

— Поэтому я думаю, что это испытание для нас боссом Пеем.

— Босс Пей специализируется на рискованных и высокооплачиваемых азартных играх.”

“Так было и с одинокой пустынной дорогой, и с генералом-призраком!”

«Поэтому мы должны стараться добиться наилучшего результата, используя при этом наименьшие ресурсы!”

“Я думал об этом с нескольких разных точек зрения. Персонажи, декорации и ролики ... мы должны сохранить как можно больше. В противном случае созданный режим истории будет бессмысленным. Мы вынуждены использовать ограниченные ресурсы там, где они больше всего нужны!”

Бао Сюй был уверен в себе.

Хуан Сибо продолжал кивать, выражая свое согласие.

Затем Бао Сюй продолжил: «На самом деле, как только мы решили, что должны максимально экономить ресурсы, у нас осталось всего несколько вариантов, чтобы это воплотить в жизнь.”

— Во-первых, дизайн персонажей. В игре будет использоваться точка зрения от первого лица. Таким образом, мы сможем сэкономить на создании моделей персонажей и обойтись простым показом их рук и ног.”

«Мы можем пойти с зомби-темой как жанром, где есть два типа врагов в игре, зомби и наемники. Мы можем использовать универсальные шаблоны и просто модифицировать их, чтобы гарантировать, что существует огромное разнообразие существ.”

Хуан Сибо кивнул головой. — Да, понял. Это хорошая идея. Однако, если там будут только зомби и наемники, я не думаю, что будет много истории? Нам все еще нужны второстепенные персонажи.”

“Я уже думал об этом. Нам нужна только одна — маленькая девочка.”

Бао Сюй смотрел на талисман, как на бумагу в своих руках. “Чтобы сэкономить на ресурсах, я намерен установить его таким образом, что маленькая девочка будет немой. Таким образом, мы можем сэкономить на стоимости диалога и озвучивания. Звук всей игры будет просто требовать некоторых общих боевых звуковых эффектов.”

Хуан Сибо был ошеломлен. — А? Единственный побочный персонаж-это тот, кто не может говорить? Как мы собираемся развивать эту историю таким образом?”

В понимании Хуан Сибо диалог второстепенного персонажа является важнейшим элементом отображения драмы и черт характера.

Если бы у них был только один побочный персонаж для начала, и они должны были сделать ее немой без какого-либо диалога, разве вся игра не превратилась бы в молчаливую?

Бао Сюй задумался. — Да... выбора нет. Это результат компромисса. Если мы позволим маленькой девочке говорить, нам придется искать профессионалов для озвучивания. Мало того, нам придется создать акцент, основанный на ее характере, а это будет много работы.”

— Кроме того, я думаю, что история не пострадает, даже если девушка не сможет говорить.

Мы можем использовать другие способы, чтобы определить ее.”

— Например, через ее действия, выражение лица и движения.”

“Если это немой персонаж, то лучше всего подойдет маленькая девочка.”

— У девушки есть две причины для существования.”

— Во-первых, она-эмоциональная поддержка. Вся игра вращается вокруг зомби и наемников. Для геймеров она будет подобна маяку света в темноте, и она может помочь сбалансировать их эмоции так, чтобы они не были просто заполнены звуками рататата пушек.”

— Во-вторых, она может принимать участие в некоторых частях игры, связанных с решением головоломок. Многие массовые зарубежные автономные игры используют подобную тактику, чтобы позволить геймерам решать головоломки с помощью внутриигровых NPC. Мы можем создать такой сценарий, как главная дверь заперта, а единственный другой выход — это узкий вентиляционный туннель сбоку, через который маленькой девочке придется пролезть, чтобы помочь главному герою открыть дверь.”

«Таким образом, будь то с точки зрения эмоциональной поддержки или практичности, маленькая девочка будет чрезвычайно важна для геймеров.”

Хуан Сибо кивнул. “Да, звучит здорово! Однако у меня есть еще один вопрос. А как насчет предыстории истории? Это тема Судного дня? Тема мира должна быть в состоянии вписаться в зомби, маленькую девочку и наемников, и она должна быть логичной, не чувствуя себя вынужденной.”

Бао Сюй подчеркнул что-то на бумаге-талисмане. “Мы сейчас на второй точке, заходим.”

«Есть обязательное условие, что установка должна быть такой, чтобы ее можно было легко воспроизвести. Скажем, если нам нужно создать три часа сюжетного опыта, большинство зарубежных автономных игр будут предоставлять около четырех совершенно разных настроек с различными стилями. Это слишком сложно для нас.”

“Я думаю, что эта история будет происходить в решающем оплоте посреди океана, где какая-то злая корпорация проводит тестирование на вирусы. Их цель-превратить наемников в неутомимых воинов с помощью своих экспериментов.”

“Таким образом, цель истории главного героя состояла бы в том, чтобы убить свой путь из крепости с нижнего уровня до самого верха, прежде чем бежать. Таким образом, единственный тип стиля, который нам нужно обеспечить для геймеров, — это тот, который находится на секретной базе.”

«Мы можем дифференцировать уровни многими способами, такими как изменение монстров или внесение незначительных изменений в настройки, пока это в стиле секретной базы. С помощью всего лишь нескольких незначительных модификаций мы можем легко создавать дифференцирующие настройки.”

“Например, некоторые помещения могут быть загрязнены вирусом, когда стены и полы заржавлены или заполнены кровью и плотью. Мы могли бы оставить некоторые из них в их первоначальном состоянии, хотя и неупорядоченном. Некоторые из установок будут иметь огромный урон, так как наемники используют огнеметы, чтобы очистить трупы...”

«С помощью одной настройки мы можем создавать различные сценарии, и это будет легко выполнять требования настройки для игры.»

Хуан Сибо потер подбородок. «Да, звучит неплохо! Однако, если у этой злой корпорации есть база посреди океана, почему там должна быть маленькая девочка?»

— Это просто, — продолжал Бао Сюй, — у девочки есть какое-то особое антитело, и именно поэтому она была захвачена корпорацией для экспериментов. В процессе этого она также потеряла способность говорить.»

— Это блестяще!»

Глаза Хуан Сибо вспыхнули. — Кроме того, мы можем даже расширить эту настройку. Я думаю, что мы можем сделать так, чтобы кровь маленькой девочки могла быть использована, чтобы помочь главному герою исцелиться. Например, если игрок был случайно пойман или укушен зомби, маленькая девочка использовала шприц, чтобы взять свою собственную кровь, чтобы исцелить главного героя.»

“Это отличная идея!- Бао Сюй тоже счел это разумным предложением. “Таким образом, маленькая девочка будет еще важнее для геймеров! Каждый раз, когда она берет свою кровь, это будет углублять связь между геймерами и маленькой девочкой. После чего она станет слабее и будет двигаться медленнее, чем больше крови она вытянет. Чтобы не дать маленькой девочке пострадать, геймерам придется совершенствовать собственные навыки, чтобы более эффективно бороться с врагами. Это также поможет им глубже погрузиться в игру!”

С этим большая часть содержания была быстро улажена в ходе их мозгового штурма.

Действие игры будет происходить на секретной твердыне посреди океана, а главным героем будет солдат спецназа с Востока, который проник на базу для расследования. Однако прорыв вируса произошел именно тогда, когда он был там.

Чтобы спастись, ему придется убить свой путь до самого высокого уровня крепости, приобретая оружие у своих врагов и побеждая бесконечные волны зомби и наемников.

В разгар побега главный герой столкнется с маленькой девочкой, которая была нема, и она в конечном итоге станет его причиной, чтобы выбраться из этого места живым.

Вся история будет вращаться вокруг этого главного героя и маленькой девочки.

Несмотря на то, что это была не сложная история, содержание было далеко не простым!

В то время как маленькая девочка была единственным побочным персонажем, пока она была создана тщательно, она определенно оставит вечное впечатление для геймеров по сравнению с дюжиной бесполезных калефаров!

Хуан Сибо без устали делал заметки на своем компьютере.

Когда он взглянул на папку, то тоже был потрясен.

Какой это был идеальный план!

Это был результат всего лишь нескольких часов осмысления со стороны Бао Сюя?

Это не только решило проблему ограниченных ресурсов в игре, но и сделало сюжет логичным,

сбалансированным, эмоциональным и запоминающимся!

Хуан Сибо не удержался и поднял вверх большие пальцы. — Брат Бао, ты просто чудо!”

Бао Сюй покачал головой. “Нет, я просто выполнил дипломное задание, поставленное боссом Пеем. Он, должно быть, думал об этом с самого начала и просто хотел проверить, сможем ли мы понять его мысли.”

<http://tl.rulate.ru/book/93586/3169287>