

Глава 119 "Нарушение герметичности" первый трейлер

Два дня спустя Мэн Шу представил Фан Юаньчэна другим своим сотрудникам посредством видеоконференции.

Кстати, я воспользовался случаем, чтобы подробно познакомить его с новой игрой «Инвалидация управления», чтобы он понял.

После этого произошел взлом на работе.

Мэн Шу специально подчеркнул, что основная карта игры, Паноптикум-19, не обязательно должна быть слишком научно-фантастической, она лишь должна быть немного более продвинутой, чем современные технологии.

Не уходите слишком далеко от реальности, дайте игроку с первого взгляда почувствовать атмосферу современной технологической базы.

В конце концов, эта игра не является строго научной фантастикой.

При этом форму монстра видоизменять не нужно. Просто следуйте непосредственно концептуальной карте, не нужно тратить на это усилия.

Выслушав, Фан Юаньчэн выразил свое понимание.

Он начал свою собственную работу после того, как узнал о различных аспектах игры.

Как человек, который сотрудничал с ним, Ся Няньчжэнь, единственная девушка в компании, также начала свой собственный путь полувучебы и полувработы.

После того, как все было устроено, время текло день за днем вот так.

В этот период тоже был небольшой эпизод.

Мэн Шу приглянулась двухэтажная вилла и захотел ее купить.

Но второй старший в семье сказал, что они там жить не будут.

Поскольку в жизни нет давления и тяжелого труда, им скучно дома.

Знакомые соседи тоже съехали один за другим из-за арендной платы и экологических проблем, заменив их чужими.

В результате у двух старейшин не осталось сверстников, которые могли бы хорошо ладить.

Поэтому мне захотелось вернуться в свой родной город.

Там они могут сажать фруктовые деревья, разводить кошек и собак, общаться с соседями и время от времени ходить на рынок.

И по сравнению с холодным городом, родной город, где они выросли, на самом деле имеет больше чувства принадлежности.

Мэн Шу был сельским человеком в своей прошлой и настоящей жизни, поэтому он, естественно, не позволил Эр Цяну оставаться в городе, чтобы быть так называемым

горожанином, поэтому он согласился со вторым старейшиной.

А в субботу, три дня спустя, он отвез Мэн Сяоряня, который выздоровел и вернулся в школу, на междугороднюю автобусную станцию, чтобы отправить своих родителей домой.

Первоначально планировали полететь на самолете, но двое старейшин никогда раньше не летали на нем, поэтому они не знали, что делать, когда вошли в аэропорт, а также очень боялись летать.

То же самое касается поездов и высокоскоростных железных дорог.

Потому что я с этим не знаком, не привык, поэтому сопротивляюсь этому.

Поэтому его поменяли на междугородний автобус, к которому двое старейшин уже давно привыкли и чувствуют себя спокойно.

Хотя это занимает день и ночь, это знакомое средство передвижения на дальние расстояния лучше, чем незнакомое средство передвижения.

Увидев, как его родители уходят, Мэн Шу тоже вернулся домой с девушкой Мэн.

Что касается покупки дома.

Поскольку второй старейшина в отъезде, он больше ни на какие виллы не смотрит.

Вместо этого он выбрал коммерческое жилье на 35-м этаже определенного района и выделил одну из комнат Мэн Сяоя, чтобы она могла жить в ней, когда пойдет домой.

После этого началось оформление, которое заняло немало времени.

Тогда, пока ремонт не будет завершен, Мэн Шу продолжит жить в этом старом доме.

Маленькая девочка Мэн вернулась жить в школу, но это не имело к ней никакого отношения.

После того, как эти семейные дела были закончены, прошло полмесяца.

Дела компании по прежней договоренности шли очень гладко.

Под контролем Фан Юаньчэна, который передал Ся Няньчжэнь, от первых крупных изменений во многих местах до текущих незначительных изменений, уровень постепенно улучшается.

Его стиль также очень соответствует психологическим ожиданиям Мэн Шу.

Глядя на «полностью воспроизведенный» «Отказ управления» на компьютере, на его лице появилась улыбка.

После того, как проблема стиля сцены решена, следующим шагом является проектирование задач ветки и основной линии.

Фактически, во время съемок микрофильма «Лестница W-FBC-0087» Чэнь Ань подал множество дизайнерских заданий.

Но большинство из них были убиты Мэн Шу.

Сейчас съемки микрофильма завершены, и выполняются различные задачи. По этому поводу у Мэн Шу было простое общение с Чэнь Анем.

Последний беспокоился о том, как передавать игрокам побочные миссии через NPC и какие разумные причины следует использовать для их выполнения.

Сдать награды? Или через разведку?

Это не из тех РПГ, которые могут сделать главного героя сильнее.

В «Провале управления» все бегут, спасая свою жизнь, у кого есть время поймать главного героя и выдать ему побочные миссии?

Узнав о проблемах Чэнь Аня, Мэн Шу улыбнулся и сказал, что ему не нужно так много думать.

Все побочные миссии могут появляться случайным образом, как и в «Небесной горе».

Нет необходимости назначать назначенного NPC для выдачи заданий, а также это экономит процесс принятия заданий и объяснения заданий.

Пока игрок находится близко к зоне настройки миссии, миссия может запускаться автоматически в соответствии с установленным значением вероятности.

После этого сюжет миссии будет выполнен. Игроки могут принять участие в задании или игнорировать его.

Все остается на усмотрение игрока.

Кроме того, если вы это сделаете, задача не обязательно будет слишком длинной.

Лучше всего контролировать окончание в течение 5 минут.

Ведь контроль провалился, и все отчаянно пытаются спастись. У кого есть время создавать кучу задач, таких как ролевые игры, ожидающие выхода среди игроков?

Применяется случайный метод, а также удобно расположить 40 игроков, которые изменили свои обычные имена.

Кроме того, их больше нельзя называть побочными миссиями или случайными миссиями.

Объединение изменено на случайное событие.

Чэнь Ань некоторое время думал, босс казался разумным.

Появление случайных событий делает игру более играбельной. Это также позволило игре отказаться от предыдущего фиксированного режима и наполнить его неизвестными элементами.

Эта форма позволит игрокам получать разные впечатления каждый раз, когда они входят в игру.

Просто очаровательно!

Что касается того, можно ли это реализовать, Чэнь Ан не беспокоится о «Небесной горе» до этого.

Раз босс это предложил, то команда разработчиков босса обязательно сможет это сделать!

После этого я начал концентрироваться на проектировании и оптимизации задач.

На самом деле, причина, по которой Мэн Шу принял такую форму задания, в основном связана с «The Elder Scrolls 5» и «Red Dead Redemption 2».

У первого есть посланник, который может найти главного героя через горы и горы.

Будь то Гробница Камня Души, Хэйцзян или даже Сонггард. Он может ступить в эти места своим смертным телом, чтобы найти главного героя, а затем отправить письмо, чтобы позволить главному герою запустить случайную миссию в письме, он действительно предан своему делу!

В последнем много случайных событий, например, встреча на дороге плачущей женщины. Когда игрок из любопытства вышел вперед, чтобы спросить, он внезапно увидел нескольких грабителей, выходящих из стволов деревьев и кустов, только для того, чтобы понять, что это был танец феи.

Это также похоже на то, что Сюешань случайно встречает охотника и просит главного героя помочь найти сообщника. Оказалось, что он был мертв после того, как нашел его. Еще более ужасающим было то, что на глазах у игрока выскочил медведь и проглотил охотника. Когда-то эта сцена была кровавой.

И игрок может заранее выстрелить, чтобы спасти охотника, но охотник будет ругать вас за то, что вы ограбили его добычу. Если не спасти его, охотник погибнет.

Короче говоря, эти игры дают игрокам высокую степень свободы.

Помимо основных задач по продвижению сюжета, эти большие и маленькие задачи представлены в виде случайных событий, позволяющих игрокам «встретиться» с ними.

Это придает ощущение реализма и придает игровому миру много деталей и очарования. И пусть игроки в этом мире почувствуют иную жизнь, отличную от реальности.

Позвольте игрокам испытать игру с удовольствием, а не просто играть в нее как в миссию.

Мэн Шу хотел этого эффекта.

Сделайте все побочные квесты короче, и тогда они будут появляться случайным образом, позволяя игрокам «встретиться» с ними.

Затем позвольте игрокам выбирать, участвовать или оставаться в стороне в зависимости от своих способностей.

Так было задумано раньше в «Небесной горе», а теперь в «Отказе управления» он все еще намерен это сделать.

Ведь сюжетное исполнение игры «Небесная гора» в Интернете, можно сказать, высоко

оценено во всех аспектах.

На Danmaku.com даже есть широко распространенное видео суммы всех случайных событий.

Раз это так, то если игрокам это нравится, почему бы не продолжить?

После того, как Мэн Шу закончил заниматься этим вопросом, это заняло целый месяц.

В это время все очень заняты.

Даже Фан Юаньчэн совершил несколько поездок в компанию по регионам, чтобы подробно пообщаться с Мэн Шу, Ся Няньчжэнем и другими.

Поскольку он не продюсер, он не имеет права голоса в других аспектах игры.

Но, изучив основной игровой процесс игры от Мэн Шу, он также может создавать на их основе похожие вещи.

Например, A-FBC-0106 Карманное пространство страшного старика, как создать леденящее ощущение ужаса, сохранив при этом дизайн боковой дороги и т. д.

Также есть W-FBC-0049 Plague Doctor, какая среда и атмосфера используются, чтобы игроки почувствовали его ужас.

Все это подробно обсуждают Фан Юаньчэн, Ся Няньчжэнь и Цю Юань.

Что касается Мэн Шу, то ему просто нужно дождаться результата.

У него есть свои дела, которыми он должен заниматься.

Воспользовавшись этим временем, он нашел время, чтобы поехать в Гуанчэн.

Потому что здесь осуществляется работа по захвату движения.

Поскольку в игре «Отказ управления» происходит целых 100 случайных событий, взаимодействовать могут более 40 NPC.

Итак, маленький уголок компании явно не подходит.

Таким образом, Мэн Шу нашел студию Blue Eagle в соседнем городе и передал работу по захвату движения на аутсорсинг.

Аниматор Сюй Хун приехал сюда за присмотром и руководством во время деловой поездки.

Он выполнил сценарий задания, присланный Чэнь Анем, в сочетании с всесторонней интерпретацией профессионального режиссера и актеров, благодаря чему работа в этом аспекте продвигалась чрезвычайно гладко.

Но аниматоры студии не успевали за ходом съемок.

Потому что им нужно вручную дополнять плавность движения К кадрами, да и мимика модели лица тоже одинаковая, которую нужно корректировать вручную, чтобы сделать ее более естественной.

Это не значит, что как только вы выстрелите, оно у вас будет.

Поэтому, когда Мэн Шу прибыл сюда, он обнаружил, что работа выполнена организованно, чем очень доволен.

Пробыв в Гуанчэне полтора дня, он попрощался с Сюй Хуном, вернулся в Шэньчэн и начал собственную работу по развитию.

Производство дубляжа и музыкальных звуковых эффектов по-прежнему передано на помощь Infinity Online Entertainment.

Они предоставляют только строки сценария.

Музыку и звуковые эффекты будет рецензировать Мэн Шу.

Должен сказать, что компания Unlimited Entertainment действительно отреагировала на просьбу Мэн Шу и выполнила свои обязательства.

После этого каждый раз, когда Blue Eagle Studio создавала анимацию, которую можно было установить, студия дубляжа, сотрудничающая с Infinity Online Entertainment, начинала дубляж.

Так прошло еще два месяца.

Когда популярность «Небесной горы» падала и в игровом кругу ничего не происходило.

Вышел первый трейлер «Из-под контроля»!

Поскольку этот трейлер появился внезапно, раньше не было утечек, и он был выпущен в 9 часов вечера.

Так что это застало игроков врасплох!

Настолько, что, когда они увидели видео, они подумали, что его сшил какой-то пользователь сети из песочной скульптуры.

В результате присмотритесь, какой бардак! Это Шиммер!

Итак, пока ученик начальной школы счастливо мечтал, другие пользователи сети и игроки один за другим подключались к нему.

Вскоре они наконец увидели, что это за чрезвычайно загадочный и предполагаемый номер W-FBC-0173!

(конец этой главы)