

Кроме того, многие игроки хотели видеть внешний вид своего персонажа, а так же видеть отклик своего персонажа на те или иные воздействия.

Существовало бесчисленное количество преимуществ, который давал обзор от третьего лица или же обзор сверху, но все они в основном работали только для ПК-игр.

Если бы он для виртуальной игры сделал обзор не от первого лица, то самая большая проблема такой игры будет заключаться в том, что почти все преимущества виртуальных игр сойдут на нет.

Самое большое преимущество виртуальных игр - это чувство присутствия, от которого нельзя было отказываться.

В то же время, поскольку фактическое поле зрения игрока в виртуальной игре так же составляло сто двадцать четыре градуса, и игрок мог чувствовать тактильные ощущения от разных частей тела при воздействии на его персонажа игры, проблема ограниченного поля зрения вообще не существовало, как и необходимость беспокойства о расположении атаковавшего его врага.

Но вот довольно весомая проблема заключалась в том, что игроки в таком случае не смогут увидеть внешний вид движения своего персонажа... Но на самом деле эту проблему было довольно легко решить. Чэнь Мо собирался добавить в игру два инструмента.

Первый инструмент - запись видео. Игроки смогут записывать свои похождения и в дальнейшем просматривать их так, как им было угодно. Таким образом игроки смогут насладиться своими невероятными движениями и комбинациями в любое время.

Второй инструмент - это режим свободного перемещения. Игроки смогут свободно переключаться на обзор от третьего лица, чтобы понаблюдать за внешним видом своего персонажа, что будет весьма полезной функцией для некоторых игроков.

С помощью двух этих простых инструментов проблема с обзором от первого лица будет в основном решена.

Кроме того, виртуальная версия «Dark Souls 3» будет иметь несколько неоспоримых преимуществ — управление будет намного лучше и более отзывчивым, чем в ее ПК-версии из его прошлого мира, а сама игра будет захватывать внимания игроков настолько сильно, что они просто не смогут от нее оторваться...

Если конечно не сломают в порыве гнева свою виртуальную капсулу...

Однако страдания - это основной источник удовольствия этой игры.

Кроме того, виртуальная версия обогатится некоторыми специфическими деталями.

С помощью Пангу можно будет создать более зрелую и полноценную боевую систему.

И изменения будут заключаться в основном в трех аспектах.

Первое изменение заключается в том, что точка попадания по модельке врага будет иметь огромный вес. Если атаковать мечом как дубиной, или же использовать его по назначению, эти две атаки приведут к совершенно разному результату.

Броня монстров будет намеренно иметь некоторые пробелы. Например, обычная рыцарская броня будет иметь полностью закрытый торс, руки и ноги, но на местах стыка броня будет иметь обычную кольчугу.

Если игрок сможет попасть в стыки в брони, то такая атака нанесет намного больше урона.

В то же время разные типы оружия будут приводить к разному эффекту. Ударил кувалдой латного рыцаря, причем попал по его голове? Рыцарь повержен, несите нового. Ударил мечом и попал клинком прямо по голове рыцаря? Максимум вмятина, да и то если атрибут силы был достаточно высок.

Конечно же уже культовые анимации, например анимация удара в спину, все так же будет существовать в игре, но теперь она не будет работать так же просто, как и в ПК версии игры. Конечно игрок сможет все так же нанести удар в спину, но о его эффективности будет говорить Пангу.

Второе изменение будет заключаться в более точном определении силы, так как это все же будет виртуальная игра.

Различные оружия и их атаки будут иметь равным счетом ничего общего друг с другом, и зачастую с бронированным донельзя врагом будет легче справиться с помощью тяжелого молота, чем с помощью меча.

В оригинальном «Dark Souls 3», если игрок мог экипировать щит и делал это, атаки врагов тратили всего лишь немного выносливости игрока, что было немного нечестным.

Но теперь если у монстра силы будет больше, чем у игрока, то его атаки будут сносить здоровье игрока даже при успешном блоке. В тоже время в игре будет существовать система парирования, которая будет завязана на атрибутах. Если игрок и монстр в результате парировали атаки друг друга, Пангу делал свои расчеты, беря в основу атрибуты, силу, что две стороны вложили в атаку, а так же размеры двух бойцов.

С такими особенностями эта игра станет более приближена к реальности, что для виртуальной

игры было только плюсом.

Конечно, такие изменения были не совсем правильными, так как разрыв атрибутов мог сделать битву либо более напряженной, либо слишком простой.

На самом деле эту проблему было довольно просто решить — всего лишь нужно было составить более четкий алгоритм противопоставления двух сил, в случае необходимости поднимать силу тех или иных монстров...

Последнее нужно было делать в случае, если игрок играл не один.

И третье изменение — более реальная боевая система, без каких-либо поблажек.

В оригинальной «Dark Souls 3», если игрок делал удар в спину, то после того, как монстр падал на землю, он был неуязвим до того, как он поднимался на ноги.

И хоть это было сделано для баланса игры, Чэнь Мо был намерен подойти к этому вопросу с другой стороны.

Во-первых, удара в спину можно было спокойно избежать.

Во-вторых, если игроку ударяли в спину, он мог спокойно откатиться, если конечно он падал на землю.

И в-третьих, Чэнь Мо был намерен добавить в игру более полноценную систему выносливости с возможностью ухода в минус.

В случае если игрок тратил всю свою выносливость, он мог все так же подождать ее восстановления, а мог и продолжить свои атаки, но в таком случае, если он исчерпывал свой золотой запас выносливости, восстановление всей выносливости в конечном итоге займет намного больше времени.

Такую систему на самом деле можно было сравнить с реальным миром, где каждый человек в случае экстренной ситуации мог показать невиданные ранее силы.

С такими изменениями боевая система «Dark Souls 3» станет более сложной и будет сильнее приближена к реальности.

По сути в игру будет добавлено все то, что любой человек мог делать в реальном мире, так как с помощью Пангу вопрос с проработкой самых основных мелочей попросту отпадал.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1465613>