Пэй Цянь, казалось, презирал интерактивные фантастические игры на поверхности, считая их старомодными. Однако внутренне он был предельно ясен: другой способ интерпретировать старомодное-это стабильность!

Интерактивная фантастика была довольно старым и в то же время стабильным игровым жанром; она выжила в течение длительного времени.

У Пэй Цяня были воспоминания из его прошлой жизни. Он знал, что как интерактивная художественная игра, китайские родители были независимой игрой, которая использовала формат интерактивной художественной литературы; она достигла значительного успеха!

Пэй Цянь не собирался допустить, чтобы что-то подобное произошло.

Следовательно, он должен был полностью наложить вето и отказаться от любых мыслей о следовании этой интерактивной фантастической игровой модели!

Пэй Цянь прочистил горло и продолжил: “Я думаю… мы должны сделать 3D блок-схему. Правильно, схема закончена, как паутина. Коробки на блок-схеме будут представлять собой отдельные комнаты, линии на блок-схеме-коридоры.”

— Игроки будут ходить по коридорам. Это будет процесс выбора расходящихся путей внутри блок-схемы; в каждой комнате будут получены результаты от их выбора! В каждой комнате дверь вела бы обратно в коридор; это означает, что игроки могут выбирать из целого ряда вариантов.

— Ребята, вы понимаете, что я имею в виду?”

Все кивнули и снова дружно покачали головами.

Они понимали, но и не понимали тоже!

Описание Пэй Цяня позволило большинству из них представить себе игровой процесс. Чтобы использовать Visio или любое программное обеспечение, связанное с ним, чтобы нарисовать блок-схему; это обычно делалось в играх и в отрасли.

Они использовались для представления некоторых логических или процедурных потоков.

Например, некоторые процедуры будут начинаться с определенного условия; после ряда суждений будет получен конечный результат. Судя по всему, блок-схемы были сформированы из сеток и ромбов, заполненных бесчисленными словами. Эти сетки будут соединены между собой множеством наконечников стрел.

Как только все сетки будут превращены в 3D, с маленькими и большими комнатами, а наконечники стрел превратятся в коридоры, вся блок-схема превратится в огромный лабиринт. Поскольку главный герой шел по этому огромному лабиринту, каждая дверь представляла собой выбор; когда он, наконец, дойдет до последней комнаты, это будет одним из выводов игры.

Однако то, что все не поняли, было… что это был за жанр?

Они никогда раньше не видели ничего подобного!

Они не слышали ничего подобного ни в других странах, ни тем более внутри страны. Возможно

ли это? Даже если бы они использовали высококачественное 3D-моделирование и сделали так много огромных фонов и сценариев, что, если бы им удалось создать игру, в которой люди могли бы только ходить вечно?

Они чувствовали, что … что-то не так!

Однако никто не стал бы задавать Пэй Цяню никаких вопросов.

Они не поняли этого?

Это было совершенно верно!

Мыслительный процесс босса Пея … могут ли обычные люди понять это?

Только Хуан Сибо и Бао Сюй могли приблизительно угадать замыслы и планы Пэй Цяня; все остальные были далеки от этого уровня!

Лу Минлян прекрасно понимал это, потому что взял блокнот и продолжал делать пометки. К счастью, босс Пэй дал очень подробное описание, и Лу Минляну не пришлось долго гадать. Все, что он должен был сделать, это строго следовать словам босса Пея; это не пойдет не так!

Линь Ван поднял руку и сказал: “босс Пэй, я чувствую, что это довольно новый дизайн! Однако, если бы геймеры вечно ходили в игре, разве им стало бы скучно?”

Скучно?

Это было идеально!

Именно этого эффекта я и добивался!

Однако вопрос Линь Вана заставил Пэй Цяня задуматься о другой скрытой опасности. Может быть, это … недостаточно толкает конверт? Если бы игра была только скучной, этого могло бы быть недостаточно, чтобы заставить игроков бросить игру.

Что, если им нравится делать выбор, они терпят скуку и действительно погружаются в нее?

Пэй Цянь глубоко задумался.

— Я знаю.»Пэй Цянь внезапно подумал о хорошей идее:» давайте добавим несколько голосов за кадром в игру!”

— Голос за кадром? Лин Ван моргнул. Она действительно ничего не понимала.

Хотя это не было так часто, чтобы иметь голос за кадром в играх, это обычно добавлялось с компьютерной графикой в сценах введения. Если бы он был добавлен во время игрового процесса, это повлияло бы на погружение игрока в игру.

Пэй Цянь рассмеялся.

Зачем ему понадобилось добавлять голос за кадром?

Он точно хотел повлиять на погружение геймеров в игру, не давая им продолжать!

Не только это, но я также хочу добавить некоторые спорные заявления в голос за кадром,

чтобы постоянно издеваться над игроками, злить их и заставлять их громко ругаться!

Я хочу, чтобы они чувствовали себя так, как будто их унижают лично. Таким образом, они дали бы этой игре очень плохие отзывы и не рекомендовали бы ее; и репутация игры рухнула бы. Не будет ли игра тогда медленно угасать?

Подумайте об этом: каждый раз, когда игрок делает выбор, голос системы за кадром будет издеваться над игроком.

Игра, которая ругала игроков!

Волнующе!

Геймеры с небольшим костяком начали бы разбивать свои компьютерные мыши, верно?

Пэй Цянь дважды слегка кашлянул и объяснил: «голос за кадром-это то, как мы взаимодействуем с игроками. Если бы игроки продолжали бегать туда-сюда, это действительно довольно скучно. Он будет воспринимать себя как постороннего, наблюдателя и легко потеряет интерес.

“Мы будем использовать голос за кадром, чтобы взаимодействовать с ним. Например, когда он сделал неправильный выбор, голос за кадром а был бы активирован; если бы он сделал правильный выбор, голос за кадром В был бы активирован. Таким образом, игроки получат некоторую форму обратной связи после принятия каждого решения; он не будет чувствовать себя одиноким или скучающим!”

Лин Ван увидела свет и яростно закивала.

Босс пей действительно был боссом; он даже мог придумать что-то настолько остроумное!

Что такое гениальный дизайнер?

Это было!

Лин Ван не могла не вспомнить свой опыт работы в студии Sun Strike. В офисе студии Sun Strike подобные дискуссии тоже были обычным делом. Мозговой штурм проводился для того, чтобы решить некоторые детали игры, а также как ее развивать.

Однако атмосфера была совершенно иной! Чжоу Муян всегда спрашивал одно и то же: «существуют ли игры с подобным геймплеем?”

Если бы это было утвердительно, Чжоу Муян проанализировал бы и увидел, был ли этот игровой процесс успешным; если бы это было так, он принял бы предложение. Однако, если бы ответ был отрицательным или если бы какая-то другая игра использовала тот же метод, но потерпела неудачу, эта идея была бы немедленно уничтожена.

Это был не единичный случай—большинство игровых компаний в стране делали то же самое!

Ради стабильности большинство проектировщиков не решались на пробу и ошибку; все они стремились учиться на опыте прошлых случаев. Таким образом, многие игры стали отлиты из одной и той же формы. Все они были очень похожи.

Однако то, как босс Пэй все делал, заставляло Линь Вана по-настоящему восхищаться им.

Ему было все равно, будет ли это успешным старшинством; он был достаточно храбр, чтобы стать первопроходцем! Эта установка была гораздо более высокого уровня, чем студии Sun Strike и Чжоу Муян!

Линь Вань подтвердила свое убеждение в том, что Пэй Цянь—мастер-дизайнер, вне всякого сомнения!

Что же касается Лу Минляна, то он мог только яростно писать в своем блокноте. Он просто чувствовал, что это было потрясающе, но на самом деле не понимал, зачем Пэй Цянь это делает. Однако он знал свое место в компании и никогда не высказывал никаких особых мнений по этому поводу. Он будет следовать всем инструкциям босса Пея.

Успешно убедив всех, Пэй Цянь почувствовал себя очень довольным.

Это чувство было действительно приятно!

Этот проект был полностью под его контролем!

“Я хочу, чтобы проект дизайна был разработан в течение трех дней, а весь рабочий процесс был создан в течение недели. В течение двух недель все художественные ресурсы должны быть готовы. Какие-нибудь проблемы? Пэй Цянь посмотрел на Лу Минляна.

Лу Минлян тут же кивнул: “будьте уверены, босс Пэй, я обязательно выполню эти задания!”

После выступления Лу Минлян, которому не хватало уверенности в себе, спросил: “босс Пэй, если мы не сможем закончить вовремя, можем ли мы подать заявку на сверхурочную работу?”

Сверхурочные были особой привилегией для образцовых сотрудников; он не был уверен, что босс пей считает его таковым.

Пэй Цянь немного подумал, кивнул и сказал: Однако вы не можете выйти за пределы девяти вечера. Хотя вы, ребята, молоды, вы все равно должны заботиться о своих телах.”

— Да!- Лу Минлян был очень тронут.

Чтобы так заботиться об их благополучии; кроме Тенгды, где же еще?

Если он не сделает все возможное для босса Пея, останется ли он человеком?

http://tl.rulate.ru/book/93586/3226741