

Завершилась встреча, и участники постепенно разошлись по своим делам.

Цай Гоу тоже вернулся в свой кабинет и начал размышлять над выбором концепции для шутера.

Основываясь на возможностях виртуальных шлемов и более мощной технологии виртуальной реальности, а также на весомом влиянии ключевых элементов игры, даже классические игры прошлого могли бы обрести новое лицо благодаря прогрессу игровой техники.

Шутеры бывают от первого и третьего лица. Но раз речь идёт о виртуальных шлемах, для усиления эффекта присутствия следует выбрать вариант с видом от первого лица.

Шутеры от первого лица (FPS) являются поджанром экшен-игр, но подобно стратегиям в реальном времени, быстро завоевали популярность, выделившись в отдельный жанр.

FPS-игры позволяют игрокам видеть игровую среду глазами персонажа. Игроки не управляют виртуальными аватарами на экране, а погружаются в мир игры, что значительно усиливает ощущение вовлечённости и реализма.

Ранние FPS-игры предлагали простой и быстрый игровой процесс, сопровождаемый яркими визуальными эффектами. С развитием игровой аппаратуры и появлением разнообразных игровых механик, шутеры от первого лица начали включать более насыщенные сюжеты, великолепную графику и живые звуковые эффекты.

Если оглянуться на историю FPS-игр, первой была "WarBirds", разработанная студией Playnet Inc. Все персонажи в ней управлялись исключительно от первого лица.

"Battle of Iwo Jima" ввела основу управления персонажем с помощью клавиш WASD, что стало стандартом для последующих FPS-игр.

"Quake" стала первой игрой, использовавшей многогранное 3D-рендеринг, являясь прототипом современных FPS.

"GoldenEye 007" ввела систему расчёта траектории пуль: в зависимости от того, куда попадает пуля, враг реагирует по-разному. Так появилась культовая механика "выстрела в голову".

"Half-Life" от Valve стал новатором в жанре, внедрив сложные сюжеты и начав эру модификаций игр (MOD).

Эти игры оставили значимый след в истории развития FPS, каждая по-своему уникальна. Однако для виртуальных шлемов многие из них уже устарели или не подходят.

После долгих поисков в магазине многозначных ключевых элементов, Цай Гоу нашёл игру, соответствующую его требованиям:

Название игры: Armed Assault.

Цена: 3 000 000 единиц эмоциональной энергии.

Эта игра представляет собой тактический симулятор современного боя от первого лица с уникальной реалистичностью. Она превосходит предшественников в симуляции боевых условий, охвате взаимодействий и потенциале, являясь лидером в своей области.

"Только послушайте это название! Оно вызывает трепет! А её реализм ошеломляет ещё больше!"

В прошлом, Арма даже была известна как "Система виртуальных боевых полей", и использовалась военными организациями для тренировок, что говорит о её потенциале, выходящем за рамки простых развлечений.

Благодаря высокому стартовому уровню в виртуальной реальности, игре Арма с её уникальными характеристиками будет соответствовать технологиям будущего, обещая превосходные результаты.

"Три миллиона так три миллиона!" - решительно сказал Цай Гоу, покупая игру. Разработка будет долгой, но времени у компании "Тайпин Дао" предостаточно.

"Неторопливая работа приносит плоды," - подумал он, начиная разрабатывать план игры.

В это же время компания "Тайпин Дао" объявила о наборе независимых разработчиков игр, что привлекло внимание всего игрового сообщества.

Многие геймдизайнеры, вдохновлённые историей успеха Цай Гоу, мечтали работать в его компании, известной высокими зарплатами и щедрыми бонусами. Объявление о найме вызвало настоящий ажиотаж.

Спустя неделю офис наверху был арендован компанией "Тайпин Дао", и все сотрудники отдела разработки переехали туда. Затем, под пристальным контролем У Сю, отобрали группу независимых разработчиков игр, что помогло сбалансировать внутреннюю структуру компании.

Через две недели, завершив разработку плана игры с учётом технологий виртуальной реальности, Цай Гоу услышал системное уведомление о наличии новых возможностей:

"Обнаружено завершение плана игры 'Armed Assault'."

"Впервые активирована система ключевых элементов. Первый раз бесплатно."

"Использовать систему для добавления уникальных характеристик игре 'Armed Assault'?"

"Да/Нет?"

"Бесплатно?!" - с удивлением воскликнул Цай Гоу, осознав, что на этот раз "Арма" действительно станет лучшей в своём роде.

<http://tl.rulate.ru/book/113146/4273977>