Вскоре доступ к Пангу был выдан Чэнь Мо.

При более детальном осмотре Пангу Чэнь Мо обнаружил еще более страшную вещь.

Пангу - это искусственный интеллект, который был очень сильно похож на Происхождение. В принципе, то, что мог сделать Происхождение, мог сделать и Пангу.

А так как Происхождение мог играть в игры…

С помощью него можно будет сделать очень умных монстров.

- Такое улучшение действительно очень хорошо подойдет для «Dark Souls». Интересно, сколько очков негодования тогда я буду получать каждый час…

Чэнь Мо по началу думал об этом как о шутке, но мысль использования ИИ в качестве «мозгов» монстров была действительно гениальной.

Конечно, он должен будет ограничить их различными способами, но даже в таком случае шанс того, что многие игроки просто не смогут пройти даже первого босса, будет слишком велик.

Даже интеллект монстров, что были во второй части «Dark Souls», заставляли многих игроков плакать кровавыми слезами, что уж говорить о совершенном ИИ, который управлял бы этими монстрами.

Подумайте об этом, вот вы столкнулись с рыцарем, что был экипирован щитом и одноручным мечом, и вот, когда вы, казалось бы, уже сняли ему всю выносливость, он вдруг парирует вашу атаку и сразу же делает вам удар в спину…

Однако Пангу можно будет использовать не только для усиления монстров.

Если с течением времени игрок только и делал, что играл с одним и тем же оружием, причем оно было довольно сильным, Пангу мог просто напросто начать спавнить только тех врагов, что имели преимущество перед данным типом оружия, что бросило бы вызов игроку.

Но все это было слишком нелепо, поскольку использовать Пангу в качестве «мозгов» монстров было слишком экстравагантно, ибо Пангу прямо сейчас сильно зависел от вычислительных мощностей комитета по надзору за играми, которых в данный момент не хватало.

Впрочем, многое могло поменяться за время разработки, так что говорить об этом наперед не стоило.

Создание «Dark Souls» шло относительно гладко. После того, как Чэнь Мо лично отладил и донастроил боевую систему, проработка оставшихся частей не представляла особого труда.

Что касается уровней, то виртуальную версию игры «Dark Souls 3» можно будет рассматривать как бесшовную игру, разве что в некоторых местах нужно будет использовать телепорт, где в процессе перехода будут прогружаться все нужные ресурсы игры.

Что касается графики и музыки, то с учетом ранее созданных игр это не было такой уж большой проблемой.

А так как игра «Dark Souls» к тому же не имела тонны текста, это облегчало ее перевод на все популярные языки мира.

Основная команда Чэнь Мо становилась все сильнее с каждой выпущенной игрой и на данный момент в ней было тридцать девять человек. Однако этого было мало.

Все то, что было связано с графикой, выполнялось на стороне. В основном сначала утверждали прототип персонажей, после чего этот прототип передавали на аутсорс.

Однако так как над графикой в общей сложности работало шесть человек, давление равномерно распределялось между ними, из-за чего они практически не перерабатывали.

Но вот Цянь Кун, который отвечал за баланс всей игры, зачастую просто не мог понять с первого раза, чего от него хотел Чэнь Мо.

А если учесть то, что в оригинальной «Dark Souls 3» был великолепный дизайн уровней, который попросту мог сломаться, если бы из него убрали какую-нибудь незначительную деталь…

На самом деле многие решения, которые были введены в игру еще в первой части серии, были добавлены из-за отсутствия денег, но многие из этих решений в итоге сделали первую «Dark Souls» очень запоминающейся игрой.

И для Цянь Куна многие моменты были довольно странными, а Чэнь Мо не мог объяснить некоторые решения так, чтобы он понял их смысл.

А вкупе с тем, что Чэнь Мо сказал во время совещания, Цянь Кун порой боялся дожать некоторые моменты.

- Этот рыцарь должен быть обычным на вид, но его хп, сила атаки и выносливость должны быть выше примерно на треть, - сказал Чэнь Мо.

Цянь Кун был ошеломлен. - Босс, в таком случае этот рыцарь будет слишком силен, это же начало игры…

Чэнь Мо улыбнулся. - Конечно, я знаю, но это же обычный монстр, айя, это просто маленькое препятствие на пути игроков. Игрок просто должен будет провести один удар в спину, чтобы убить его, разве это не просто?

Цянь Кун: - … .

Чэнь Мо сказал: - Видишь ли, интеллект этих монстров остался на том же уровне, что и прежде, Пангу пока что нельзя подключать для их улучшения, так что в таком маленьком усилении не будет ничего страшного.

Цянь Кун почесал затылок. - Итак, босс, но вдруг игрок просто не будет знать, как можно делать этот самый удар в спину?

Чэнь Мо подумал некоторое время, после чего сказал: - Все в порядке, те, кто пропускают обучение в играх, должны немного пострадать, ну и они, в конце концов, спустя пару десятков смертей решат посмотреть гайды.

Цянь Кун: - … .

http://tl.rulate.ru/book/48330/1466888