

Глава 50 Ремейк мировоззрения

Ввиду небольшого размера «Небесной горы» цена на эту игру в системном магазине не дорогая.

Нужно всего лишь 40000 очков страха.

Поэтому, приняв решение, Мэн Шу немедленно купил его.

Внезапно, со звуком падающих золотых монет, его пугающая ценность изменилась до 5158000 очков.

Далее идет механическая подсказка системы.

□Вы получили руководство по разработке приключенческой игры на выживание «Mountain of the Sky»□

□Вы получили концепт-дизайн приключенческой игры на выживание «Sky Mountain»□

□Вы получили метод создания VR-версии приключенческой игры на выживание «Небесная гора»□

Мэн Шу на некоторое время закрыл глаза и через 2 секунды интегрировал систему в свои руководства по разработке.

На рабочем столе компьютера также появился РРТ, представляющий собой концептуальный проект «Небесной горы».

Поскольку вы хотите переделать игру, руководство по разработке не очень полезно.

Документ перед вами – главное.

Мэн Шу переместил мышь, дважды щелкнул документ, чтобы открыть его, и внимательно просмотрел.

Потом я обнаружил, что многие вещи в нем не установлены в игре.

Например, типы монстров, помимо существующих в игре, есть дополнительные монстры типа ножниц, монстры, лазающие по стенам, монстры типа слизи и т.д.

Но ничего из этого не включено в игру, так что, вероятно, это проблема с финансированием.

Как и в «Возвращении безумия Алисы», многие креативные монстры были удалены и заменены обычными маленькими белоголовыми черными грязью.

Однако, как небольшая 2D-игра, «Небесная гора» уже имеет семь или восемь видов монстров, и этого достаточно. Поскольку это сама игра на выживание, производственная команда слаба в боях и монстрах, и это понятно.

Кроме того, в ППТ имеются также проектные чертежи здания.

Прогулки, коридоры, лестничные клетки, комнаты для гостей, все ракурсы и частичные крупные планы.

По первоначальному проекту на каждом этаже по 4 прохода и 20 комнат.

В каждой комнате есть всевозможные материалы, которые нужно искать, вместо нынешней ситуации на каждом этаже всего две комнаты, а материалов катастрофически мало.

Видно, что разработчик игры, возможно, планирует создать 3D-игру, но предполагается, что по разным причинам текущая 2D-игра была создана.

Хотя стоимость и экономится, многие конструкции тоже выбрасываются, а жаль.

Поспешно просмотрев PPT, Мэн Шу начал строить планы дальнейших действий.

Он создал новую страницу в конце PPT, а затем напечатал идеи, которые уже были у него в голове.

Поскольку необходимо переделать 2D в 3D и превратить его в VR, большие перемены неизбежны.

Во-первых, это сценический дизайн здания.

Эскизы концептуального проекта всегда являются эскизами концептуального проекта и не предназначены для справки.

Этот вопрос лучше всего сочетается с реальностью.

Итак, поразмыслив об этом, он решил выйти и остановиться в одном из самых известных зданий отелей в Шэньчэне и сфотографировать конструкции и украшения внутри для справки Ся Няньчжэня.

Тогда Ся Няньчжэнь придется объяснить это собранию, а затем отвезти ее в отель для регистрации.

В конце концов, она дизайнер сцены, и ей лучше всего добывать материалы на сцене.

Другой — мировоззрение и предыстория.

В оригинальной игре Sky Mountain было четыре концовки, и каждая была удивительной.

Первая концовка заключается в том, что главный герой упорно трудился всю дорогу до первого этажа. Когда он открыл дверь, то обнаружил снаружи верхний этаж. Когда он узнал, что потратил много времени на бесполезную работу, у него случился нервный срыв, и он покончил жизнь самоубийством, прыгнув со здания.

Второй финал заключается в том, что главный герой доходит до первого этажа и открывает дверь только для того, чтобы обнаружить, что снаружи все в порядке и окружен группами полицейских. Зарубленный за его спиной монстр в какой-то момент превратился в стойку регистрации здания. Кроме того, все монстры, которых он зарубил, превратились в человеческие трупы. В этом состоянии душевного смятения главный герой становится убийцей и погибает под прицелом полиции.

Третий финал — оказаться лежащим на больничной койке, а перед вами два исследователя, занимающихся расшифровкой. Увидев, что проснулись, они сказали, что сбор данных завершен, и подопытного можно казнить.

Так вот в игре идеальной концовкой является только четвёртая концовка.

В частности, главный герой успешно дошёл до подземного гаража, убил окопавшегося здесь гигантского монстра и пришёл к другому зданию.

Здесь, будучи сознательным телом, он обнаружил, что на самом деле является подопытным, лежащим на кровати для исследований на людях?

Поэтому он в недоумении прикоснулся к своему настоящему телу и, наконец, смог проснуться, вернуться в реальность и, пройдя через множество кризисов, сбежал от рождения и побежал навстречу закату.

Эти четыре концовки дали Мэн Шу много возможностей для модификаций.

Чтобы облегчить интеграцию элементов Бюро управления, он разработал совершенно новое мировоззрение, сохранив при этом предысторию «Горы в небе».

Прежде всего, главный герой — сотрудник класса D, живущий на базе FBC.

В качестве гуманоидного расходного материала однажды с ним экспериментировал врач ФБК.

Его цель — проверить характеристики аномального «Призрачного шлема» Z-FBC-0825.

Так, главного героя тайно накачали снотворным, и он лежал на операционном столе в бессознательном состоянии.

Затем надел аномалию Z-FBC-0825 и эксперимент начался.

После этого начинается предыстория самой игры.

Под аномальным галлюциногенным воздействием Z-FBC-0825 главный герой без сознания пришёл в здание Небесной горы в сознательном мире и жил на 100-м этаже.

Отсюда он стал свидетелем атаки биологического оружия и мутации жильцов здания.

Затем идет игровой процесс. Игрок управляет главным героем, который шаг за шагом проходит по зданию и достигает первого этажа.

Но здесь Мэн Шу внес еще одну доработку.

Пока главный герой выйдет с первого этажа, будут активированы первые две концовки, то есть концовка прыжка с верхнего этажа и концовка расстрела полицией.

Это означает, что главный герой в конечном итоге проигрывает аномалии Z-FBC-0825, умирает в сознательном мире, а затем теряет мозг в реальном мире.

Но когда игрок расшифровывает документы, собранные в разных частях здания, он может дойти до третьей концовки и вернуться в реальность.

В этот момент игрок может увидеть анимацию.

Речь идет о том, как главный герой вырывается из-под ненормального контроля Z-FBC-0825 собственной силой воли и приходит в сознание. Когда он собирался бежать,

сотрудники службы безопасности казнили его на месте.

Все эти три концовки приводят к неизвестной смерти главного героя.

Итак, четвертый финал предназначен для того, чтобы игрок и главный герой вместе узнали правду.

Игрокам необходимо убить монстров в подземном гараже, а затем прийти в реальность в состоянии сознания и обнаружить, что все это всего лишь эксперимент, а их трудное выживание - всего лишь иллюзия, которой и является сбор данных этих белых мантий. исследователи.

Следовательно, игроку необходимо манипулировать главным героем, чтобы прикоснуться к его реальному телу, вырваться из Z-FBC-0825 и ненормально проснуться.

Затем Мэн Шу устроит здесь анимацию.

Главный герой сохраняет спокойствие, делает вид, что находится в коме, а затем пользуется возможностью сбежать из лаборатории.

При прохождении через диспетчерскую W-FBC-0173 он был обнаружен охраной диспетчерского бюро и застрелен на месте.

Затем движение, вызванное выстрелами, привлекло внимание сотрудников класса D в диспетчерской W-FBC-0173.

Короче говоря, первоначальное намерение Мэн Шу состояло не в том, чтобы затронуть предысторию самой игры, а в том, чтобы добавить слой мировоззрения к первоначальной основе.

Надо сказать, что сама концовка игры во многом дала ему возможность добавить новые настройки.

В противном случае не придется ломать голову над объединением мировоззрения, как в первых трех играх.

На данный момент настройки вида мира и фона «Небесной горы» примерно завершены, так что пришло время довести до ума содержание игры.

В конце концов, как бы хорошо ни была рассказана предыстория игры, это всего лишь история.

Настоящее большое содержание заключается в опыте игры.

Если отказаться от линейного процесса и превратить «Небесную гору» в большую карту для свободного исследования, то главная линия и ответвления станут незаменимыми.

Основная линия остается прежней, просто примените оригинальную игру напрямую, это так же просто, как спуститься вниз, чтобы сбежать.

Есть много хитростей для веток.

В 100-этажном доме на каждом этаже не менее 10 комнат. После того, как игра переведена в 3D, немутировавших выживших должно быть много, поэтому выполнять побочные миссии

гораздо проще.

По этой причине Мэн Шу решил нанять другого дизайнера задач для завершения разработки.

Наконец, есть монстр-дизайн.

Дизайн монстров из оригинальной игры остался неизменным.

На этой основе добавьте несколько новых монстров.

И у Мэн Шу уже была идея.

Он обещает, что в этой игре игроки почувствуют более пугающую стимуляцию, чем в «Лице».

(конец этой главы)

<http://tl.rulate.ru/book/99319/3390603>