

Ху Фенг назвал первую мобильную игру, которую он создал, "Призрачные Врата".

Значок игры представлял собой слово "призрак", написанное на традиционном китайском языке на темном фоне. Безграничная тень окружала слово.

В тени смутно виднелись величественные ворота. У любой мобильной игры была своя история.

Призрачные врата были игрой от первого лица. Игроки играли в качестве учеников призраков, носили желто-коричневые саваны и путешествовали по стране.

Посвятив себя погоне за разнообразными призраками, игроки должны были освобождать духов и другие невинные души или исследовать историю всевозможных странных разговоров. Игроки могли играть в одиночку или с командой.

По мере увеличения числа игроков сложность также возрастала.

На каждой карте было много скрытых реквизитов, ожидающих, когда игроки их обнаружат

Например, буддийские писания, используемые для освобождения сверхбедных духов, коровьи слезы-используемые для видения призраков, ивовые ветви – используемые для причинения вреда детским духам, черная собачья кровь, которая оказывала большое сдерживающее действие на призраков. громовые чары – используемые для того, чтобы заставить грохотать гром, медный меч – причинял фиксированный урон низкоуровневым призракам и т. д.

Игровой процесс сочетался с измельчением и приключениями. Призраки с опасным уровнем на карте были NPC.

В качестве копии, представленной как «? ? ?» на карте, были странные разговоры, которые требовали от игроков решать с мудростью или разрушать с силой в зависимости от ситуации.

Каждый раз, когда игрок освобождал или убивал призрака, он мог получить определенное количество опыта и денег.

Каждый раз, когда игрок проходил странный разговор, он мог получить сундук с сокровищами, который состоял из случайного количества монет и редкого игрового реквизита.

Опыт был использован для повышения уровня игроков.

После 10-го уровня у игроков было три разных профессии на выбор.

Первой профессией был боец ближнего боя с сильными ударами, с высокой силой атаки и

черными кандалами на плечах.

Вторая профессия было похоже на мага, сосредоточенного на дальних магических атаках, держащего белую летучую мышь, как движущуюся башню.

Последняя профессия ходило в тени, всегда старалось убить врагов одним ударом и никогда не выставять себя напоказ.

Это призрачный убийца с зеленой пластиной убийцы, висящей на поясе.

Игроки с разными профессиями имели разные визуальные эффекты своих навыков при атаке призраков.

Бойцы выглядели героически, маги выглядели великолепно, а ассасин имел быстрые атаки.

С помощью внутри игровой валюты - адских долларов игроки могли покупать Питомцев, Снаряжение, Лекарственные Пилюли, лошадей, слуг.

Они также могли приобрести практику подземного мира у нейтральных призрачных боссов - Бычья голова, Лошадиная морда, Судья Цуи, Бабушка Мэн и т. д. Чтобы повысить всестороннюю боевую мощь индивидуума.

У каждого игрока было значение усталости 300 в день. Каждый раз, когда игрок убивал призрака, значение усталости уменьшалось на единицу. Каждый раз, когда игрок начинал странный переговор, значение усталости уменьшалось на 30.

Значение усталости обновлялось каждый день. Когда значение усталости достигало 0, игрок не мог атаковать или освободить какого-либо призрака, и даже невозможно было получить какую-либо награду.

Однако игроки в этом состоянии могут попытаться вызвать скрытых NPC или переговоры с высоким риском.

Как только эти два события будут успешно запущены, значение усталости игрока будет немедленно обновлено до максимального!

И если бы эти два события не были полностью решены, значение усталости игрока никогда не изменилось бы и оставалось бы в бесконечном состоянии.

Установка была подтверждена после того, как Ху Фенг запросил систему.

Первоначально он хотел, чтобы каждый игрок, играющий в эту мобильную игру, столкнулся с призраками, но потребляемые Очки Обмана были бы чрезвычайно высока.

Сейчас он не мог себе этого позволить. Поэтому Ху Фенг решил сделать так, чтобы игроки, которые запускали скрытые NPC или редкие переговоры с высоким риском, сталкивались с призраками!

Если бы игроки думали, что нашли лазейку и наслаждались неограниченной усталостью, это было бы весело, потому что в это время призраки в мобильной игре войдут в их реальную жизнь!

Ху Фенг продолжал настраивать Призрачные Врата.

В зависимости от уровня от низкого до высокого, различные призраки выглядели красными, белыми, зелеными, синими, черными и красными на карте соответственно.

Затем он должен был разработать музыку и BGM в мобильной игре.

Ху Фенг намеревался найти эти выдающиеся песни прямо из интернета.

Затем он включил музыку в командный интерфейс, батальные сцены, странные разговоры и т. д. Он хотел убедиться, что игрокам это понравится.

Каждый игрок, как ученик, будет расти, освобождая или убивая призраков в игре.

По мере того как игрок достигал более высоких уровней и обладал различным лучшим оружием, они также начинали получать много информации о странных копиях разговоров.

На любой карте большого города были бы эксклюзивные красные переговоры с высоким риском.

В его мыслительном процессе игроки в крупных городах Китая столкнутся с этими эксклюзивными красными высоко-рисковыми переговорами, по сравнению с обычными странными переговорами, каждый сюжет экрана будет шедевром. В северо-восточном регионе игроки могли получить доступ к "Кошачьей старушке" и т. д.

В столице, Пекине, были «Ночной автобус 375 не для людей», «Похоронное бюро горы Бабао с привидениями», «Плачущий древний колодец» и т. д.

Игроки, блуждая в карте Волшебный город будут случайным образом вызывать «Линс нет. 37» и «Реки Хуанпу Ну». «Странный мальчик в Красном» появится в районе Чунцина.

В районе Юньнань произошла трагедия в общежитии на восемь человек.

В Хэнани есть "Верховная деревня призраков".

Игроки, как только запустили эксклюзивные красные переговоры с высоким риском, должны победить призраков в течение короткого периода времени.

Если лимит времени истечет, и игрок не добьется успеха, все игроки в его диапазоне умрут мгновенно!

Если исключительные красные разговоры с высоким риском, вызванные в больших городах, не могут быть решены, на карте Китая этот район навсегда превратится в красную зону и полностью станет страной-призраком.

Все игроки, входящие в зону, автоматически получают бафф проклятия. Боевая мощь игрока будет уменьшена на 70%.

Различные Питомцы, лошади и слуги, которых игроки носили или собирали, такие как Песчаные жуки, Бумажные лошадки и Солдаты-призраки, теряли большую часть лояльности, так что они могли предать их в любое время.

Они могут даже повернуться и напасть на хозяина.

И когда эти большие города станут призрачными странами, огромные призраки будут роиться и нападать на другие города каждые три дня.

Игроки должны противостоять атакам призраков, иначе призрачные страны быстро распространятся по карте Китая, как раковые клетки.

С увеличением числа красных областей скорость распространения призраков также увеличится, и призраки высокого уровня также станут многочисленными.

Например, голодные призраки, которые автоматически получали групповой бафф и пожирали все, летающие призраки, которые приносили сквозняк, и мать привидений, у которой были тысячи призрачных детей.

Как только вся карта Китая станет красной, ученичество всех игроков провалится.

В подземном мире "Призрачные Врата" будут открыты, и четыре главных призрака придут, чтобы все очистить и восстановить порядок.

Уровень, оружие, доспехи и другие данные всех игроков будут отформатированы.

Вся китайская карта станет нормальной, и все начнется сначала.

В игровом дизайне, если игроки терпят неудачу, и все перезапускается, это называется реинкарнацией.

Наконец, Ху Фэн также создал небольшой форум в игре, чтобы облегчить игрокам общение.

Проектируя все детали, Ху Фэн также слышал системные подсказки в своем уме.

[Создание такой мобильной игры требует пяти Очков Выдумки]

[Чтобы вывести игру "Призрачные Врата" на рынок, ограничить загрузку Шанхайскими пользователями сети и избежать того, чтобы кто-либо в Интернете проследил источник, требуется два Очка Выдумки...]

Ху Фэн знал, что у него все еще есть три очка, которых определенно будет достаточно, чтобы заставить игроков в главных местах столкнуться с призраками и испытать настоящий ужас.

- Стоп, система. Воплоти то, что я придумал!

Переведено Командой TeaLotus

Переводчик: KsenyaKo

Редакт: U\$ERnAmE

<http://tl.rulate.ru/book/25374/1281080>