

Игра, которую имел в виду Линкольн, была "Ветер-путешественник".

Когда Линкольн впервые в своей прошлой жизни сыграл в "Ветер-путешественник", его представление об играх было полностью перевернуто.

Сильный, но мягкий художественный стиль, использующий лишь ограниченное количество элементов, создавал удивительные экраны и внушающие благоговение грандиозные сцены.

Здесь не было систем оружия и предметов, не было повышения уровня, убийства монстров или зарабатывания денег.

Все действия сводились к перемещению, прыжкам и запуску механизмов, все, что вам нужно было делать, - это двигаться вперед, двигаться к снежной горе как к конечной цели, и быть свидетелем всего, что происходит на вашем пути.

Без единого диалога, только благодаря смене сцен - от песчаного моря, подземелья, высокой башни до снежной горы, а также некоторых руин и останков - была успешно создана грандиозная и изменчивая сюжетная линия, вызывающая сильные эмоциональные переживания.

В игре бесчисленное множество изюминок: простой, но бесконечно веселый полет на плаще, прогрессирующие этапы, судьбоносные встречи с другими игроками, управление и передача эмоций игроков, эпическая фоновая музыка... и так далее.

Она имела небольшой размер и короткий процесс, но позволяла игрокам полностью погрузиться в созданный ею поток, переживая одиночество, дзен, встречи и расставания.

Будь то случайные игроки, хардкорные игроки или даже люди, впервые играющие в игры, они могли легко насладиться весельем и красотой игры.

Такая работа позволила бы Линкольну использовать свои сильные стороны и избежать слабых, избежать большого количества громоздких конструкций и увеличить "живописные впечатления" и "ощущения от путешествия" в десять или даже в сто раз.

Управление маленьким персонажем, скользящим по песку внутри дисплея с помощью контроллера, может принести такую чистую радость, что если бы игроки смогли испытать это сами, они были бы вне себя от счастья!

Он даже сам начал с нетерпением ждать этого.

Однако прежде чем приступить к работе, он должен был сначала ответить Нет Дракону.

Лайфхак: прежде чем дать кому-то пощечину, постарайтесь поднять руку как можно выше, чтобы при ударе использовать всю свою силу.

В любом случае, это не отнимет много времени.

"Мэвис, помоги мне написать пост на "Духовном носороге".

"Мэвис здесь! Готова! Что мастер хочет разместить?"

"Хотя ваши слова не соответствуют вашим сердцам, а ваши благословения неискренни, я любезно принял их. Надеюсь, через несколько дней вы не будете сильно плакать".

Перед Мэвис появились дисплей и клавиатура, и она начала печатать.

Запретить ему? Невозможно!

Линкольна это больше не волновало, он начал работать над "Ветер-путешественник" вместе с Мэвис.

Первый шаг был довольно прост: с помощью Мэвис они слегка увеличили силу нейронных сигналов, стимулировали определенные нейронные области памяти, скопировали и сохранили все воспоминания о "Путешественнике ветра". Затем Мэвис воспроизвела сцены, создав начальную основу.

Затем они умеренно расширили пространственный диапазон. Судя по тому, что оригинальный геймплей длится два-три часа, при воспроизведении на дисплее он может показаться хорошо темповым, но в реальной жизни он будет казаться несколько компактным.

Ведь если вы видите следующую цель с высоты, добираетесь до нее за три минуты, а потом ставите следующую цель через пять минут, а следующую через четыре...

Игра может превратиться в нудную игру-путешествие, постоянно продвигающуюся к следующей цели, пренебрегающую дальними пейзажами, теряющую художественный замысел и веселье.

Поэтому им пришлось регулировать расстояние, отлаживать распределение рун и фресок, направлять игроков, но не слишком точно, позволяя игрокам путешествовать и исследовать, погружая их в мир.

В конце концов, "Путешествие" - это смысл всего.

После завершения этого этапа Линкольну нужно было настроить фоновую музыку в соответствии с изменениями пространственного диапазона, чтобы она соответствовала пространственным изменениям и задавала нужную атмосферу.

Когда игровой мир был создан, тяжелая работа только начиналась.

Потому что в это время мир все еще был полым, солнце не имело температуры, песок не струился, ветер не развеивал одежду; это был мир без души.

Следующий шаг был самым ответственным: введение ощущений.

Мэвис нашла наиболее подходящие фрагменты из сенсорных воспоминаний Линкольна и ввела их в игровые сцены.

Стоя на месте, Линкольн чувствовал, как солнце начинает припекать, пустыня становится сухой, мелкий песок начинает течь, а горячий ветер, смешанный с крупной песчаной крошкой, развеивает его волосы...

"Подожди, Мэвис, уменьши жару на треть, а песок, раздуваемый ветром, - на одну десятую. Также убедись, что пустыня чистая, песок не должен попадать в одежду и обувь, одежда может испачкаться, но не песком. Обеспечь физический комфорт игроков".

В конце концов, они приглашали игроков играть в игру, "играть", а не заниматься аскетизмом; аскеты были исключены.

"Конечно! Мэвис его меняет!"

Мягкость песка, глубина зыбучих песков, высота прыжков и скольжения, изменение скорости и силы ветра на разных высотах, режим движения и интенсивность вибрации после каждого взаимодействия механизмов - все должно было быть тщательно выверено.

Иначе, если упустить хоть одну деталь, могут возникнуть проблемы.

Например, когда Линкольн испытывал скольжение длинного шарфа, он запутался рукой и ногой в шарфе в воздухе, а ведь он настроил механизм скольжения так, чтобы он включался при махании руками.

В результате он упал вниз головой с высоты более двадцати метров, крича и бесполезно хлопая руками, перепугавшись до полусмерти.

<http://tl.rulate.ru/book/103087/3639732>