

В компьютере обоями могли быть как и живые картинки так и обычные, статичные картинки, в то время как в виртуальной капсуле обои были полностью независимой сценой.

После покупки обоев для виртуальной капсулы игроки, вошедшие в виртуальную капсулу, войдут в специальное пространство, а затем смогут запустить различные игры через это пространство.

Это пространство могло быть украшено различными пейзажами. На данный момент существовало несколько компаний, которые специализировались на съемке красивых пейзажей по всему миру, или делали несколько красивых сцен и выставляют их на продажу.

В конце концов, любовь к прекрасному была у всех. Многим людям нравилось красиво оформлять свои виртуальные капсулы.

Обои для «Uncharted», выбранные Чэнь Мо, в основном представляли из себя некоторые особенно красивые сцены.

Острова, расставленные в море как драгоценные камни, песчаные пляжи, пещеры, затерянные руины с пышной растительностью...

Нетрудно было создать такие обои, потому что подобные сцены уже присутствовали в игре. Единственное, что необходимо было изменить, так это уменьшить размер обоев и понизить потребляемые ресурсы, в противном случае обои будут загружать виртуальные капсулы так же, как и игры.

Более того, эти обои можно будет использовать в успокаивающем режиме, что позволит игрокам хорошенько отдохнуть.

В дополнение к этим обоям, Чэнь Мо также был намерен создать виртуальный дом.

Подобные идеи были использованы другими геймдизайнерами, но до сих пор не появилось никаких особенно популярных продуктов.

Причина этого была очень проста – финальный продукт был не очень хорош.

Вы должны знать, что нынешняя технология виртуальной реальности в этом мире вовсе не достигла стадии «переноса души», которые обычно описывались во многих романах.

«Создание виртуального особняка для обладателей виртуальных капсул» - это звучит как очень хорошая идея, но многие геймдизайнеры понимали все проблемы только тогда, когда уже почти полностью оканчивали над ним работу.

В конце концов, все в виртуальной капсуле - подделка. Игроки смогут смотреть телевизор, лежать на диване, готовить, смотреть в зеркало, переодеться в «домашнее» в виртуальной капсуле... но для этого нужно будет создать невероятно реальную сцену.

А это означало чрезвычайно высокие инвестиции.

Должны быть созданы высокоточные сцены, сложные движения персонажей, взаимодействие со сценой... и все это было тем, что небольшие компании не могли себе позволить.

Крупные компании же рассматривали вопрос, который заключался в том, смогут ли они возместить затраты на изготовление таких вещей или же нет.

Игроки будут платить за виртуальные игры, но мало кто заплатит большую цену за сцену без какого-либо сюжета.

На рынке было несколько таких продуктов, но в целом они по-прежнему шли по пути «низкого качества и низкой цены», в основном прибегая к производственным уловкам.

Они создавали домашнюю сцену не очень высокого качества, а затем продавали ее заинтересованным игрокам (в основном женщинам) по низкой цене, что отбивало затраты на создание продукта.

Но у Чэнь Мо не было проблем с созданием чего-то подобного, потому что он просто возьмет все готовое из «Uncharted».

Ему так же не было необходимости рассматривать вопрос о прибыли.

В заключительной главе «Uncharted» была сцена, где Нейтан и Елена жили в особняке около моря. Пляж, море, кокосовые пальмы и скалы, что находились рядом...

На пляже были шезлонги, гамаки и небольшая эстакада, на которой можно было пришвартовать яхту.

В резиденции Дрейка было множество интерактивного реквизита...

Конечно, некоторые изменения обязательно будут внесены относительно оригинальной сцены.

Первое отличие – будет удалено все то, что создавало слишком реальную сцену - разбросанную одежду, мусор и так далее. В конце концов, чтобы подчеркнуть атмосферу жизни в игре, дом Нейтана был сделан слишком грязным.

Второе – будет добавлен интерактивный реквизит.

Например, игроки смогут свободно переодеваться рядом со шкафом, играть в игры на «Switch» перед телевизором, листать альбом, где будут лежать скриншоты игрока, листать книги, купленные онлайн, и слушать песни на проигрывателе, также можно будет взаимодействовать с собачками...

Все это даже можно будет превратить в мини-игры.

Например, взаимодействуя с собаками, игрок сможет покормить их, искупать, подстричь, подрессировать и так далее.

В этот дом можно будет постоянно добавлять новый контент, а так же игрок сможет украшать его с помощью онлайн-покупок и в итоге сможет создать такой дом, который будет ему по душе.

Конечно, все это будет в будущем, для начала нужно было просто создать этот дом.

С нынешней точки зрения, поскольку продолжительность виртуальных игр была довольно маленькой, игровое время игроков было очень дорогим, поэтому, помимо успокаивающего режима, игроки в основном не тратили свое обычное игровое время на мелочи, а следовательно и оставаться в этом доме на долгое время они не будут.

Однако, если технологии снова сделают скачок в будущем, разве игрок уже не будет так легко утомляться?

Если степень реалистичности будет еще сильнее повышена в будущем, смогут ли игроки действительно испытать такие технологии, которые так часто описывались в книгах?

Появятся ли игроки, которым не нравился реальный мир и которые предпочтут наслаждаться другими мирами в виртуальной капсуле?

Было сложно сказать наверняка.

Сейчас же Чэнь Мо собирался использовать существующие в настоящее время преимущества и захватить как можно большую долю рынка.

Если смотреть на его план по созданию виртуального дома прямо сейчас... это выглядело как создание простой яркой игрушки, но в будущем она может стать ключевой сценой, без которой многие не смогут и представить себе виртуальную реальность.

Этот дом был назван «Приморским особняком», и он будет рассматриваться в виде независимой сцены (также может рассматриваться в виде небольшой игры), и игроки, которые потратили более двух тысяч восьмисот восьмидесяти восьми юаней в игровой платформе «Удар молнии», смогут получить этот «дом» в подарок.

Конечно, это была только начальная версия, в которой были только некоторые относительно простые интерактивные функции, и не было расширенного функционала в виде индивидуального оформления комнат и так далее...

Но что касается уровня графики, то это определенно было лучшим предложением на рынке среди такого же вида продуктов, и, можно с уверенностью сказать, что он полностью уничтожил другие аналогичные продукты.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1678394>