

После официального релиза посты о игре «Prototype» стали появляться везде, где только можно.

И многие игроки думали об этой игре только одно: «Круто!»

На форумах вообще не стихали дискуссии о «Prototype», однако эти дискуссии в корне отличались от дискуссий «Dark Souls».

Если возникали посты о «Dark Souls», то в них обычно кто-то жаловался на сложность, кто-то делился игровым опытом, кто-то оценивал дизайн уровней, кто-то анализировал сюжет...

Но с игрой «Prototype» не было ни одного подобного поста. Выходили только посты, которые говорили об одном и том же: «Эта игра такая крутая!»

Сложность этой игры была ниже некуда, и анализировать сюжет или дизайн уровней этой игры было незачем.

Просто все отчетливо чувствовали то, что в эту игру было очень приятно играть.

Почему именно большинство игроков в случае чего сказать не могли, так как это можно было понять только лично сыграв в эту игру.

Будь то паркур, ощущения полетов, бои с людьми, монстрами... все это выглядело очень круто!

Когда кто-то впервые бежал по зданию, многие из них с непривычки пугались и в итоге падали с огромной высоты, но после падения ничего страшного не происходило, из-за чего вскоре многие спокойно бегали по огромным зданиям, ощущая необъяснимое предвкушение!

В конце концов, в реальном мире очень немногие люди смогут испытать такое чувство свободного падения с высоты, и люди, которые могут испытать это, либо любители экстремальных видов спорта, либо бывшие военные.

В виртуальных играх, хотя ощущения различных аспектов не совпадали с реальными ощущениями, многое уже практически идеально совпадало с «реальными» ощущениями.

В то же время игра «Prototype» сделала Алекса одним из самых популярных персонажей видеоигр, так как его внешний вид, его действия и манера речи, все это выглядело «круто»!

Можно сказать, что успех игры «Prototype» был неотделим от образа Алекса, и в кратчайшие сроки появилось множество людей, которые начали анализировать успех образа Алекса.

Прежде всего, популярность Алекса в основном объясняется его красотой, где красотой выступал его стиль одежды, а не только лицо.

На нем весьма удачно сочеталась его одежда - белая рубашка, худи и черная куртка, джинсы и черные кроссовки.

Молния худи должна была находиться чуть ниже груди, и две верхние пуговицы рубашки должны были быть расстегнуты. Рубашка не должна была быть вправлена в брюки, вместо этого ее подол должен был слегка выступать из под худи[1].

Такой стиль подчеркивал свободу и бунтарство молодежи, но он не выглядел слишком броско, наоборот, он выглядел весьма сдержанно. Кроме того, капюшон очень хорошо закрывал большую часть лица Алекса, что заставляло смотрящих чувствовать таинственность этого юноши.

Это подчеркивало особенности Алекса, который обычно мало разговаривал.

В короткие сроки на многих интернет-площадках для продаж начали появляться подобные наборы одежды под любую комплектацию, но это уже не важно...

Дизайн способностей Алекса был совершенен. Алекс мог бегать по стенам, мог использовать различное оружие, мог получать воспоминания других людей и мог стать тем, кого он поедал. Он также обладал сверхвысокой скоростью, невероятной силой и защитой... это просто шаблон идеального сверхчеловека.

Более того, все эти способности были у одного человека, и они произошли от вируса. Конечно некоторые игроки могли подумать, что столько сверхспособностей в одном человеке это нечто ненормальное, но учитывая специфику игры, пока что подобных возмущений не было слышно.

В прошлом мире Чэнь Мо способности Алекса повлияли на большое количество писателей. Присутствие и влияние вирусов на человечество и его будущее и так далее начали появляться во многих современных книгах, что было весьма неплохим результатом.

И, в конце концов, обаяние Алекса являлось самой захватывающей частью этой истории.

С самого начала, будь то обучение новичка или тот же самый морг, на протяжении всей игры всегда присутствовала напряженная атмосфера, которая побуждала игроков наконец узнать, кем на самом деле был Алекс. За кого он хотел отомстить? Почему он очнулся в морге?

По мере развития сюжета Алекс сталкивался со все более могущественными врагами, открывал множество различных способностей и постоянно разгадывал различные тайны.

Однако правда заставила Алекса и игроков взяться за голову.

У Алекса было не самое хорошее детство, поэтому он никому не доверял, у него не было друзей, и ему было все равно на то, что о нем думали другие. Впоследствии он был нанят компанией «GENTEC» на роль исследователя.

Хотя компания «GENTEC» является дочерней компанией «Чёрный Дозор», эксперименты постепенно вышли из-под контроля, и «Чёрный Дозор» начал очищать штат «GENTEC».

Чтобы защитить себя, Алекс сбежал вместе с колбой, в которой находился вирус «Черного Света», в качестве последнего средства. Однако на вокзале Алекса окружили люди из «Чёрного Дозора». Поскольку деваться было некуда, он сломал колбу и заразил всех находящихся людей на станции.

Вирус проник в его тело и вот так он и попал в морг компании «GENTEC», и во время этой поездки вирус трансформировал клетки в его теле.

Алекс всегда искал человека, который выпустил этот вирус, но этим человеком был он сам.

Более того, Алекс был уже не тем человеком, что раньше.

Теперь Алекс являлся прототипом вируса «Черного Света», который назывался «PROTOTYPE». То есть главный герой, управляемый игроком - это форма жизни с внешностью Алекса и частичной памятью своего первоначального владельца, которая на самом деле является вирусом «Черный Свет» с автономным сознанием.

Узнав правду, подавляющее большинство игроков, как и сам Алекс, были удивлены. Алекс все это время был занят остановкой вируса «Черного Света», и в глубине души он всегда считал себя человеком.

Однако в итоге источником всех грехов, был он сам, то есть некогда живущий человек - Алекс.

[1]

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1568443>