

Создание игры «Overwatch» шло довольно гладко.

Основная причина беспроблемного создания игры заключалась в том, что на данный момент команда Чэнь Мо успела выпустить две виртуальные игры, так что с процессом создания все были знакомы. Единственная проблема заключалась в вынужденной спешке, из-за чего многое делалось на авось.

В магазине видеоигр Чэнь Мо.

Цянь Кун сказал Чэнь Мо с некоторым волнением: - Босс, Фарра уже готова, ты можешь опробовать ее!

- О? Пойду взгляну.

Чэнь Мо отложил свою работу и пошел к виртуальной игровой капсуле, в которой была установлена демо-версия игры «Overwatch».

Фарра являлась первым на очереди создания персонажем, после нее будет создан Гэндзи.

Поскольку эти два героя могли очень быстро передвигаться и летать, Чэнь Мо не был уверен в том, будет ли каждый матч на этих двух персонажах приводить к приступу рвоты, и поскольку эти два героя несомненно будут популярными, нужно будет учесть этот момент и постараться избавиться от этого непростого дефекта.

Чэнь Мо вошел в виртуальную игровую капсулу и запустил игру.

Нынешняя игра была практически пуста. В ней была воссоздана одна карта - башня Лицзян и один персонаж - Фарра. После входа в игру Чэнь Мо попал сразу же на карту башня Лицзян.

Он сразу же выбрал Фарру и увидел синюю броню вместе с ракетницей на руке.

На данный момент Чэнь Мо видел все от первого лица. Когда игра уже будет практически готова, можно будет выбрать режим обзора от третьего лица, но на данный момент в игре был реализован только вид от первого лица.

На краю поля зрения Чэнь Мо находилось несколько интерфейсов. В левом верхнем углу отображалась основная информация - аватар героя и текущее здоровье. Внизу слева - два навыка, которые в данный момент были готовы к использованию. Внизу справа - количество пуль. Вверху справа - иконка с отображением заряда ультимативной способности.

В целом интерфейс никак не мешал обзору и не раздражал глаз.

По большей части этот интерфейс можно было сравнить с ношением очков. Хотя сама рамка очков будет вызывать определенную закуску поля зрения, в целом со временем человек привыкнет к ней и перестанет замечать ее.

Более того, такой дизайн даст игрокам более глубокое чувство погружения.

На открытом пространстве перед Чэнь Мо стояла мишень в виде модельки Блицкранка с бесконечным количеством здоровья.

Чэнь Мо выстрелил в Блицкранка, и из его пушки вылетела ракета.

После выстрела он почувствовал легкую отдачу, и вскоре ракета попала именно в то место, куда целился Чэнь Мо.

В шутерах виртуальной реальности игроки могли стрелять туда, куда смотрит их оружие, но существовали определенные ограничения, например игрок не мог стрелять от своей спины, так как для начала ему нужно было развернуться хотя бы на тридцать градусов.

Чэнь Мо немного подвигался, после чего использовал второй навык Фарры.

Ударное воздействие и полет снаряда удовлетворили его.

После использования реактивного ранца Чэнь Мо почувствовал легкую вибрацию на своей спине, и его быстро подняло в воздух.

Ощущение полета было очень реалистичным, и когда он начал быстро падать с большой высоты, Чэнь Мо почувствовал, как его ноги становятся ватными, но после еще нескольких полетов он практически привык к этому невероятному ощущению.

После проверки ультимативной способности Чэнь Мо вышел из виртуальной игровой капсулы.

- Как оно, босс? - спросил Цянь Кун с некоторым ожиданием.

Чэнь Мо кивнул. - Никаких проблем. Приступаем к созданию следующих героев.

- Отлично, - радостно воскликнул Цянь Кун.

После того, как он лично сыграл и опробовал Фарру на деле, Чэнь Мо почувствовал облегчение.

В таком случае создание игры «Overwatch» пойдет по заранее составленному плану.

----

Шанхай, новый всемирный выставочный центр.

Стенд компании «Удар молнии» уже был готов, и многие сотрудники были заняты.

На этот раз стенд компании «Удар молнии» находился в выставочном зале «N-3», который был намного больше прошлогоднего.

И так уж получилось, что стенды компании «Императорская династия» и компании «Дзен» не присутствовали в этом зале, ибо в зале «N-3» всегда располагались стенды небольших компаний, поэтому стенд компании «Удар молнии» был расположен в очень хорошем месте.

Но так как за этот год Чэнь Мо успел выпустить довольно много игр, места для создания эксклюзивных отделов под каждую игру банально не хватало.

Так что Чэнь Мо организовал две зоны - зону ПК-игр и зону виртуальных игр.

Игроки могли поиграть в тестовый билд игры «League of Legends», на котором присутствовали еще не вышедшие герои следующего обновления, или поиграть в игру «Outlast» и «Overwatch».

Конечно же отказываться от косплееров и косплеерш Чэнь Мо не стал, так как они очень хорошо привлекали внимание публики.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1386963>