

Но так как этот сюжет имел слишком много дыр, Чэнь Мо не мог точно сказать, были ли его суждения верными или же нет.

Эту игру можно было охарактеризовать одним предложением: «Психически больные люди имеют широкое мышление».

Чэнь Мо не мог не почувствовать разочарования. Как такая игра могла принести игрокам бурю эмоций? Будет ли их дух закален после прохождения такой игры?

Для новичка, который ни разу не играл в хорроры и не смотрел фильмов ужасов, эта игра может показаться весьма страшной, но для тех, кто видел и поиграл хотя бы в парочку игр... игра «Странный особняк» будет являться оскорблением их умственных способностей!

Пришло время игрокам понять, что такое НАСТОЯЩИЙ ужас!

----

Что касается виртуальных игр, то Чэнь Мо уже получил некоторый опыт при создании игры «Minecraft». Согласно общепринятому процессу, сначала нужно создать компьютерную версию, а затем улучшить качество и графику игры для переноса игры в виртуальную среду.

Однако процесс создание хоррор-игр типа «Outlast» и строительной игры типа «Minecraft» определенно будет отличаться друг от друга с точки зрения количества затраченных ресурсов. Сейчас перед Чэнь Мо стояло две серьезные проблемы.

Первая проблема заключалась в обеспечении физического и психического здоровья игрока с помощью разных настроек игры.

И вторая проблема заключалась в том, что ему нужно было как можно лучше обозначить действия персонажей в игре, чтобы сделать ее более реалистичной.

Погружение оригинальной версии игры «Outlast» было выполнено настолько хорошо, что многие игроки не решались сыграть в нее даже на компьютере. Многие игроки очень часто пугались и громко кричали, из-за чего им требовалось очень много времени на прохождение каждого уровня. Если же такая игра будет перенесена в виртуальную среду, то погружение в игру будет усилено в миллион раз, из-за чего игроки точно будут слишком сильно пугаться.

Если не будут приняты разные меры безопасности, игроки могут сильно испугаться, а если у какого-нибудь пугливого игрока еще и будет какое-нибудь заболевание сердца...

К счастью уже во многих странах все хоррор игры были обязаны внести в свою игру стандартные меры безопасности, которые приводились в действие в соответствии с состоянием игрока. Если уровень страха игрока поднимется выше определенного значения, то он будет

автоматически отключен от игры.

Добавление подобных мер безопасности не будет чем-то сложным, но вот прорабатывание разных настроек...

Что касается более четкого выражения движений, то нынешние способности Чэнь Мо в этой области уже были очень высоки. В конце концов, он получил и использовал так много книг... Обычные действия персонажа по типу лазаний, прыжков, атак... все это будет сделано очень реалистично.

Однако, для создания чувства полной синхронизации будет недостаточно простого движка игры и пары часов работы, плюс со стороны все анимации, которые были сделаны «не в живую» будут сразу же видны, но по большей части это касалось только виртуальной реальности, так как в ней любой недостаток тут же бросался в глаза.

Обычно для создания самой лучшей анимации нанимали павильоны так называемых специалистов по «захвату движений». Это был самый распространенный способ создания очень качественной анимации в прошлом мире Чэнь Мо.

Так называемый метод «захвата движений» заключается в использовании живых людей для исполнения роли персонажей и повторения их действий. На актеров устанавливали специальные трекеры на ключевых частях тела и лица, чтобы они в точности записывали их движения, которые в дальнейшем преобразовывали их в движения моделек персонажей в самой игре.

Эта технология впервые появилась в таких фильмах, как: «Аватар», «Пираты карибского моря»... а позже эту технологию переняла игровая индустрия.

В этом же мире эта технология также широко использовалась в игровой индустрии. В настоящее время крупные отечественные игровые компании поголовно имели под своим крылом целые павильоны, которые специализировались на захвате движений.

Чэнь Мо также планировал заполучить под свою опеку павильон по захвату движений, потому что игра «Outlast» будет не единственной его игрой, в которой нужно будет использовать технологию захвата движения. Плюс, в будущем он определенно выпустит больше перспективных игр от первого лица.

И что следовало знать, так это то, что игра «Outlast» не требовала найма сразу нескольких профессиональных актеров.

В этой игре всего пара персонажей имели больше чем одну реплику, остальные же персонажи были не более, чем болванчиками, которые требовались для неожиданных скримеров.

Нужно будет анимировать всего лишь парочку персонажей, да и если говорить что о докторе, что о мистере большом свине, они оба имели весьма неказистые лица, из-за чего требование в виде очень хороших актеров отпадало.

Но вот если он будет воссоздавать игру «GTA V»... поиск подходящих актеров сделает Чэнь Мо банкротом.

Что касается вопроса приобретения павильона или студии, которые специализировались на захвате движений, то Чэнь Мо сказал об этом Чжоу Ханью и спросил о них у Го Фэна, который работал в компании «Аврора».

Фактически, в настоящее время в Китае существовала свободная группа актеров, но так как для этой игры нужны весьма специфичные люди, поиск может затянуться на долгий срок. Плюс они еще должны знать английский...

Но, к счастью, первая часть игры «Outlast» не требовала присутствия большого количества актеров. Двух актеров, которые будут свободно говорить на английском, должно хватить.

----

Чжоу Ханью разместил информацию о найме на официальном сайте компании и вскоре нанял несколько человек с приличным опытом работы. В итоге студия была создана в кратчайшие сроки.

Но вот цена комплекта всего необходимого оборудования для захвата движений была относительно высока – больше десяти миллионов юаней. В этот комплект входил полный набор всех необходимых датчиков и профессиональных камер захвата движения. Чэнь Мо купил его, не задумываясь.

Через некоторое время же Чэнь Мо планировал начать подогревать публику, чтобы ажиотаж вокруг игры находился на весьма высоком уровне — бесплатная реклама же еще никому не вредила, верно?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1341954>