

Вернувшись в свой магазин видеоигр, Чэнь Мо начал дорабатывать концепт проект игры «Prototype».

Виртуальная версия игры «Prototype» будет полностью соответствовать истории «Prototype 1», но планов о создании игры «Prototype 2» даже не возникало.

Потому что с точки зрения объема продаж и сарафанного радио игра «Prototype 2» не является ни успешной игрой, ни хорошим продолжением.

С точки зрения объемов продаж игра «Prototype 2» имела около половины объема продаж игры «Prototype 1», и будь то отзывы критиков или обычных игроков, первая часть превосходила вторую во многих аспектах.

Причин такого решения в виде создания всего лишь первой части было очень много.

В игре «Prototype 2» решили изменить не только главного героя, но и сделали главного героя первой части, Алекса, главным злом всея и всего, что очень сильно не понравилось многим игрокам.

Подобные ошибки низкого уровня обычно совершали в третьей части серии игр, но никак не во второй...

Говорить о сюжете смысла не было, ибо главный герой второй части, Хеллер, был менее харизматичным и запоминающимся, чем Алекс, и становление главного героя второй части было не столь выдающимся.

Так что подавляющее большинство игроков при упоминании серии «Prototype» вспоминали Алекса, а не Хеллера.

С точки зрения стиля Алекс находился далеко впереди, и особенно его капюшон был очень хорошо запоминающимся.

Что касается Хеллера... Ну, кто-то может говорил о цвете его кожи, но дело было в том, что Хеллер действительно был недостаточно красив и недостаточно харизматичен. Он был безрассуден и ругался, создавая явный контраст между ним и Алексом, который по большей части не ругался.

На самом деле уродливость или красота персонажа не имеет значения, главное, чтобы сам персонаж обладал достаточной харизмой и обаянием, как, например, тот же Тревор из игры «GTA V», разве этот персонаж не понравился многим игрокам?

Многие соглашались с тем, что главный герой второй части был пустым. История персонажа — это только половина дела. Самое главное, чтобы этот персонаж ощущался живым и за ним

было интересно наблюдать.

Конечно, это было упущение команды, которая создавала эту игру. Если бы над ним поработала более опытная команда с большим усердием, Хеллер, скорее всего, получился бы более запоминающимся и выдающимся персонажем.

Однако помимо всех этих упущений, во второй части также была добавлена механика «стелса»... причем некоторые миссии нужно было проходить только в тихую...

Игра, которая была про «кишки и мясо», вдруг превратилась в игру про скрытного лысого шпиона, который мог пробраться куда угодно...

В механике сражений игра «Prototype 2» вообще не имела никаких инноваций.

Многие игроки считали, что игру «Prototype 2» можно было рассматривать только как большое дополнение...

Некоторые люди предполагали, что в игре «Prototype 3», скорее всего, оживят Алекса, но... компания в конечном итоге распалась, а та команда, которая работала над игрой, исчезла, так как каждый разбежался кто куда, так что надежды на выход «Prototype 3» практически не существовало.

Поэтому Чэнь Мо и не собирался превращать игру «Prototype» в нечто большее, ведь по своим характеристикам она является игрой на один вечер.

Просто неплохая игра на одно прохождение, не более.

В конце концов, в этом году его игроки довольно много страдали, так что им нужно дать что-то сладкое в качестве поощрения...

----

Для Чэнь Мо создание игры «Prototype» не было чем-то сложным.

В прошлом мире Чэнь Мо эта игра была выпущена в 2009 году, и карта этой игры представляла собой суперминиатюрную версию Нью-Йорка, причем этот Нью-Йорк был почти что пустым. Практически все здания, что существовали в этой игре, являлись лишь оболочками, внутрь которых нельзя было войти.

Однако, на самом деле не было никакой необходимости прорабатывать содержание зданий, потому что все основные события игры происходили на открытых локациях.

Проработать различные действия и навыки главного героя также будет очень просто. После создания «Dark Souls» у Чэнь Мо появилось понимание создания зрелой боевой системы, а так как он еще к тому же недавно выбил некоторые книги по паркуру, сделать эти действия более-менее приятными будет довольно просто.

Кроме того, помимо всего этого, в игре также существовало современное вооружение, но так как он недавно выбил необходимые книги, он сможет запросто проработать и эту часть.

Что касается тех моментов, которые чаще всего подвергались критике, Чэнь Мо намеревался существенно переработать их.

Во-первых - искусственный интеллект монстров. В целом, ИИ монстров игры «Prototype» был относительно прост, и даже если главный герой только что ворвался на военную базу и превратился в капитана этой самой базы на глазах у всех, то окружающие их болванчики просто напросто отдадут честь своему капитану...

Более того, когда главный герой передвигался по зданиям, никто не реагировал на него, словно все так и должно быть, что было весьма спорным утверждением...

Конечно, подобные условности были сделаны специально, ибо если каждый раз, когда главный герой пробежал по зданиям, его замечали и начинали охотиться, это, в конечном итоге, только раздражало бы игрока.

Чэнь Мо же думал оставить подобную глуповатость врагов только на легкой сложности игры, а на сложностях повыше существенно усилить ИИ противников..

Также Чэнь Мо хотел разнообразить здания, что стояли в городе, добавить больше пешеходного трафика, добавить больше транспортных средств, которые ездили бы по дороге, и другие подобные элементы, чтобы весь город чувствовался более живым, и в тоже время хотел добавить больше врагов, чтобы ощущения от битв были более разнообразными

Кроме того, Чэнь Мо рассматривал возможность добавления в игру системы динамической погоды, которая так или иначе будет влиять на главного героя и сражения.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1541157>