

Второй синематик вышел более информативным и «крутым», чем первый.

Если первый синематик был кратким введением в историю и знакомство с главным героем вместе с его навыками передвижения, то второй синематик - это убийственное шоу. По крайней мере брызги крови и разрубленные тела очень хорошо говорили об этом.

Как только этот синематик появился в сети, многие игроки пришли в восторг, ведь все в этом синематике выглядело «круто»!

Более того, этот синематик раскрыл некоторые способности главного героя, Алекса.

Он не боялся пуль, и даже оружие, которое могло вывести из строя самый настоящий танк, ничего не смогло ему сделать.

Его руки могли превращаться в оружие, а точнее в острые когти, острые лезвия и так далее, причем все вариации его рук могли легко разрезать человеческое тело на две части.

Он также мог полностью менять свою внешность вместе с одеждой и мог имитировать голос другого человека!

И, судя по ржаво-красному нечто, его способности, должно быть, были связаны с вирусом.

Многие игроки сразу же подумали, что главный герой этой игры — протагонист!

И мало того, что он мог с легкостью вырезать целую группу солдат, он мог с легкостью превращаться в других людей, полностью имитируя их голос!

Так что можно было себе представить, что произойдет, если такой человек появится в городе, где было полно странных тварей и солдат!

И, наверное, самое главное... главный герой выглядел потрясающе!

Красивое лицо, хорошая одежда, мощные способности, невероятные навыки паркура...

После просмотра второго синематика многие игроки уже желали сыграть в эту игру!

«Черт, я уже поверил в то, что новая игра Чэнь Мо - гриндилка! Если мне позволят убивать все и вся, как и в синематике, я куплю куплю куплю куплю ее!»

«Если хотя бы половина того, что было показано в этих двух синематиках, будет в игре, я с радостью куплю ее!»

«Вот он, настоящий Чэнь Мо! Это потрясающе! Создать такого крутого главного героя, Потрясающе!»

«У Чэнь Мо проснулась совесть? Я до сих пор не могу в это поверить!!!»

«Действительно, конечно жаль, что это не дополнение к вселенной «Dark Souls», но я надеюсь, что Чэнь Мо в будущем что-то да выпустит...»

Словно огненная стрела, которая упала на бочку с порохом, эти два синематика мгновенно разбудили желание многих игроков, из-за чего многие стали с нетерпением ожидать выхода этой новой игры!

Многие игроки с нетерпением хотели испытать чувство бега по небоскрегам и испытать, каково это — сражаться сразу с несколькими десятками разных монстров и солдат!

----

Разработка игры «Prototype» сейчас шла полным ходом.

Почти все шло довольно просто и гладко, только вот физический движок немного брыкался.

В игре действия Алекса были несовместимы с законами физики. Если Ньютон из-за игры «Assassin's Creed» будет переворачиваться в своем гробу, то из-за игры «Prototype» он восстанет из своего гроба и начнет буяннить...

Главный герой этой игры не весил пару грамм, о нет, но в тоже время он каким-то образом умудрялся бегать по зданиям, парить в воздухе, буквально летать...

Очевидно, что многие особенности главного героя были немного несовместимы с правилами физики...

И из-за такой особенности Пангу первое время просто напросто отказывался работать.

Однако это была небольшая проблема. Чэнь Мо просто установил отдельные правила в Пангу для главного героя.

Другими словами, весь мир «Prototype» - это игровой мир, который подчинялся обычным физическим правилам, в то время как главный герой Алекс - это... читер.

Чэнь Мо наделил его особенностью в виде игнорирования большинства физических законов, так что эта проблема была решена.

На самом деле создание игры «Prototype», а точнее сложность создания этой игры заключалась в проработке системы паркура, боевой системы и так далее, то есть всего контента, который окружал главного героя, ибо он должен был быть совершенным и всеобъемлющим.

Хороший сюжет и продуманные персонажи конечно же были необходимы, но если говорить о такой игре, как «Prototype», смысл которой заключался не в рассуждениях о смысле существования, проработка боевой системы и системы паркура стояли на первом месте.

Когда все основные механики главного героя были в основном проработаны, Чэнь Мо лично испытал его способности в виртуальной капсуле, и ощущения от игры были очень хорошими!

Летать между небоскребами, размахивать острыми когтями, чтобы уничтожить врагов перед собой... Помимо того, что многие аспекты этой игры захватывали дух, так еще и полностью погружали в себя игрока.

В игре так же будут оставлены катсцены, которые полностью передали бы завязку этой игры, причем они будут адаптированы под виртуальный режим, что существенно улучшит погружение в игру.

Что же касается проработки катсцен, то Чэнь Мо передал этот вопрос на аутсорс.

----

Пока игра «Prototype» спокойно себе прорабатывалась, произошло одно знаменательное событие.

Игра «King of Glory» официально появилась на устройстве «Switch».

Это не только означало то, что игроки с «Switch» могли теперь спокойно играть на нем в «King of Glory», но и означало, что все владельцы смартфонов могли купить контроллеры от «Switch» и играть с их помощью в эту игру.

Чэнь Мо же намеревался перенести на другие платформы все свои игры, которые будут хорошо смотреться на других платформах.

Такие игры, как «Diablo» и «Overwatch», можно было портировать на «Switch», так как эти игры весьма хорошо подходили для этой платформы, однако времени катастрофически не хватало.

И помимо того, что перенос таких игр расширит библиотеку «Switch», факт переноса подобных игр сыграет только на руку продажам данного устройства.

Игра «King of Glory» хоть и была мобильной игрой, ее спокойно можно было перенести на портативную платформу, что, собственно, и было сделано.

Кроме того, если кто-то не хотел или не мог потратить много денег на покупку самого КПК, он мог купить только контроллеры от «Switch», после чего подключить их к своему смартфону, чтобы он смог насладиться игрой в полной мере.

В конце концов это играло на руку как и Чэнь Мо, так и обычным игрокам. Телефоны довольно быстро нагревались из-за своего форм-фактора, из-за чего после пары тройки часов игры играть на телефоне во что-либо было невозможно, но тут на выручку приходили контроллеры «Switch», которые убирали весь дискомфорт.

Однако, так как изначально эти джойстики создавались под другое устройство, задержка отклика все же существовала, и хоть ее практически не было видно, на высоком уровне игры решала и доля секунды, что только соблазняло многих игроков приобрести и сам «Switch»...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1545809>