Глава 31 Обратный сюжет лица

Следующая встреча прошла очень гладко.

После принятия концепции все уже не подвергали сомнению различные последующие настройки, а лишь спрашивали причину.

Например, основная локация игры «Лицо» — это большой особняк.

Игрокам предстоит исследовать семьи, которые раньше жили здесь одни, в этом доме, и узнать, что случилось с их семьями.

В связи с этим Unlimited Online Entertainment любопытно, почему они доступны только в помещении. Если локация будет расположена на открытом воздухе, не лучше ли было бы лучше исследовать ее и привлекать игроков?

Столкнувшись с этим вопросом, Мэн Шу просто улыбнулся.

Эти люди слишком мало знают об ужасах и не понимают, что кризис ужасов внутри помещения гораздо более яростный и захватывающий, чем снаружи.

Потому что открытая среда уже в определенной степени нейтрализует атмосферу ужаса.

Но если это происходит в помещении, где повсюду стены, чувство ужаса очень эффективно.

Вот почему «Побег 2» не так страшен, как «Побег 1».

Поскольку «Побег 2» в основном состоит из сцен на открытом воздухе, лишь несколько школ в закрытых помещениях имеют давно утраченный привкус ужасов.

Поэтому он просто объяснил причину и, убедившись, перешел к следующей ссылке.

Вскоре Unlimited Online Entertainment подняла любопытный вопрос об игровом процессе игры.

означает, почему игра требует от игроков изучения прошлых исторических жителей дома. Даже если подсказки одинаковые, сюжет кажется разрозненным и недостаточно ясным.

В этом отношении я надеюсь, что Мэн Шу сможет научиться стрелялкам. Сюжет прост и понятен, не так уж и сложен, поэтому игроки могут легко его понять.

Но Мэн Шу сказал, что в этом и есть прелесть исследования и расшифровки игр.

Позвольте игрокам узнавать шаг за шагом, искать шаг за шагом и, наконец, суммировать правду о происшествии, удовлетворение и чувство выполненного долга, которые они получают, заставят их почувствовать, что их усилия того стоят.

Это также заставляет игроков чувствовать, что они действительно наслаждаются игрой.

Вместо того, чтобы пыхтеть до упора, как в стрелялках, передохните после получения травмы, вернитесь, чтобы снова пыхтеть, смените карту, продолжайте пыхтеть, очистите уровень в конце и удалите миссию из игры.

Услышав это объяснение, Unlimited Online Entertainment перестала что-либо говорить, но ей стало интересно узнать подробный сюжет игры.

[Мистер. Мэн, нам интересно узнать об упомянутых вами исследованиях и расшифровке. Можете ли вы рассказать мне о сюжете этой игры?]

«Конечно, я собирался оставить это на потом, но можно показать это тебе заранее, так что в первую очередь»

Мэн Шу повернул мышь, быстро провёл по РРТ и, наконец, остался в задней позиции.

В это время на проекционном экране появляются миниатюры эскизов.

Очевидно, это какой-то концептуальный проект.

Мэн Шу приблизил один из эскизов, и над ним было что-то похожее на дом.

Но в нем были связаны три человека.

Однако, даже если это набросок, все присутствующие смутно видят, что это взрослая женщина, маленький мальчик и маленькая девочка.

Глядя на эту картину, все растерялись, ожидая объяснений.

Мэн Шу не сдерживался и говорил медленно.

Но его первое предложение ошеломило всех.

«Как только игра начинается, главный герой умирает».

Что за черт! ?

Главный герой умер в начале?

Однако прежде чем они успели спросить, Мэн Шу продолжил.

«Главный герой сначала расстреливает собственную семью, а затем кончает жизнь самоубийством. Это начало игры».

Пока он говорил, он указал мышкой на трех человек **** на эскизе, что было само собой разумеющимся.

Эти три человека — семья главного героя.

Заместитель директора Ли в Unlimited Online Entertainment больше не был спокоен и говорил прямо, с очень сильным любопытством в тоне.

[Мистер. Мэн, поскольку главный герой вначале умер, кем управляет игрок?]

«Главный герой».

Заместитель директора Ли: .

[Мистер. Мэн, я в замешательстве, поэтому не буду тебя перебивать. Для вашего дизайна должна быть причина.]

Мэн Шу приподнял уголок рта и покачал головой.

«Не волнуйтесь, самоубийство главного героя в начале необходимо по сюжету. Игрок за кадром по-прежнему является главным героем, но главным героем, потерявшим память после смерти».

«Одна из целей игроков — выяснить, почему главный герой покончил жизнь самоубийством».

Мэн Шу снова покрутил мышь, на этот раз переключившись на другой эскиз.

Наверху находится колодец, от которого соединено несколько огромных трубопроводов.

На земле есть большой бассейн с плавающими в нем трупами.

Все смотрели на эскиз, ожидая объяснений.

Мэн Шу сделал глоток воды из стакана, смочил горло и начал объяснять.

«На этой картинке изображена станция очистки сточных вод, которая появится в игровом процессе, и на этой очистной станции работает наш главный герой».

«Сеттинг сюжета такой. Над этим перерабатывающим заводом находится еще и фармацевтический завод, на котором тайно проводят духовный эксперимент. Отсюда поступает антистрессовое лекарство, восстанавливающее здравомыслие в игре. Итак, по сеттингу The Главный герой тоже с этой фармацевтической фабрики. И он разработал галлюциногенный препарат, который может передаваться через воду, получая таким образом определенное право говорить».

«Организация была очень довольна, вступила в сговор с полицейским участком и больницей, использовала весь город в игре как экспериментальную зону и назначила главного героя ответственным лицом».

«В то же время я выбрал исторический особняк в маленьком городке и превратил его в экспериментальную комнату наблюдения с секретными комнатами и секретными проходами, чтобы облегчить сбор мысленных данных жителей».

«В такой вводной главе в дом переехала первая ничего не подозревающая семья — семья Люси, о которой я упоминал в РРТ».

В этот момент г-н Лян из Infinity Online Entertainment заявил, что ему есть что сказать.

Мэн Шу улыбнулся и жестом предложил говорить.

[Мистер. Мэн, согласно вашему замыслу, мог ли главный герой стать причиной смерти этих семей?]

Как только слова упали, Сюй Хун и все трое тоже в смятении посмотрели друг на друга, очевидно, они тоже догадались.

Ведь это слишком очевидно.

Отремонтируйте дом, чтобы въезжающие жильцы не знали, что за ними ведется слежка, и не знали, что в их доме вместе живут посторонние.

Мысль об этом заставляет людей содрогаться!

[Значит, цель главного героя, делающего это, — экспериментировать, верно?]

«Конечно, следующее — это история семьи Люси».

"Главный герой использует различные методы в сочетании с галлюциногенными препаратами, передающимися через воду, чтобы успешно довести Люси до безумия и изолировать ее родителей. И ее родители отвезли ее в больницу на лечение, но лечение ухудшилось, потому что больница также является причастной организацией. . один из

«Наконец, под чарами главного героя Люси заживо сломала себе челюсть и завершила сбор экспериментальных данных первой семьи».

«Полиция также является одним из участников организации, поэтому они вовремя заблокировали новость, чтобы облегчить продолжение эксперимента. Итак, настала очередь второй семьи, недавно переехавшей семьи Долорес».

В это время г-н Лян из Infinity Online Entertainment услышал это и уже понял общий сюжет игры.

[Думаю, я знаю, что это за игра, господин Мэн, у вас отличные идеи, и я вас очень поддерживаю. А как насчет того, чтобы главный герой покончил жизнь самоубийством?]

Мэн Шу передвинул РРТ к другому эскизу. Это была пара, которая, казалось, была очень влюблена.

«Я, естественно, чувствую себя виноватым за такой плохой поступок. Поэтому главный герой уже долгое время принимает антистрессовые препараты, производимые организацией, чтобы поддерживать стабильную жизнь».

«Вы видели эту концептуальную карту? В моем сеттинге главный герой имеет хорошую карьеру и любовь, имеет сына и дочь и живет обычной жизнью. Но он проработал в организации более 20 лет, что он знает Это действительно слишком. Так что».

Мэн Шу снова продвинул РРТ и подошел к другому эскизу.

Выше представлен концептуальный рисунок запечатанных темных комнат и секретных ходов особняка.

«...Настала очередь главного героя поселиться в особняке».

Ся Няньчжэнь не могла не почувствовать холодок по спине, когда услышала это.

Эта настройка слишком безжалостна

Такой ужасный особняк, мне тоже придется сниматься в этой сцене?

«После этого антистрессовое лекарство, принимаемое главным героем, было заменено лекарством, снимающим стресс. В этот момент долговременно накопленный стресс и чувство вины были мгновенно высвобождены, и у главного героя, который не мог этого вынести, естественным образом возникло психическое расстройство. сломался и убил всю семью, а затем покончил жизнь самоубийством».

Кстати говоря, Мэн Шу отменил PPT и отменил первый эскиз с тремя связанными людьми.

«Итак, в начале игры главный герой совершает самоубийство. Затем неизвестный игрок манипулирует сознанием главного героя, чтобы просмотреть судьбу тех семей в этом особняке, чтобы ясно увидеть его грехи».

«Вообще говоря, весь процесс игры — это путь самоспасения после смерти главного героя. Основной игровой процесс ориентирован на то, чтобы игроки испытали трагический опыт и отчаяние этих семей. Поняв их истории, они выбирают Пусть главный герой доберется до конца искупления или конца разврата».

«Все, пусть игрок решает сам».

«Это сюжет «Лица», я не вдавался в подробности, надеюсь, вы поняли».

Тишина-

В конференц-зале на мгновение воцарилось молчание.

Сюй Хун и остальные уже нахмурились, представляя себе заговор.

Честно говоря, этот сюжет действительно глубже тех простых и понятных пыхтений на рынке.

По крайней мере, только что упомянутые сюжеты исследованы и обнаружены самими игроками.

Подождите, пока они ничего не узнают, постепенно поймут, и, узнав правду, они придумают очень большой разворотный сюжет, где главный герой на самом деле является злодеем. Удивление и шок точно будет очень интересным!

Так что Сюй Хун и другие уже полны ожиданий от этой игры.

Компания Unlimited Online Entertainment замолчала, видимо, обсуждая ситуацию с включенным звуком.

Через некоторое время оттуда послышался голос г-на Ляна.

[Мистер. Мэн, кажется, я понимаю твою игру. Созданный вами сюжет действительно очень продуман. Видно, что вы полностью готовы, а также это показывает, что вы вложили много усилий в эту игру, и это должно быть неизбежно. Поскольку вы столь оптимистичны, а игра действительно очень хороша, то мы не будем сомневаться в вашем видении. Эта игра.]

После паузы г-н Лян твердо произнес следующее предложение.

[Сумма поддержки будет утверждена в течение трех дней, и мы полностью поддержим Unlimited Online Entertainment!]

Некоторые настройки игры были четко объяснены, и производство можно начать немедленно. Я сразу сокращу цикл разработки игры, и не буду писать подробно, а вникну в тему как можно скорее.

Спасибо за совет в размере 11 500 от «Xiao Gang Jing Fake»! Спасибо Qingyuegui за чаевые в размере 1500! Спасибо «Чэнь Шуфаню» за 100 советов! Спасибо за вашу огромную

поддержку! Сделайте меня более мотивированным программистом!

Спасибо за поддержку семимесячных билетов «Xiao Gang Jing Fake»! Спасибо за поддержку трехмесячных билетов «Цинъюэгуй»!

(конец этой главы)

<http://tl.rulate.ru/book/99319/3390161>