

Глава 99. Настройка вселенной ужасной игры (2 главы в 1).

но

Чтобы сделать «Отказ управления» более всеобъемлющим и увлекательным, лучше всего добавить еще несколько исключений.

Однако существует более 6999 аномалий, как Мэн Шу сможет запомнить их все?

Даже если у вас отличная память, вам это не удастся.

Не говоря уже о 6999, он может думать только о первых 999, не более 30.

А эти 30 можно знать только примерно, типа какие способности и характеристики у исключения, вот и всё.

Другие, в том числе экспериментальные записи, давно потеряли память.

Хотя он знал, что концептуальный дизайн игры определенно содержал аномальные документы, такие как W-FBC-0173 и A-FBC-0106, которые должны были появиться в игре.

Но что Мэн Шу хочет сделать больше, так это добавить больше вещей, чтобы заполнить игру до краев и добавить достаточно удовольствия.

Дайте игрокам ощущение, что все свежее, интересное и достойное изучения.

Я хочу, чтобы игроки познали очарование и магию этих аномалий.

Я не могу об этом не думать.

или

Придумай сам?

Как только эта идея возникла, Мэн Шу сразу же наложил на нее вето.

У него нет способностей, времени и уровня.

Ненормальный учетный документ полон профессионализма и профессиональных терминов, и каждая строка и предложение являются объективным фактом.

Что касается описания контента, то в нем почти не смешиваются личные мнения, и это всегда были полевые записи.

Поэтому каждый документ выглядит настолько убедительно и привлекательно.

это еще и очаровательный шарм.

Но если действительно никого нет, я могу только сдаться.

Просто используйте исключения в самой игре.

Мэн Шу с сожалением покачал головой и щелкнул папку «Отказ управления», планируя просмотреть концептуальный проект внутри.

результат

Он замер.

Сразу после этого его глаза расширились от недоверия.

"Я мечтаю?"

Мэн Шу выглядел удивленным. В папке «Отказ управления» была дополнительная папка.

Название этой папки простое.

— Полная коллекция аномальных данных. '

Его значение самоочевидно.

Мэн Шу быстро дважды щелкнул его, чтобы открыть, и был ошеломлен.

Затем он улыбнулся.

На компьютере перед вами перечислено 6999 PPT.

Что это, если это не исключение?

Он нажал на ненормальную презентацию W-FBC-0087.

Разумеется, существуют не только номера проектов, но и уровни проектов, меры контроля и описания проектов.

Поскольку это PPT, в слайд также можно вставлять ссылки перехода для перехода между несколькими страницами.

Внутри также находятся три записи экспериментов W-FBC-0087.

И это так же жутко, как и тогда, когда я впервые увидел это.

Описание не удалено.

Мэн Шу нажал еще на несколько PPT с экспериментальными записями, и, конечно же, они были очень полными.

Существуют не только экспериментальные записи, но и производные истории событий.

Он снова не смог удержаться от смеха.

«Очень трудно найти место, где можно пройти сквозь железные башмаки. Чтобы добраться сюда, не требуется много усилий».

Подумывал об этом, но никогда не думал, что они включены в папку концептуального дизайна игры!

Но его не волнует, почему в игре «Отказ управления» такой всеобъемлющий ненормальный документ, и его тоже оформляют в ППТ.

Все, что он знал, это то, что у продюсерской команды могут быть большие амбиции, но

продюсерскую команду жаль.

Глядя на ошеломляющее множество аномальных файлов перед собой, Мэн Шу внезапно задумал план.

Поскольку у вас в руках такой полный набор вещей, а в этом мире их нет, то в следующей игре они понадобятся.

Так

Почему бы мне не нести его.

В этом параллельном мире распространите информацию!

Пусть весь мир узнает об этой очаровательной литературе личного творчества!

Ся Няньчжэнь, Сюй Хун, Цю Юань и Чэнь Ань вошли в конференц-зал со своими блокнотами.

Затем он нашел место и сел, ожидая прибытия босса Мэн.

Только что в группе букв V компании появилось объявление о встрече.

Ся Няньчжэнь и остальные работавшие внезапно застучали в своих сердцах, посмотрели друг на друга и начали гадать в своих сердцах.

Возможно нет.

Еще одна новая работа, да?

Кажется, наш босс слишком часто играет в игры.

Вы должны знать, что вы все еще работаете над VR-версией «Темного леса»!

Если это новая работа, то это немного больше работы

будет перегружен

Ся Няньчжэнь покачала головой, говоря себе не думать слишком много.

Подождите, пока придет босс и посмотрите.

Как только она подумала об этом, вошел босс Мэн со своим ноутбуком в руках.

Несколько человек увидели эту позу и сразу поняли, что эта встреча действительно о новых работах!

Мама!

«Небесная гора» вышла всего менее полугода, а ценность еще не выжата, скоро начнется новая работа! ?

Но Ся Няньчжэнь и остальные снова подумали об этом и внезапно снова поняли это.

Популярность игры может длиться до полугода.

Сейчас, разрабатывая новую игру, возьмем таинственную команду разработчиков Босса Мэн, состоящую из более чем 100 человек, и обратимся к циклу разработки первых четырех игр, а также к моим усилиям и усилиям других.

Может быть, у новой работы действительно может быть чередование нового и старого с «Небесной горой», и популярность сохранится!

Зарабатывайте деньги, не дайте себя обмануть.

Я наемный работник, пока я могу получать зарплату и премию, начальник будет делать все, что хочет!

Ся Няньчжэнь наблюдал, как босс Мэн вставил USB-накопитель в ноутбук, а затем через проектор все увидели последний файл PPT.

«Отказ от контроля».

Увидев это имя, четверо главных сотрудников опешили и с любопытством посмотрели друг на друга.

Босс вообще выбрал название игры?

Вообще говоря, на ранней стадии разработки игры, разве всё это не носит временное название «Кодовое имя: XXX» или что-то в этом роде?

Сейчас, когда концепция игры еще не представлена, и геймплей еще не известен, название игры уже придумано?

И название игры провала управления

Это слишком странно.

Я вообще не понимаю, что это значит.

Хотя названия двух игр «Sky Mountain» и «Face» до разработки тоже были неясны.

Я даже сейчас не понимаю, почему было выбрано название «Лицо».

На проекционном экране открывается PPT, называемый сценой.

Голос босса Мэн звучал медленно.

«Хорошо, теперь встреча».

Ся Няньчжэнь и остальные сразу же сели прямо, держа в руке ручку и повиснув на раскрытом блокноте.

Увидев правильную позу всех, Мэн Шу кивнул.

«Во-первых, как видите, это новая игра нашей компании «Отказ управления». Конечно, тема все еще пугающая».

«В настоящее время я уже составил общий план планирования этой игры. Предыстория мировоззрения также установлена, а предварительная работа во всех аспектах также

завершена. Чэнь Ань, Сюй Хун, мы обсудим этот вопрос. подробно позже».

«Вы все знаете мировоззрение наших первых четырех игр, действие которых происходило в разные эпохи в одном и том же мире. Сеттинг Федерального бюро контроля, который я похоронил, теперь также может раскрыть верхушку айсберга в этой игре. Вы можете Понятно, что это игровая вселенная ужасов, действие которой происходит в мире ужасов с существованием Бюро управления».

«Этот «Отказ управления» призван донести до игроков концепцию игровой вселенной ужасов».

Вселенная ужасиков.

Дизайнер миссии Чэнь Ань был слегка озадачен и немного удивлен.

Он посмотрел на босса Менга и четырех больших персонажей сбоя управления позади него, выражение его лица стало серьезным.

Игровая Вселенная

Это немаловажное дело

В это время босс Мэн положил руки на стол для выступлений и продолжил говорить.

«Я не знаю, понимаете ли вы концепцию игровой вселенной, которая отличается от сиквелов».

«В нашей игре очень полный и большой мир с очень строгими правилами. Есть также основной сеттинг, который используется для поддержки работы всего игрового мира — Федеральное бюро контроля».

«Вас также можно понимать как вселенную Бюро контроля».

«Каждая из наших игр будет происходить в этой вселенной ужасов и тесно связана с Бюро управления. Другими словами, это установка Бюро контроля для получения независимых игровых произведений».

«Темный лес», «Блэкджек», «Лицо» и «Небесная гора» — все это игры, созданные на основе сеттинга Бюро управления. Эти четыре игры имеют свои собственные независимые сюжеты, независимый игровой процесс и независимые настройки. Но они находятся в одно и то же мировоззрение в одно и то же время, и все главные герои связаны с Бюро контроля. Такова игровая вселенная».

«В будущем наши игры также будут развиваться в этом направлении».

«Я хочу дать игрокам возможность находить пасхалки или соответствующий контент в других играх в существующих играх. Пусть у них будет сюрприз и достижение, и держите игроков в новинке».

«Это отличается от тех игр, которые называются сиквелами».

«Хотя сиквелы имеют такое же мировоззрение, они более или менее связаны с предыдущими. Сеттинг и геймплей неплохие, а сюжет больше похож на «продолжение истории» предыдущей. Игру, точно так же, как это похоже на непрерывную работу. Как только эпоха нарушена, вам

придется наверстывать предыдущую работу или отправляться в облако».

«Хотя этот метод расширения мировоззрения удобен и прост, это не то, чего я хочу. Я хочу избежать ситуации, когда игроки «играют только в продолжение, а не в предыдущее». В то же время я хочу обеспечить независимость каждой игры. Сделайте так, чтобы казалось, что они не имеют ничего общего с предыдущей работой, чтобы во время игры не было ощущения разъединения, и вам не приходилось наверстывать упущенное за предыдущую работу».

Четверо человек за столом переговоров кивнули головами.

Движения его рук ничуть не прекратились, и он суммировал свое понимание в тетради.

Дизайнер Чен Ан колебался и поднял руку, чтобы задать вопрос.

«Ну, г-н Мэн, нашей компании не хватает генерального планировщика. Без генерального планировщика ваши идеи и концепции не смогут быть реализованы с участием нас четверых, потому что никто из нас не занимается планированием».

Мэн Шу покачал головой и улыбнулся, услышав эти слова.

«Я все это знаю. У каждого из вас есть своя работа, так что не волнуйтесь, что она свалится на вас».

«Ваш начальник не тот человек, который просит вас делать что-то междисциплинарное. Наша компания не такая уж маленькая».

Услышав, что сказал босс, все четверо, кроме Сюй Хун, почувствовали облегчение.

Особенно Чэнь Ань, выражение его лица казалось намного более расслабленным.

Судя по всему, он занимал несколько должностей в последней компании.

Хотя я не знаю, что будет делать босс Мэн, но в профессиональной команде босса должно быть много планировщиков игр!

Иначе почему так быстро вышли четыре игры с законченным и тонким сюжетом?

Мэн Шу не знал, что четверо его сотрудников снова начали представлять себе несуществующую профессиональную команду.

Он сделал паузу на мгновение, затем продолжил говорить, но Чэнь Ань и остальные были ошеломлены на месте.

«Кроме того, это мировоззрение, как я только что сказал, уже задано. Чего не хватает, так это того, что события, о которых я упомянул, можно адаптировать в игры. Но они также несут за это ответственность».

Что! ?

Чэнь Ань и остальные выглядели удивленными.

После долгой работы над этим оказывается, что это огромное мировоззрение, от которого болит мой мозг, уже существует! ?

Когда босс сказал, что существует мировоззрение, Чэнь Ань подумал, что он говорит о мировоззрении с «точки зрения колодца» игры «Инвалидация контроля».

Оказалось, что это не так!

Но уже есть!

А в будущем кто-то будет отвечать за написание сюжета игры! ?

правильный!

Должно быть, это профессиональная команда г-на Менга!

Да!

Разработка игр происходит очень быстро, каждая игра чрезвычайно завершена, а мировоззрение взаимосвязано.

Тогда, возможно, «Темный лес» станет первым испытанием воды в этом огромном мире! ?

Чем больше Чэнь Ань и другие думали об этом, тем более невероятными они становились.

Я просто чувствую, что будущий план разработки игр, вероятно, будет быстрее и быстрее с увеличением рабочей силы.

Босс Мэн посмотрел на размышляющих сотрудников и постучал по столу, чтобы заставить всех сосредоточиться.

«Но продолжать делать независимые игры нехорошо, даже если мировоззрение огромно, это не работает, если игры слишком разбросаны».

«Итак, необходимо централизованное мировоззрение. И это Федеральное бюро контроля».

«В дальнейшем после каждых двух-трех независимых игр под хоррор-мировоззрением будет выходить игра про само Бюро Контроля».

«Например, это «Аннулирование управления» — это событие, которое произошло в самом Бюро управления. Цель этого — дать игрокам понять, что мир игры не пуст. Вместо этого в нем появляется загадочная организация. все время перед ними. Добавьте немного реализма. Эффект аналогичен тайному соединению нескольких разбросанных игр».

«Мы хотим, чтобы игроки знали, что наше игровое мировоззрение не выражается текстовыми описаниями и настройками, как в других играх. Вместо этого оно реально и понятно через игровой опыт!»

«Мы хотим, чтобы игроки испытали каждую независимую игру-событие в этом огромном мире, открыли для себя закулисные сюжетные истории и поняли настройки мира! Пусть у игроков появится чувство позитива и новизны в исследовании мира ужасов».

«Мы хотим оставить все игрокам. Пусть они знают, что они находятся в огромном игровом мире, в разных личностях, переживая одно ужасающее и опасное событие за другим!»

«Со временем это привлечет игроков, которые не играют в игры ужасов, понять наше грандиозное мировоззрение и задуматься об этом так называемом загадочном и чудесном

мире ужасов».

«Сохраняйте этот ритм, создайте собственный ужастик, давайте работать вместе».

После того, как Мэн Шу закончил говорить, он сжал кулак в правой руке и сделал покачивающее движение грудью.

Чэнь Ань и другие зрители с энтузиазмом аплодировали.

Моё сердце тоже полно любопытства.

Вселенная ужастиков.

Действительно редкость!

Действительно ли возможно это сделать, если поместить все независимые игры под одну и ту же картину мира? ?

Чэнь Ань не знал и не мог быть уверен.

Но успех четырех игр уже впереди, и он должен признать, что ситуация развивается в хорошем направлении.

Дело не в том, что ни один производитель раньше не создавал столь странную игровую вселенную.

Но в основном все потерпели неудачу.

Причина проста: тип ограничен!

Если это научно-фантастическая игровая вселенная, то все игры этого производителя, будь то Gun Car Ball или RPG, должны быть научной фантастикой будущего.

Это положит конец магическому фэнтези, даже современным войнам или историческим играм.

Если производитель захочет создать другие типы, игру нельзя будет включить в эту научно-фантастическую игровую вселенную.

И невозможно, чтобы производитель ограничивался одним типом, что равносильно отказу от интересов других типов рынков.

Но со временем, если не будет новых работ по расширению игровой вселенной, она постепенно станет неинтересной и со временем забудется игроками.

Это равносильно тому, чтобы зря создавать эту игровую вселенную.

Другая причина в том, что в этом нет особого смысла.

Если несколько игр имеют один и тот же взгляд на мир, то эта игра по сути является продолжением.

Например, «Смертельный агент», «Смертельный агент 2», «Смертельный агент 3» и так далее.

Такая форма не только имеет единую картину мира, но и удобна в изготовлении.

Ведь перед вами готовые настройки.

И для этих производителей разработка игры потребует много рабочей силы, материальных ресурсов и средств.

В таких условиях я бы скорее разработал продолжение игры, чем разрабатывал самостоятельную новую IP.

Потому что сиквел может не только привлечь поклонников предыдущей игры, но и рассказать новым игрокам, что моя игра настолько популярна, что вышла 23456.

А что касается сиквела, то мировоззрение предыдущей работы удобно и быстро использовать, да и сюжет писать очень легко.

Поэтому Чэнь Ань был удивлен, когда услышал о вселенной игр ужасов.

Однако, учитывая успех первых четырёх игр и тематику ужасов, она вообще не будет ограничиваться жанром.

Пока это игра, это может быть страшно!

Например, ужас научной фантастики будущего, ужас истории и ужас современности.

Если Босс Мэн захочет, он также может создавать магические фэнтезийные ужасы, ужасы боевых искусств и так далее.

В общем, жанр ужасов довольно универсален, и босс, похоже, действительно заинтересован в создании только игр ужасов!

Следуя этой тенденции, возможно, на рынке жанров ужасов действительно будет доминировать одна семья!

«Хорошо, теперь давайте представим форму монстра в этой игре».

Следуя голосу Мэн Шу, все сотрудники сосредоточили свое внимание на проекции перед ними.

И PPT также обратился к первой черновой странице дизайна монстра.

Там уже показаны формы монстров под разными углами.

Первое, что предстало перед всеми, это форма и имя монстра по имени W-FBC-0173.

Всего два слова.

'статуя'

(конец этой главы)