

Однако Чжан И не стал загружать партитуру, а выбрал "аркадный режим", чтобы испытать ее. Как только он открыл его, сразу же появилось описание режима: этот режим ограничен одной минутой. В этом режиме при уничтожении бомбы будет вычтено всего 10 очков и сокращено игровое время, но игра не закончится. В этом режиме также будут специальные фрукты. Пожалуйста, ознакомьтесь с их функциями самостоятельно. После нажатия кнопки "ОК" Чжан И запустил аркадный режим. Поначалу все было нормально. Количество фруктов было небольшим. Когда Чжан И разрезал банан пополам, с обеих сторон экрана вылетело большое количество фруктов, что привело Чжан И, который изначально был "техническим специалистом", в замешательство. Он лихорадочно двигал экран на полной скорости, а когда разрезал ледяной банан, то начал ломать голову, чтобы набрать как можно больше "комбинированных очков". Когда до конца игры оставалось более одной секунды, на экране остался только один "гранат". Разрезав гранату, Чжан И обнаружил, что забил гол, но граната не взорвалась. "Ошибка в игре?" Чжан И был немного сбит с толку, он разрезал гранат еще раз и обнаружил, что ситуация повторяется, поэтому его руки на экране продолжали дрожать, а индикатор ножа продолжал мигать на гранате в середине экрана. Счет Чжан И также увеличивался. Наконец, когда время истекло, Чжан И набрал более 400 очков. Теперь Чжан И понял, что это не было ошибкой в игре, но этот гранат был таким же, как и другие "бананы", которые были раньше. Это был особенный фрукт. Он был помещен в конце, чтобы игроки могли "набирать очки". Пока скорость рук была достаточно высокой, у граната были неограниченные возможности для получения очков. Затем Чжан И просмотрел введение режима "Дзен" и обнаружил, что в классическом режиме была отменена только настройка "бомба", и не было настройки "сбой", если фрукты не удавалось разрезать. Время работы составило полторы минуты, что казалось более обычным режимом. Когда Чжан И каким-то образом понял содержание игры и собрался выйти из нее... Его палец бессознательно указал на "Выбрать режим" и выбрал аркадный режим. Вскоре прошла одна минута. На этот раз его результат составил 580 очков, что намного больше, чем в первый раз. На этот раз Чжан И выбрал опцию "Загрузить результаты". В то время, поскольку игра все еще находилась на стадии тестирования, все игроки в таблице лидеров были из этого класса. Игровой автомат Чжан И занял 15-е место, но его наивысший результат уже превысил 800 баллов. "Кажется, скорость моих рук все еще недостаточно высока, может быть, я недостаточно долго был один?!" - посмеялся над собой Чжан И. Вскоре испытание закончилось, и пришло время преподавателям задавать вопросы. Обычно, когда преподаватели задавали вопросы, студенты внимательно слушали их, но на этот раз все было по-другому. Студенты сосредоточенно держали свои телефоны в одной руке, а другой лихорадочно водили по экрану. Некоторые студенты даже положили свои телефоны на стол и работали обеими руками. Было очевидно, что они играют в игру Фан Юня. "Хм, ребята, вы все еще играете в игру Фан Юня?" Пятый инструктор слева, Сюй Чанг (из проектного комитета), решил не спрашивать напрямую, а повернулся, чтобы посмотреть на действия учеников внизу, и сказал "да". "Да, я не знаю, почему я просто не могу остановиться!" "Я чувствую, что эта игра может помочь тебе избавиться от стресса в твоей жизни! В режиме Дзен тебе не нужно ни о чем беспокоиться, просто режь, режь, и готово!" "Ого, так много людей играют в это? Я хотел получить высокий балл до выхода игры и занести ее в таблицу лидеров, чтобы похвастаться ею несколько дней!" "Черт возьми, ваша идея совпадает с моей!" Высказался инструктор. Некоторые студенты, которые только что закончили игру, неохотно отложили свои телефоны и сосредоточились на вопросах преподавателя, в то время как некоторые студенты, которые все еще были в игре, продолжали заниматься своими делами. В это время Чжан И задал вопрос, но его вопрос был адресован не Фан Юню, а студентам в аудитории: "Вы действительно считаете эту игру веселой?" "Весело!" "Скучно!" Это ответы, которые некоторые студенты давали, не задумываясь, в то время как другие студенты были погружены в свои мысли. Вскоре после этого студент, который думал об этом, высказался так: "С точки зрения игры в целом, графика простая и грубоватая, нет перехода между уровнями, а сложность только возрастает с

течением времени. Несмотря на то, что все вышеперечисленное, похоже, имеет механизм случайной генерации, легко почувствовать эстетическую усталость после того, как наиграешься в нее слишком много раз. Но я не знаю, почему, я просто хочу играть в эту игру неосознанно!""Правильно!""Вот именно, я чувствую то же самое!""Почему я не могу контролировать себя?!""Черт возьми, эта игра никуда не годится. Я всегда натываюсь на бомбы без всякой видимой причины. Это не весело!""Это потому, что у тебя есть недостатки, брат?""Ха-ха-ха....."Выступление этого студента вызвало большой резонанс, и Фан Юнь обратил внимание, что несколько преподавателей также выразили полное согласие с его мнением. В это время Сюй Чан спросил: "Студент Фан Юнь, сколько времени у вас заняло создание этой игры?""Три дня". "Ничего себе!" - "Что? Всего три дня? Ты, наверное, шутишь, да?""Я полгода работал над своей игрой и беспокоился, пройдет ли она успешно. Но ему потребовалось всего три дня? Он не боится, что не закончит школу?!Аудитория была в восторге, и даже несколько преподавателей сочли это невероятным. Фан Юнь и раньше думал, стоит ли указывать ложное время для ответа на этот вопрос, но в конце концов решил "сообщить правду", потому что Фан Юнь позиционировал себя как "уникального и талантливого дизайнера, который только что закончил университет". Поскольку он гений, не говоря уже о трех днях, возможен даже один день. "Гм, не могли бы вы, пожалуйста, объяснить, почему вы хотите создать такую игру?" - Сюй Чанг тоже был явно шокирован и после паузы продолжил спрашивать. - "Основная причина в том, что многие игры на рынке похожи по сюжету и сеттингу, что может легко вызвать у игроков эстетическую усталость, поэтому Я хочу создать игру, которая отличалась бы от существующих на рынке игр. Этот "Фруктовый ниндзя" был создан именно таким образом. Игра очень проста как в графическом, так и в производственном плане, поэтому на ее создание ушло всего три дня."Немного подумав, Фан Юнь ответил, и, кстати, он также пожаловался на большинство современных мобильных игр на рынке. "Существование разумно! Поскольку на рынке представлено так много похожих игр, это означает, что в них должны играть люди, а значит, рынок существует!"Преподаватель, сидящий посередине, не согласился с мнением Фан Юня. Преподавателя звали Ши Мин, и он был профессором университета в возрасте старше его. Слова профессора Ши Мина вызвали одобрение у студентов, сидевших внизу. Фан Юню даже не нужно было смотреть на них. Он всем своим существом понимал, что эти студенты, должно быть, сейчас являются объектами его "насмешек".PS: В первый день работы над новой книгой я умоляла о помощи! Поддержка читателей - это моя мотивация писать!