

Сюнь Цзе немедленно принялся за работу, после того как определился со следующей игрой.

Хотя «Cup Head» — это 2D-платформер с горизонтальной прокруткой в жанре "беги и стреляй", объем разработки даже больше, чем у «Phasmophobia». Причина в том, что большинство ресурсов «Phasmophobia» можно найти в библиотеке ресурсов The Misty Asgard. Однако стиль графики «Cup Head» полностью отсутствует в библиотеке ресурсов. Даже если вы потратите деньги, чтобы найти кого-то, кто нарисует его, это может не соответствовать требованиям Сюнь Цзе.

Одной из изюминок «Cup Head» является графика в стиле ретро. Сюнь Цзе лично занимался персонажами, фоном, боссами, мобами, сценами, спецэффектами и т. Д. Сюнь Цзе закрыл глаза и сосредоточился на своих воспоминаниях о "Cup Head".

От появления двух персонажей чашек до того, как высоко они прыгали, как быстро бегали и стреляли пули, все было четко отображено в памяти. По сравнению с «Phasmophobia» ему нужно учесть больше пунктов. Сюнь Цзе потребовалось почти два часа, а затем он медленно открыл глаза. Он потерял свой лоб, едва отрезвляя свой перегруженный мозг.

В целях экономии времени он торопливо включил компьютер, и начал записывать или рисовать то, что запомнил. На эту работу он потратил почти четыре часа. Убрав руки с клавиатуры, Сюнь Цзе выпрямился, и после легкого движения тела он услышал, как шея и кости его плеч издают четкий звук «хруста».

Выпив немного воды, чтобы утолить жажду, Сюнь Цзе глубоко вздохнул: «Я сделал всего лишь первые два уровня. Мое тело все еще слишком слабое, кажется, что я должен уделять немного времени каждый день для фитнеса, иначе рано или поздно внезапно умру».

Хотя Сюнь Цзе может нанимать людей для помощи над игрой, после того как заработал деньги, ему все равно приходится полагаться на себя, чтобы выдавать идеи. Грубо говоря, каркас игры ему нужно сделать самому, и никто другой ему помочь не сможет.

После небольшого отдыха Сюнь Цзе начал заниматься еще одним важным элементом "Cup Head" - музыкой. Во время разработки «Phasmophobia», Сюнь Цзе ничего не знал о музыке и даже не смог определить, какая бесплатная музыка в библиотеке ресурсов лучше. Поэтому он просто отказался от добавления музыки в «Phasmophobia», опасаясь испортить всю игру из-за неправильного выбора музыки. Только представьте, игрок бродит по дому с привидениями, и вдруг играет песня "Свинья Бадж несет свою невестку"[1]. Какие чувства возникнут у игроков после такого?

К счастью, «Phasmophobia» — это захватывающая хоррор-игра, поэтому даже если в ней нет музыки, простое использование различных реалистичных звуковых эффектов все равно может напугать игроков.

В случае с Cuphead нельзя игнорировать музыку. Музыка является изюминкой этой игры!

Сюнь Цзе хотел бы найти оркестр для записи живой музыки, а не делать ее с помощью программного обеспечения. Беда в том, что это очень сильно задержит разработку игры, а он хочет сделать ее как можно быстрее. Однако отказываться от живой музыки Сюнь Цзе не собирался. После того как «Cup Head» станет популярным, он как можно скорее воплотит это в жизнь. В то время, когда он станет более популярным. Сюнь Цзеню будет проще нанять оркестр, а он сможет обогнать еще одну волну кошельков игроков, и это здорово.

Хотя Сюнь Цзе имеет всего лишь 30 очков музыки, он немного разбирается в музыке и музыкальных инструментах. Поскольку он просто переносит музыку из своей памяти в реальность, этот процесс не представляет сложности. Даже в этом случае ему потребовалось еще четыре часа, чтобы сделать некоторые основные звуки и песни.

«Хм... Я устал до смерти », — Сюнь Цзе изо всех сил старался расслабить свой мозг, поедая хрустящую лапшу и острые полоски.

Хрустящая лапша и острые полоски, производимые системой, не только вкусные, но и обеспечивают получение Сюнь Цзенем достаточного количества питательных веществ. К сожалению, нет возможности получать их массово, иначе в случае продажи они обязательно будут очень популярны.

Вечером Сюнь Цзе не стал засиживаться допоздна, а рано лег спать, стараясь сделать свой распорядок дня более здоровыми. В последующие дни Сюнь Цзе был похож на машину без эмоций, но со здоровым графиком и отдыхом, постоянно улучшая «Cup Head».

Две недели спустя «Cup Head» был почти готов, но во время тестирования игра выглядела еще немного неряшливой. Однако Сюнь Цзе не торопился, это было в пределах его ожиданий. За последние две недели он только восстановил оригинальный внешний вид "Cup Head", но баланс и другие аспекты еще нуждаются в доработке. Нужно разобраться с тем, какое, например, должно быть числовое значение атаки персонажей или HP у босса.

На эту доработку у Сюнь Цзе ушла еще одна неделя. Однако это еще не конец, он также должен идеально интегрировать музыку в игру, чтобы игроки могли наслаждаться музыкой.

Три дня спустя, благодаря придиричivosti стараниями Сюнь Цзеня, музыка и звуковые эффекты были полностью интегрированы в игру. Будь то плавность игры, качество графики или музыка, которая является глазурью на торте, все стремится к совершенству.

Несколько основных моментов игры даже на три очка лучше оригинала. По крайней мере, Сюнь Цзе может гарантировать, что у игроков во время игры в «Cup Head» никогда не застрянет персонаж.

Это также заставило Сюнь Цзе полностью разобраться в мощном игровом движке Misty Asgard. Он имеет низкий порог для разработки и имеет различные полезные функции. Движок также имеет хорошую систему отслеживания ошибок. Можно не только быстро найти проблему в коде, вызвавшую ошибку в игре, но и не нужно беспокоиться о появлении новых ошибок во

время отладки.

Сюнь Цзе очень восхищается геймдизайнером "Cup Head" на Земле. У Сюнь Цзе есть система и мощный игровой движок игр Misty Asgard. В итоге потребовалось так много время для разработки "Cup Head", но при этом остается еще много неразрешенных сложных проблем.

Оказалось, что у геймдизайнеров на Земле не такая хорошая среда для разработки, но они все же смогли создать игру на уровне бога с нуля. Разницу между игрой на Земле и игрой Сюнь Цзе была небольшая. Из-за этого Сюнь Цзе еще больше убедился, что у него нет соперника на Аквамарине, ведь каким бы могущественным ни был противник, он может быть только одним человеком, командой или, самое большее, компанией, а за Сюнь Цзенем стоит мудрость бесчисленных геймдизайнеров.

Заставив демона финального босса снова рухнуть на колене, Сюнь Цзе положил джойстик, снял титул «Игрок номер один» и рухнул на игровое кресло. После того как разработка «Cup Head» была завершена, он лично несколько раз прошел игру и даже с надетым титулом, рискуя потерять сознание, чтобы подправить возможные недостатки.

К счастью, титул «Игрок номер один» окупился. Сюнь Цзе с надетым титулом четко почувствовал, что с точки зрения игры действительно есть некоторые области, которые необходимо доработать. Объем работы был невелик, Сюнь Цзе справился с этим за полчаса.

После упаковки "Cup Head" игра наконец-то была разработана за месяц. [2] Когда Сюнь Цзе думал о том, какой благоприятный день выбрать для релиза игры на игровой платформе Стимпанк, ему позвонил Линь Сонг.

«Мистер Линь, здравствуйте, в чем дело?»

«Г-н Сюнь, 20-го числа этого месяца в Шанхае будет проходить выставка игр. Вы заинтересованы в участии?»

1. https://www.youtube.com/watch?v=_kt04fi6EXI

2. Упаковка исполняемых файлов — состоит в сжатии исполнимого файла и прикреплении к нему кода, необходимого для распаковывания и исполнения содержимого файла.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2407904>