

В игровой индустрии множество геймдизайнеров постоянно обсуждали, как можно создать невероятно красивую графику.

Особенно сильно в такие дискуссии вникали геймдизайнеры «S»-класса, так как они были очень хорошо знакомы с производительностью текущих виртуальных капсул, поэтому им очень хотелось понять, как можно было вывести текущую графику на совершенно другой уровень.

На рынке уже было несколько высокореалистичных шедевров, и в основном они были работами крупных европейских и американских компаний. В принципе, их работы достигли пределов мощностей виртуальных капсул, и при отсутствии технологического прорыва, Чэнь Мо решил попытаться обогнать их?

- Тебе не кажется, что все это — один большой трюк?

- Сложно сказать, но что касается показанного, то тут все на самом деле очень просто. Синемастик разделен на множество небольших мини-уровней, и каждый раз, когда включается вся мощность виртуальной капсулы, отображается только один небольшой уровень, из-за чего и повышается качество картинки.

- Это значит... каждый раз, когда мы будем переходить на другой уровень, он будет долго и томно загружаться?

- Еще и сам не знаю, во всяком случае мы можем лишь дождаться выхода, и уже тогда поймем, как оно есть на самом деле.

Многие геймдизайнеры примерно угадали подход Чэнь Мо к этой новой игре - это не что иное, как задействование всех мощностей капсулы для обработки одного небольшого уровня!

При нынешнем ограниченном техническом уровне это был единственный способ повышения качества изображения.

В этом мире игры переносились с экрана телевизора в виртуальную капсулу, и детали, которые необходимо было отобразить, зачастую просто геометрически улучшались. Поэтому, хотя технологии этого мира были более продвинутыми, построить достаточно большой мир в виртуальном мире по-прежнему было трудоемкой задачей.

Более того, нынешние европейские и американские компании предпочитали создавать игры с открытым миром из-за того, что многие игроки считали, что чем больше мир и чем больше в нем было контента, тем веселее была игра.

Традиционные коридорные игры в то же время переживали не лучшие времена и постепенно умирали.

Игроки предпочитали свободно исследовать мир без ограничений или, по крайней мере, с чувством того, что они могли свободно исследовать мир.

Но чем больше был игровой мир, тем выше были требования к виртуальной капсуле. Поэтому, даже если это и была игра с открытым миром от крупной европейской или американской компании, графика в такой игре была далеко не передовой.

Многие геймдизайнеры предполагали, что Чэнь Мо, должно быть, полностью отклонился от концепции дизайна открытого мира, и чтобы сделать опыт игроков более насыщенным, решил полностью вложиться в графику.

В связи с этим многие геймдизайнеры почувствовали презрение. В конце концов, такие вещи, как индикаторы загрузки уровней выглядели отвратительно в глазах как игроков, так и геймдизайнеров.

Но Чэнь Мо решил двигаться задом наперед... действительно ли это понравится игрокам?

----

Чэнь Мо в это время... смотрел в зеркало.

Но не в реальности, а в игре.

Сейчас он был Нейтаном Дрейком, который смотрел в зеркало в ванной.

В зеркале лицо Нейтана Дрейка было до невероятного реальным. Чэнь Мо даже отчетливо видел поры на его лице.

Конечно, это были не настоящие поры, а просто высококачественная текстура кожи, это был небольшой трюк, чтобы персонажи игры больше походили на реальных людей.

Ему захотелось причесать свои волосы, потому что эти волосы действительно выглядели как настоящие волосы.

Включая свитер, который был одет на Нейтане... он даже хотел размяться, чтобы его затекшее тело стало более проворным.

На самом деле, сделать такую графику было не так уж и сложно с точки зрения необходимых затрат на создание или поиск подходящих текстур, но вот сколько такая игра будет съедать ресурсов виртуальной капсулы...

Конечно, хотя все выглядело слишком реально, все равно можно было понять, что это - игра. В конце концов, игроки не смогут совершать какие-либо действия по своему усмотрению, а могли совершать действия только в рамках системы.

Чэнь Мо подошел к дивану и развалился на нем.

Поверхность дивана была довольно мягкой и чуть подмялась из-за его веса. Из-за Пангу его поверхность ощущалась очень реальной, что удовлетворило Чэнь Мо.

Встав и подойдя к холодильнику, Чэнь Мо открыл его и достал из него баночку газировки.

Проходя мимо мусорного бака, Нейтан Дрейк выбросил баночку в мусорное ведро.

Это действие запускалось системой автоматически. В игре было множество подобных деталей.

В этой игре игрок был Нейтаном, поэтому все привычки и действия делались самим Нейтаном.

Чэнь Мо надеялся, что эти очень подробные действия позволят игроку лучше понять жизнь Нейтана Дрейка.

Сев перед телевизором, Чэнь Мо заставил Нейтана Дрейка взять «Switch», что лежал на столе.

В оригинальной игре Нейтан взял бы джойстик от «PS1», но тут он был заменен «Switch».

Верно, это была самая банальная реклама «Switch».

Чэнь Мо встал с дивана и поднялся на чердак.

Там должны были лежать коллекционные вещи серии «Uncharted», которые Нейтан будет находить на своем пути. Это будет служить маленьким напоминанием тем игрокам, которые усердно поработали и нашли секреты, а так же вещами, которые невольно заставят их вспомнить то, что они испытали в прошлом.

Чэнь Мо взял серебряный череп и начал трогать его, и от каждого движения он в целом испытывал довольно реальные ощущения.

Чэнь Мо сделал еще два круга по комнате и проверил все, что только можно, после чего вышел из виртуальной капсулы.

- Как оно, босс? - взволнованно спросил Цянь Кун.

Игра, над которой он работал, заставляла его чувствовать себя очень счастливым.

Чэнь Мо кивнул. - Продолжайте работать, все еще есть множество сцен, которые недостаточно хороши, и поторопитесь, времени мало.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1666560>