

Игра «Super Mario Odyssey» в общей сложности имела семнадцать уровней, и каждый уровень имел определенное количество лун.

В игре «Super Mario Odyssey» в общей сложности было более восьмисот лун, а количество золотых монет и пурпурных монет переваливало за тысячу. Многие из этих валют были скрыты в различных местах, и если он хотел вспомнить их местоположение, ему придется выпить просто огромное количество зелий просмотра воспоминаний.

К счастью, у Чэнь Мо скопилось довольно много зелий, а иначе ему пришлось бы сидеть и перепланировать каждый уровень.

При написании концепт-проекта Чэнь Мо то и дело возобновлял эффект зелья просмотра воспоминаний, так как многие элементы требовали огромное внимание к малейшим деталям...

Кроме того, в игре «Super Mario Odyssey» существовало огромное количество пасхалок, которые, к сожалению, не будут поняты игроками этого мира, что немного удручало.

Однако Чэнь Мо определенно не собирался перемещать всю серию игр Марио, потому что большинство из игр этой серии давно устарели как в техническом, так и в моральном плане.

Что касается графики и музыки, то Чэнь Мо перенес оригинальные особенности с крайней тщательностью, разве что фоновая музыка подверглась существенным изменениям, но это не было столь важно.

----

Спустя некоторое время Чэнь Мо созвал всех на совещание.

- На этот раз мы поговорим о концепции дизайна «Switch» и о концепции игры «Super Mario Odyssey».

Очевидно, что эти две вещи будут обсуждаться в один и тот же час, чтобы каждый смог лучше понять, почему эта игра хорошо подходила к этому КПК.

Чэнь Мо рассказал всем о функциях каждой клавиши двух рукояток, например, левый джойстик управлял движением персонажа, а правый - углом обзора, и также рассказал о том, что Марио мог приседать, бегать, бросать свою шляпу и прыгать.

В то же время, после того, как игрок продемонстрирует какой-нибудь специальный жест, Марио сделает специальное движение. Например, когда Марио поднимался по лестнице, если игрок начинал двигать рукояткой вверх и вниз, это заставило бы Марио подниматься по лестнице быстрее.

Кроме того, существовали и более сложные действия, например тройной прыжок, бросок, атака телом, удар по земле, сальто назад, боковое сальто...

Цянь Кун спросил с некоторым удивлением: - Босс, разве некоторые из этих действий нельзя сделать в большинстве виртуальных игр?

Чэнь Мо кивнул. - В виртуальные игры трудно внести такую сложную систему действий, потому что тогда пришлось бы записывать слишком большое количество возможных реакций и считывать большое количество импульсов мозга. Да и даже если бы это было сделано, это, скорее всего, только нагружало мозг игроков.

Чжэн Хунси кивнул. - Я думаю, что эта игра очень хорошо подходит для нашего КПК, потому что эта игра, как я понимаю, будет довольно тяжелой, а мобильные телефоны попросту не смогут вытянуть такой проект, а если учесть то, что наше новое устройство, по сути, будет переносным компьютером...

Чэнь Мо рассмеялся и добавил: - Кроме того, джойстик чувствуется намного лучше, чем мышка, ты поймешь это, когда все будет готово.

Су Цзинью сказала: - Я думаю, что если бы мы создали подобную игру от третьего лица для виртуальной среды, то такая игра разозлила бы большое количество игроков тем, что она буквально заставляла их страдать как физически, так и умственно.

После обсуждения все поняли смысл этой игры.

Всем стало очевидно, что эта игра будет создана специально для «Switch». Включая «тяжесть» игры, ее особенности, концепт... Все аспекты идеально сочетались с этим КПК.

Но что многих шокировало, так это то, что эта новая игра Чэнь Мо казалась такой совершенной. Хотя все предыдущие игры Чэнь Мо были очень хорошими, эта игра находилась на совершенно другом уровне.

Расположение золотых монет, пурпурных монет и лун на каждом уровне, а также распределение монстров и размещение различных предметов... все было четко прописано.

Графика и фоновая музыка также уже были прописаны, и у этой игры уже была готова тематическая песня.

Уже можно было сказать, что каждый уровень имел свои уникальные характеристики, и каждый уровень был индивидуален.

Кроме того, геймплей, завязанный на шляпе, также заставил всех почувствовать новизну.

В этой игре шляпа - партнер Марио. В дополнение к тому, что ей можно было атаковать, с ней также можно было выполнять разные сложные действия.

Чэнь Мо сказал: - Эта игра в основном будет не очень сложна и может быть пройдена любым игроком, но вот для нас процесс создания будет довольно трудным.

- Нам необходимо учесть детскую стилистику и не отходить от концепт-проекта слишком далеко.

- Эта игра должна позволить и детям и старикам насладиться ею. При ее создании вы должны помнить об этом.

- Босс, - сказал Цянь Кун. - Мне кажется, что этот КПК довольно интересен. Будем ли мы создавать какие-то крупномасштабные игры на этот КПК в будущем? Как, например, для виртуальной среды?

Чэнь Мо покачал головой. - На данный момент таких планов нет. Да и смысл КПК полностью отличается от смысла виртуальной игровой капсулы.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1437520>