После доработки концепт проекта игры «Prototype», Чэнь Мо созвал основных своих сотрудников на совещание.

Концепт игры «Prototype» отнюдь не вызвал у всех сомнения. Единственное, о чем беспокоились его сотрудники — цензура.

Просто кровавых моментов в игре было предостаточно, и подумав о главном герое, который направо и налево разрывал своих врагов… тск, очень кровавая игра!

Однако, поскольку Чэнь Мо уже договорился с комитетом по надзору за играми, проблема цензуры сама по себе отпала.

Времени на разработку «Prototype» было не очень много — чуть более двух месяцев, но для нынешней компании Чэнь Мо этого времени было более чем достаточно.

К тому же игра «Prototype» - это игра на максимум пару дней, так что многие вещи можно будет использовать из ранее выпущенных игр.

Чэнь Мо не ожидал, что эта игра будет невероятно продаваться или получит сверхвысокие рейтинги от критиков, главное, на что он надеялся, так это на то, что игроки примут эту игру и будут играть в нее довольно активно.

В интернете новость о «Новой игре Чэнь Мо» породила множество дискуссий среди игроков.

С тех пор, как Чэнь Мо начал выпускать игры, каждая его игра еще до выпуска обзаводилась некоторыми подробностями, которые зачастую очень хорошо характеризовали его новую игру…

И хотя вселенная «Dark Souls» подошла к своему логическому концу, ее влияние все еще было очень сильно.

Можно было без сомнения сказать, что игра «Dark Souls» повлияла практически на все «Ролевые экшн» игры на рынке.

И дело было не в том, что многие игры просто напросто копировали боевую систему «Dark Souls», а в том, что многие игроки требовали «Душных боев», из-за чего у многих разработчиков просто не было выбора!

Самая важная особенность боевой системы «Соулс-игр» заключается в том, что для создания атмосферы, которая стремилась к реалистичной, и главный герой, и рядовые враги должны

были быть относительно хрупкими, чтобы игрок отчетливо понимал, что и он, и его враг, может умереть всего из-за парочки ударов.

«Соулс»-игры также имеет особенность в виде выносливости. После того, как выносливость истощалась, игрок не мог совершать никаких действий в течение короткого времени. Так что игроку приходилось либо тщательно высчитывать требуемое на его убийство и количество выносливости у врага, либо танцевать со своим врагом до тех пор, пока один из них в конечном счете не упадет.

Такая боевая система требовала относительно длительного времени на адаптацию, ибо нетерпение в конечном итоге приводило к смерти.

Так что после прохождения «Dark Souls» многие игроки не могли быстро приспособиться к правилам ролевых экшн игр.

Нет выносливости или ее аналогов, можно атаковать сколько хочешь? Скучно, удаляем игру!

Разницы между двумя мечами практически не существует, а сюжет игры практически отсутствует? Скучно, удаляем игру!

Нет перекатов или подобных механик? Боссы слишком простые? Скучно, удаляем игру!

Система вооружения недостаточно богата? Нет никаких боевых навыков? Скучно, удаляем игру!

Многие создатели экшен игр чувствовали себя беспомощными и могли лишь перенять некоторые моменты из «Dark Souls».

И теперь, когда многие люди узнали о «новой игре Чэнь Мо», почти все начали принимать желаемое за действительное.

Хотя сюжет вселенной «Dark Souls» пришел к своему логическому финалу, многие игроки хотели, чтобы следующая игра Чэнь Мо как-то дополнила эту тему.

Поэтому, когда Чэнь Мо сказал, что его новая игра - гриндилка, все обрели надежду.

В конце концов все всё прекрасно понимали!

Для многих игроков «гриндилка» из уст Чэнь Мо была равна игре «Dark Souls»...

Но пока все шутили на этот счет и принимали желаемое за действительное, Чэнь Мо

опубликовал на своем «Вейбо» синематик своей новой игры.

Сообщение, которое шло вместе с этим синематиком, было довольно простым.

«Добро пожаловать на вершину пищевой цепи!»

Многие игроки были ошеломлены, когда увидели это предложение, а некоторые даже начали задаваться вопросом, был ли это действительно все тот же Чэнь Мо...

С некоторыми сомнениями игроки начали просматривать синематик этой новой игры[1].

Первое, что увидели смотрящие - это дверь желтого такси, на котором было написано «N.Y.C. TAXI», что указывало на то, что это - Нью-Йоркское такси.

Далее камера начала медленно отъезжать от такси, по которому начали распространяться какие-то странные красноватые отростки. Вскоре все зрители увидели, что на улицах был полный беспорядок.

Мимо такси прошли несколько вооруженных до зубов солдат, и один из них сказал по интеркому: - All clear.

Камера продолжила отдаляться, и несколько солдат, что видимо патрулировали улицы, ослабили бдительность и продолжили идти дальше.

Спустя мгновение камера достигла крыши и показала силуэт человека в белом капюшоне и черной куртке.

- Мое имя — Алекс Мерсер.

- Причина всего этого - я.

- Они называют меня убийцей, чудовищем, террористом.

- Я — все это вместе взятое.

После этих слов Алекс вдруг прыгнул прямо с крыши здания и приземлился на асфальт!

Бум!

Алекс ударился о асфальт, как пушечное ядро, подняв вокруг себя большое количество пыли, и

две машины, что стояли около его места приземления, немного отодвинулись.

Однако Алекс спокойно встал и начал бежать.

По пути ему встретилась ворона, что клевала мертвое тело на обочине...

Алекс бежал довольно быстро и без труда перемахнул через почти что десятиметровую стену!

Алекс ловко перекатился после приземления, а затем продолжил бежать.

- Три недели назад кто-то выпустил смертельный вирус.

- Я очнулся в морге.

- Теперь я ищу, охочусь, меняюсь.

Алекс бросился прямо к зданию и без труда начал бежать прямо по нему, к самому его верху!

- Я хочу узнать, кто это сделал со мной.

- И я заставлю их заплатить за это!

[1] Ссылка на синематик - https://www.youtube.com/watch?v=0B3lHfivQMQ

http://tl.rulate.ru/book/48330/1541159