

## Глава 98 Оригинальный сюжет игры и направление его изменений

«Инвалидация контроля» — это игра, потому что за ней стоит грандиозное мировоззрение.

Таким образом, после применения настройки мира «Управление» нет необходимости прибегать к избыточным нововведениям.

Таким образом, сюжет игры повторяет оригинал, а также очень прост.

После объединения настроек «Управления» получается примерно:

Федеральные сепаратисты, новая организация, перебежавшая из Федерального бюро контроля, внедрили агента и врача в недавно созданную кольцевую тюрьму-19 Бюро контроля, сделав их агентами под прикрытием.

И их задача — ослабить охрану объекта, создать хаос, вызвать беспорядки и разрушения.

Из-за прямого нападения на федеральных раскольников многие объекты его бюро управления подверглись атакам, произошли сбои в управлении.

Поэтому Зона №19 в игре построена на вершине снежной горы, и получает для управления сверхъестественные аномалии с других площадок.

В это же время был создан Отряд Девятихвостого Лиса для борьбы с возможными атаками на Зону 19.

Части под прикрытием, работающие на этом месте, естественно, осознают силу отряда Девятихвостого Лиса.

Поэтому один из врачей, воспользовавшись своим положением и под предлогом того, что остальные объекты подверглись нападению из соображений безопасности, представил план строительства «модуляризации территории объекта».

Этот план был одобрен Инженерным департаментом, в котором Зона 19 с помощью мемов превратилась в «лабиринт».

Такое поведение вызвало недовольство у многих сотрудников, однако инженерный отдел и отдел безопасности не обратили внимания на эмоции исследователей ради безопасности объекта.

Причина, по которой этот доктор сделал это, заключалась только в том, чтобы использовать метод «лабиринта», чтобы сдержать команду Девятихвостой Лисы после создания беспорядков.

Когда все было готово, два агента под прикрытием приступили к реализации плана.

Когда агент под прикрытием следил за страшным стариком A-FBC-0106, он выпустил эту чрезвычайно опасную аномалию, пока его коллеги пили кофе, и вовремя уведомил врача под прикрытием, чтобы тот сообщил о ситуации.

А из-за того, что аномалия уровня Алеф (опасная) нарушила контроль, поэтому по договору объекта начала действовать охрана объекта в этой зоне.

Но поскольку это место превратилось в огромный лабиринт, который трудно различить,

люди в других районах пока не знают об аномальном прорывном контроле.

Доктор под прикрытием, воспользовавшись случаем, пришел в диспетчерскую старого ИИ W-FBC-0079.

Благодаря обновлению системы W-FBC-0079 был подключен к сети объекта, контролировал энергосистему и вызвал серьезное отключение электроэнергии на всем объекте!

В это время D-9341, главный герой игры, вместе с двумя другими сотрудниками класса D проводит испытания в диспетчерской W-FBC-0173.

В момент отключения электроэнергии произошел самый масштабный сбой в управлении на всем объекте!

Большое количество сознательных, разумных и мобильных аномалий бесцельно бродят по территории, охотясь и убивая всех людей в поле зрения.

Игра начинается здесь.

Что касается этого заговора, то Мэн Шу не собирался его изменять.

Но чтобы соединиться с четвертым финалом «Горы в небе», он планировал позволить застрелить главного героя D-5671 «Горы в небе» до того, как старый ИИ W-FBC-0079 вызовет отключение электроэнергии, а затем вызвал W-FBC-0173 Внимание трёх сотрудников класса D в диспетчерской.

В результате он отвлекся и сломал шею.

Последовавшее за этим отключение света действительно дало главному герою шанс сбежать из диспетчерской W-FBC-0173.

Личность и способности главного героя игры остаются неизменными.

Его зовут Уокер, и изначально он был исследователем организации 4-го уровня, то есть сотрудником уровня В, установленным Мэн Шу.

Поскольку он исследовал запрещенный проект без разрешения, его наказали понижением рейтинга.

Стал печальным сотрудником D-класса, получившим обозначение D-9341.

Благодаря предыдущим исследовательским экспериментам по ошибке он добился больших успехов!

Он получил возможность сохранять и загружать файлы!

Но эта способность не известна никому, кроме него.

При этом из-за запрещенных исследований организация его не казнила, а наблюдала за ним.

Затем, проведя различные эксперименты, он с удивлением обнаружил, что у него, похоже, невероятное шестое чувство!

Во многих WAW (сложных) экспериментах, с которыми D-9341 никогда раньше не сталкивался, казалось, что он заранее знал об опасности и умело ее избегал.

Его удача такая же, как у Z-FBC-0181 «Счастливчик»!

Поэтому, чтобы иметь возможность подтвердить, что D-9341 стал сверхъестественной аномалией.

В эксперименте W-FBC-0173 его поместили вместе с двумя другими сотрудниками класса D.

Затем

Раздались выстрелы.

Хотя в игре огромная карта, на которой легко потеряться, на самом деле это линейная игра.

Это также эквивалентно игре Хаконива.

Задача игрока очень проста, цель всего одна — сбежать с объекта Паноптикум-19.

Вторичная цель — исследовать сайт и выяснить настоящую причину сбоя управления.

Но этот процесс также очень сложен из-за большой карты.

В сочетании с блуждающей статуей W-FBC-0173 и страшным стариком A-FBC-0106 игроки практически постоянно находятся в опасности.

Чтобы у статуй было больше шансов убить игроков, в игре также установлена система мигания.

Как только индикатор выполнения достигнет конца, главный герой игры автоматически моргнет.

Если в это время перед игроком находится W-FBC-0173, и игрок не успевает отойти, чтобы избежать его.

Конец - загрузить файл и начать все сначала.

Мэн Шу очень нравится этот игровой процесс. Чтобы сделать игру еще веселее, он решил добавить к ней систему оружия.

Он хотел, чтобы игроки почувствовали менталитет держащего в руках оружие, но все еще отчаявшегося.

В оригинальной игре 4 концовки.

Игрок убегает из ворот А. Если игрок управляет страшным стариком A-FBC-0106, его заберет Команда Девятихвостого Лиса.

Если страшного старика не контролировать, он появится на выходе, привлекая Команду Девятихвостого Лиса, а затем главного героя заберут Раскольники Федерации, воспользовавшись хаосом.

Игрок убегает из двери В. Если отключить ядерную бомбу, то варан-нежить A-FBC-0682 прорвется через контроль, а главного героя убьет девятихвостая лиса.

Если ядерную бомбу не отключить, ящерица тоже прорвется через контроль, а затем будет убита ядерной бомбой, которую организация использует для борьбы с нежитью-вараном.

Сюжет игры идеален, а поскольку это «Отказ управления», нет необходимости закапывать пасхалки для подключения к следующей игре.

Из-за следующей игры он не решил установить сроки после «Ошибки управления».

В этой игре ему нужно добавить побочные сюжеты и действия персонажей.

Он хочет обогатить всю игру и устроить настоящий жуткий кризис.

В то же время в игре также необходимо настроить несколько NPC, чтобы игроки не оставались одни на огромной площадке.

Проблема сейчас в том, что игра не слишком много рассказывает о настройках фона в контенте.

Потому что у большинства игроков, играющих в эту игру, есть свои дополнительные знания.

У игроков в параллельных мирах этого условия нет.

Они только что познакомились с концепцией ненормальности, поэтому, если они переведут игру в том виде, в котором она есть, это только приведет к обратным результатам и заставит их играть в оцепенении.

Может быть, после входа в игру у них возникнет вопрос: кто я? Где я? Вопросы о том, что делать дальше.

Таким образом, в начале игры необходимо кратко объяснить предысторию, причину и следствие игры.

Лучше всего поручить эту роль NPC.

Это может не только рассказать об игровом сеттинге, но и сообщить игрокам об опасности сверхъестественных аномалий. Это также может позволить игрокам иметь компаньона и быстрее войти в игру.

Составив предварительный план, Мэн Шу снова посмотрел на игру.

Из-за того же имени.

Ниже «Ошибки управления» также есть игра «Ошибка управления: Ремейк».

Две игры с одинаковым геймплеем.

Основное отличие заключается в картинке и содержании.

В первом случае качество изображения невооруженным глазом выглядит грубым, а эксплуатация также немного неудобна. Но выигрывает в том, что контента достаточно, геймплей

чрезвычайно увлекателен, скучать нелегко, а концовок несколько.

Последнее, хотя качество картинки и светотени более жутковатое. Но контент относительно скудный, аномалий не так много, играбельность средняя, концовки нет, поэтому уровень пройти невозможно.

Цены на эти две игры в системном молле сильно отличаются.

«Отказ управления» требует 170 000 очков страха.

А для «Ошибки управления: Remastered Edition» нужно всего 80 000 очков, то есть в общей сложности не хватает 9 W очков.

Поэтому Мэн Шу посмотрел на две игры, немного подумал и, наконец, выбрал.

Я хочу их всех!

Сопровождается грохотом золотых монет.

Система издала знакомый механический звук.

□Вы получили пошаговое руководство по разработке игры ужасов «Control Fail».□

□Вы получили концепт-дизайн хоррор-игры «Control Fail»□

□Вы получили метод производства VR-версии игры ужасов «Control Fail»□

□Вы получили руководство по разработке игры ужасов «Control Fail: Remake»□

□Вы получили концепт-дизайн хоррор-игры «Control Fail: Remake»□

□Вы получили метод производства VR-версии игры ужасов «Control Fail: Remastered Edition»□

Две секунды спустя в его мозгу всплыла внезапная вспышка знаний.

И Мэн Шу уже привык к этому чудесному ощущению «воспоминания».

Он «запомнил» это на некоторое время, а затем полностью усвоил.

Затем он открыл глаза и посмотрел на компьютер перед собой.

На рабочем столе эффектно появилась папка с искаженными символами.

Никаких сюрпризов: есть связанная информация о концептуальном дизайне двух игр.

Покупка двух игр одновременно придала Мэн Шу менталитет выскочки.

Хотя совокупная пугающая ценность этих двух игр не превышает половины от пугающей ценности «Лица», это все равно не может помешать ему чувствовать себя подобным образом.

Сейчас в системе осталось 17690000 точек страха.

Могу только сказать, что оно по-прежнему стоит десятки миллионов!

Наведите курсор мыши и откройте папку на рабочем столе.

Внутри появились две новые папки с названием игры.

Глядя на эти две игры, Мэн Шу слегка улыбнулся.

Причина покупки двух моделей подряд не из-за больших денег и не из-за своеволия.

Но эти две игры имеют огромные различия на игровой карте.

Хотя «Отказ управления» — это весело, карта чрезвычайно проста.

Хотя это позиционирование базовой площадки, оно не имеет никакого смысла в технологии и научной фантастике.

Это даже не похоже на промышленное здание.

Очевидно, что это игра с таким грандиозным и странным мировоззрением.

Однако из-за взаимосвязи между технологией и движком качество отображаемого изображения напомнило Мэн Шу эпоху, когда 3D-игры только начинались.

Будь то стены, земля или ступеньки, или даже лифты и модели персонажей, все они заполнены «чистой и простой» текстурой.

и повторно использовать много раз!

Основная причина того, что игроки теряются в этом, заключается в том, что карта многократно копируется и вставляется.

Трудно было сказать, что есть что.

В целом это игра с плоской графикой 1980-х и 1990-х годов.

А в ранней версии игра была очень яркой, и ужаса вообще не было.

Но в последней версии в высоком разрешении чиновник затемнил общий стиль игры и добавил эффект тумана войны.

Как и в League of Legends, установите игрока в качестве источника света и сосредоточьтесь на себе, чтобы осветить окружающую территорию.

А за пределами этого диапазона царит туман войны, и игроки не видят других людей.

Только когда при вашем движении окружающая среда входит в свой собственный диапазон освещения, вы можете увидеть то, чего раньше не видели.

«Отказ управления» использует этот подход.

Игрок представляет собой движущийся источник света, который может видеть только окружающую среду.

За пределами поля зрения было темно.

Благодаря этому методу игрок будет испытывать чувство страха на каждом этапе пути.

Потому что ты понятия не имеешь, что скрывается во тьме впереди.

Ее также можно рассматривать как гениальный дизайн среди небольших игр производства.

А вот в «Gap Control: Remastered» этого нет.

Благодаря эффектам света и тени игре больше не нужно полагаться на туман войны, чтобы создать ощущение ужаса.

Сама 3D-графика, обрабатывающая индустриальную научную фантастику, реализовала ощущение «базовой научной фантастики», которого не было в оригинальной игре.

Более детальное моделирование также делает опасные аномалии устрашающими на вид.

Итак, причина, по которой Мэн Шу купил обе игры, очевидна.

Как и «Небесная гора», кроме сохранения оригинального геймплея игры, остальное придётся переделывать!

Совершите «Отказ управления», сравнимый с реальностью!

пс автора фанфика Многие слова в этой главе переработаны, ядро осталось прежним, но изменен словарный запас, извините.

(конец этой главы)

<http://tl.rulate.ru/book/99319/3392234>