

Свяжитесь со студией захвата движения для создания разнообразных материалов.

В то же время Чэнь Сюй также возглавил всю команду для разработки «Побега».

Стоимость этой игры не низка, но и не такая высокая, как ожидалось.

После завершения отчета о бюджете общие затраты на разработку всей игры вместе с последующими расходами на рекламу предварительно установлены в размере 6 миллионов долларов.

Конечно, в то время может быть и больше, но не превысит 8 миллионов.

Для игры ужасов это число можно назвать относительно большим в этом жанре.

В связи с этим все члены команды также очень взволнованы.

В конце концов, это их первый крупный проект.

.....

Время летит день за днем.

Искусство, действие и стабильный вывод ресурсов.

Сюжетные линии в игре также были созданы, и во время дублирования они будут исполнены во второй раз.

Различные действия главного героя в игре также проходят через множество проб и ошибок.

«Теперь я немного нервничаю, насколько страшным будет готовый продукт!»

В офисе Руань Нинсюэ сидела перед компьютером, глядя на концептуальный дизайн-скетч на дополнительном экране рядом с ней, с трепетом.

Эти концептуальные рисунки в основном представляют собой некоторые рисунки сцен, здание психбольницы в темноте, сцена, полная крови и трупов, душевнобольной, прячущийся под кроватью в темной комнате, и ночное видение с DV-кадрами.

Эти несколько оригинальных концептуальных картин полностью передают странную атмосферу «Побега», не говоря уже об игре и просто рассматривая ее, от нее становится холодно на спине.

Нужно знать, что во время разработки «Побега» она легла спать очень поздно ночью.

Почему?

Страшно!

Она не знала, о чем думать в тот день. Она действительно взяла DV, который дал ей Чэнь Сюй, и попробовала ночью. В результате от экстремальной атмосферы потустороннего мира она почувствовала себя ужасно.

В конце концов, займите свой собственный мозг, а затем напугайте себя, это самая страшная вещь.

Конечно, из-за этого она следовала требованиям, данным Чэнь Сюем, по созданию оригинального концептуального искусства, что было очень впечатляюще.

«Да! И в игре игроки не могут сопротивляться и могут только сбежать». Слушая слова Руань Нинсюэ, Ян Синь рядом с ним тоже вздохнул.

Чэнь Сюй, занимавшийся дизайном действий, улыбнулся: «Разве это не очень эмоционально? И если у него будет пистолет, то он легко превратится в игру-шутер. Ведь страх исходит от недостаточной огневой мощи?»

Почему огнестрельное оружие обычно используется в обычных играх ужасов?

С одной стороны, это для того, чтобы обогатить содержание игры, а с другой стороны, чтобы дать игрокам соответствующий выход.

Этот подход на самом деле очень уместен. В прошлой жизни «Обитель зла» использовала эту модель.

Но в этом есть и большой недостаток, а именно то, что это просто превращает игры ужасов в шутеры от первого лица.

В конце концов, ужас исходит от отсутствия огневой мощи. Пока есть достаточная огневая мощь, страх можно подавить.

Включая прошлую жизнь «Обители зла» тоже именно на этой части, и постепенно отклонились.

Начиная с четвертого поколения, оно было смещено в сторону шутеров, пока ремейк снова не взял линию страха и не разобрался со всем ритмом на очень высоком уровне в «Обители зла 8. Деревня».

Конечно, хотя большинство игроков не беспокоятся о том, насколько страшна игра или насколько хорош ритм.

Все их внимание было приковано к миссис Хатико и ее трем дочерям.

«Но, господин Чэнь, когда мы будем готовиться к «Побегу»? Я вижу, что многие игроки в Интернете спрашивают о новой работе». — Сказал Ян Синь.

В отличие от троих из них в отделе исследований и разработок раньше, теперь, когда новые сотрудники присоединяются к компании, они также серьезно называют Чэнь Сюя, а не называют друг друга по своим именам, как раньше.

«Да, процесс разработки, похоже, идет очень быстро, и он должен быть в сети в декабре». — Сказала Руань Нинсюэ.

Объем «Побега» не очень большой, а основная рабочая нагрузка также сосредоточена на различных действиях и создании художественных материалов.

Потому что в игровом режиме это действительно быстро, и почти нет контента проб и ошибок.

Разработка идёт как по маслу.

«Если вы потратите деньги на продвижение разминки, то пока не стоит торопиться, а

дождёмся середины-конца ноября».

«Сейчас за моим официальным блогом следит больше людей, а какой день ты забыл завтра?».

С улыбкой сказал Чэнь Сюй.

Какой день?

Ян Синь и Жуань Нинсюэ на мгновение замерли, а затем посмотрели в правый нижний угол рабочего стола компьютера.

30 октября?

«Хэллоуин! Я уже предварительно записал промоматериалы для разминки и просто ждал, когда этот день будет объявлен на фестивале».

«В конце концов, игроки ждут этого месяца, и сейчас самое время объявить о нашей новой работе на этом празднике, не так ли?».

Чэнь Сюй улыбнулся и сказал Яну Синю и Жуань Нинсюэ, и в то же время кликнул на короткое видео, которое он положил на рабочий стол.

Видео короткое, всего десять секунд.

Сначала экран был тёмным, а в следующий момент на экране появилось изображение, но это было не обычное изображение.

Это ночной режим видеонаблюдения. В правом верхнем углу можно увидеть индикатор заряда батареи, а в левом верхнем углу постоянно мигает красная точка, что указывает на то, что видеонаблюдение ведётся.

Картинка с видеонаблюдения — это офис Чэнь Сюя.

Стул упал на пол, а различные документы на столе были преднамеренно раскиданы.

В видео нет звука.

В сочетании с ночным видением видеонаблюдения это создаёт очень странное и тревожное ощущение.

На девятой секунде воспроизведения картинка с видеонаблюдения внезапно задрожала, как будто оператора атаковали, но странно, что звука по-прежнему не было, а затем после проигрывания видео полностью погрузилось в темноту.

В офисе стояла тишина, Ян Синь и Жуань Нинсюэ долго смотрели на Чэнь Сюя, не говоря ни слова.

«Господин Чэнь, я не думаю, что из-за приземлённости нам стоит отправляться в подземный мир». Выдержав долгую паузу, Жуань Нинсюэ посмотрела на Чэнь Сюя и медленно сказала.

Эта разминка очевидно говорит игрокам, что дальше они будут разрабатывать хоррор-игру.

Но в чём вопрос, можно ли приземлить этот метод разминки?

Боюсь, не всех отправят в подземный мир.

Оно было выпущено на Хэллоуин, и в полночь были сняты кадры с видеонаблюдения.

Вы действительно мистер Чэнь!

Ян Синь рядом с ним не выдержала и сказала то, что хотела: «И мистер Чэнь, разве вы не говорили, что являетесь воином любви? "Побег" не имеет ничего общего с любовью, и мы не можем успеть к этой разминке. Что-то от солнца!».

«Почему это не может иметь ничего общего с любовью? В последние годы любители игр ужасов, разве они не всегда говорили, что нет хороших игр ужасов? Зачем я хочу разработать "Побег"? Это моя любовь к этим игрокам! Разве это не может считаться воином любви?».

«Что касается мирских вещей, не думаете ли вы, что эта акция соответствует теме "Побега"? И она может привлечь больше внимания, чем обычные объявления. Мы должны ухватиться за азарт!». Серьёзно сказал Чэнь Сюй.

<http://tl.rulate.ru/book/99977/3948371>