

Это «Хе-хе» заставило содрогнуться всех присутствующих.

- Почему я чувствую, что игроки в будущем будут проклинять нас... - Цянь Кун не мог не содрогнуться при мысли об этом.

- Ладно, давайте продол...

Су Цзинью прервала Чэнь Мо: - Босс, ты не договорил! Что это за игра такая, «Dark Souls»?

Чэнь Мо сказал: - Ну... в ней будет присутствовать паркур, развитие своего персонажа, PvP, запутанный сюжет, большие локации и очень большие боссы... в общем это... ролевая игра?

Все: - ... .

Что за чертовщина?!

Су Цзинью указала на стену, куда транслировалось изображение. - Но босс, почему тогда тут говорится о высокой сложности игры даже с учетом самого легкого режима сложности?

Чэнь Мо кашлянул. - Не думайте об этом, все равно вы сами увидите, что это правда, когда будете играть в нее.

- Ладно, давайте перейдем к следующей теме. Эта игра представляет собой игру с совершенно иной боевой системой, такой боевой системы мы еще не делали. Это игра будет иметь в своем составе Пангу. Именно из-за этого мы не можем использовать мир «Diablo» в качестве основы, потому что характеристики этих двух игр совершенно разные.

- Мировоззрение, сюжет, дизайн уровней, дизайн монстров и так далее... Многие аспекты этих двух игр сильно различаются.

Слушая рассказ Чэнь Мо, многие начали понимать его точку зрения.

А услышав об особенностях боевой системы новой игры, все почувствовали прилив сил.

Атака по разным частям тела будет иметь разные результаты?

Каждое оружие будет иметь свою уникальную черту? Огромное количество разнообразных холодных оружий, щитов...

Кроме того, игрок сможет прокачивать своего персонажа, причем игрок не будет как-то ограничен в распределении атрибутов. Каждое оружие будет иметь разные требования к

атрибутам... Персонажи не будут ограничены какими-то игровыми рамками, так что игрок мог спокойно играть магом и рыцарем в одном флаконе, если он конечно правильно прокачал своего персонажа.

Более того, каждый атрибут будет полезен по своему, и в игре не будет бесполезных атрибутов, что само по себе было довольно хорошей новостью.

Такого рода боевую систему они еще не делали, так что ее создание станет своеобразным вызовом для команды Чэнь Мо.

И Чэнь Мо в конце концов подтвердил немного высокую сложность этой игры. Это будет такая игра, в которой даже самый первый босс для неподготовленных игроков станет препятствием, с которым они будут бороться как минимум пол часа.

Все были немного ошарашены.

Будет ли в таком случае кто-нибудь играть в нее?

Чэнь Мо видел, что многие сомневались, и сказал: - На этот счет вам не нужно слишком сильно беспокоиться. Наша цель номер один - создать и проработать боевую систему. Что касается сложности, мы просто подредактируем ее в случае необходимости.

После этих слов никто не стал сразу же задавать вопросы. С одной стороны, это было вызвано недоверием к новой игре, а с другой... другой причины не было.

Цянь Кун, который был главным по части баланса, понимал Чэнь Мо лучше, как никто другой. На самом деле сложность игры очень легко поддавалась контролю, и всего с помощью двух правок самый сложный босс игры мог стать самым легким боссом в истории видеоигр.

Кроме того, сюжет этой игры удивил если не всех, то многих.

- Что касается сюжета, то я подробно расскажу его Чжэн Хунси. Вам же не обязательно знать каждую деталь этой огромной истории, так что я обойдусь кратким пересказом.

- В этом мире огонь есть начало всего, и из перворожденного огня возникла жизнь и смерть. Существа, получившие души, положили конец эпохи древних и открыли эпоху огня, но огонь постепенно начал угасать. И все знали, что после того, как огонь погаснет, весь мир снова погрузится во тьму.

- Поэтому могущественные существа хотели во чтобы то ни стало сохранить огонь. А главный герой, которым будут управлять игроки - избранный мертвец, на плечи которого ложилось бремя либо сохранения, либо погашения огня.

- Что касается сюжета, то позже, когда мы выпустим игру, вы сами сможете вникнуть в него.

Вскоре обсуждение разных мелочей подошло к концу, но многие еще толком не поняли смысла игры «Dark Souls».

После этого они начали обсуждать особенности виртуальной версии этой игры, и Чэнь Мо еще раз подчеркнул важность боевой системы.

И на самом деле, когда они создавали игру «Overwatch», некоторые из фишек можно было спокойно перенять и для этой игры.

Ранее Чэнь Мо довольно долго ломал голову над тем, как сделать в виртуальной версии «Overwatch» ультимативные способности некоторых персонажей адекватными.

И решение этой проблемы на самом деле было очень простым. Многие ультимативные способности просто перестали мешать обзору игрока, а ультимативные способности персонажей, что могли повлиять на самочувствие игроков, например ульта Жнеца, переводили обзор от первого лица на обзор от третьего лица.

Другой момент-это вопрос видения.

В большинстве AAA-игр на ПК игрок видел все либо от третьего лица, либо сверху, то есть камера обычно находилась либо позади персонажа, либо над ним.

Существовало огромное количество плюсов в этих двух разных типов обзоров, и самая весомая причина заключалась в комфорте игроков.

Если делать игру от первого лица, стандартный угол обзора игрока составлял девяносто градусов, в то время как поле зрения людей составляет сто двадцать четыре градуса, из-за чего многие игроки утверждали, что игры сильно ограничивали их, из-за чего они чувствовали дискомфорт.

Поэтому со временем в играх начала появляться настройка угла обзора, но в большинстве случаев геймдизайнеры прибегали к обзору из-за спины либо к обзору сверху.

А так как большинства AAA-игр были завязаны на перестрелках либо на рукопашных боях, где враг мог ударить с любого направления, роль поля зрения была чрезвычайно важной.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1465608>