

Пройдя обучение, Цзян Хао решил войти в режим [Обзор героев], чтобы познакомиться с разными героями.

Цзян Хао особенно интересовался теми героями из видео, которые выглядели особенно мощными - Трейсер, Гэндзи, Фара...

Эти герои сильно отличались от других персонажей, поэтому Цзян Хао хотел опробовать их в первую очередь.

Конечно, у большинства зрителей после просмотра видео возникли весьма обоснованные сомнения - не будет ли у них кружиться голова после сеанса игры на таких быстрых героях?

Например, Трейсер, очевидно, могла сделать три блинка за очень короткое время, и расстояние каждого блинка было довольно велико, а если считать еще и перематку во времени, то положение Трейсер могло измениться четыре раза за секунду.

Или, например, Жнец. При активации ультимативной способности он вращался, как юла. В таком случае игроки со слабым вестибулярным аппаратом явно сделают одно неприятное действие в своей виртуальной капсуле...

Однако Цзян Хао имел другое мнение на этот счет после того, как сыграл на этих героях. Чэнь Мо, видимо, внес много корректив в этих героев, чтобы игроки не испытывали головокружение во время игры.

На самом деле проблема быстрого перемещения существовала во многих виртуальных играх, и эта игра не стала исключением. При быстром перемещении наверняка найдутся игроки, у которых закружится голова. Все же это было неизбежно, и даже с смягчающими факторами эти игроки смогут только отказаться от игры на быстрых героях.

Тем не менее, большинство игроков после некоторого времени смогут полностью адаптироваться к быстрым персонажам.

В конце концов каждое движение полностью контролировалось самим игроком, и если он будет на подсознательном уровне понимать, куда в итоге попадет после того или иного действия, побочные эффекты в виде головокружения не должны будут посетить его.

Конечно, в виртуальной реальности порог входа у таких героев, как Трейсер и Гэндзи, будет выше, чем в компьютерной версии «Overwatch», но вот играть на этих героях будет значительно веселее и круче именно в виртуальной реальности.

Так же в игре существовала проблема изменения перспективы обзора игрока, которые были вызваны использованием разных навыков.

На самом деле эту проблему было очень легко решить, потому что «Overwatch» когда-то имела аналогичную проблему в своей компьютерной версии. Например, ультимативная способность Жнеца заставляла его крутиться, и данную проблему решили довольно просто — во время действия ультимативной способности игрок видел все от третьего лица.

Кроме того, виртуальная версия игры была лучше, чем компьютерная версия, поскольку в виртуальной версии игрок наблюдал за всем и контролировал все так, словно это была реальность, что значительно снижало чувство неестественности.

----

Вскоре Цзян Хао понял, что почти влюбился в эту игру, эта игра сама по себе была довольно захватывающей, а когда он играл на мобильных героях, это чувство усиливалось в несколько раз.

Особенно ему понравилась Фарра, ее полет, ощущение от падения, легкий звук ветра в ушах... Все указывало на то, словно он действительно летел.

Так же ему понравился Гэндзи, его ультимативная способность и рывки были просто потрясающими.

Кроме того, Гэндзи также мог лазать по стенам и прыгать в воздухе. По началу Цзян Хао частенько падал, но после более близкого ознакомления с этим персонажем он стал играть на нем довольно неплохо.

Не только Цзян Хао, но и другие игроки тоже были взволнованы.

- Черт возьми, эти герои такие приятные!

- Очень приятные!

- Играть на Гэндзи одно сплошное удовольствие.

- Верно, особенно мне понравилась его особенность в виде возможности карабкаться по стенам, оно ощущается так хорошо!

- Ух, эта Дива просто невероятна, точнее ее меха! Играя за нее, мне казалось, что я будто бы действительно сижу в настоящем мехе!

- Девушка-дракон очень красивая, особенно ее форма дракона!

- Трейсер... у меня немного кружится голова, но это того стоило!

- Некоторые игроки точно будут испытывать головокружение и, возможно, не смогут играть на Трейсер и Гэндзи.

- Ух ты, мне не терпится сыграть, но очередь такая большая!

- Потому что никто не хочет выходить из этой игры!

- Ну же, давайте побыстрее там, я хочу поиграть!

Некоторые игроки, которые уже опробовали новое обновление игры «League of Legends», встали в очередь на пробу «Overwatch». Многие хотели испытать эту совершенно новую виртуальную игру.

И так как игра Цзян Хао показывалась на большом экране, этот маленький стрим привлекал все больше и больше людей, из-за чего очередь все увеличивалась и увеличивалась.

Чэнь Мо удовлетворенно рассмеялся - реакция игроков сделала его очень довольным. Виртуальная версия «Overwatch» повторила успех своего предшественника — уже на выходе она так же получила довольно много внимания.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1389580>