

Цянь Кун кивнул. - Если мы применим большинство из этих способов, производительность большинства виртуальных капсул повысится как минимум на один уровень! И эффект от таких хитростей, скорее всего, будет просто невероятным, и мы сможем создать такую игру, которая будет стоять на одном уровне с европейскими и американскими играми!

Чэнь Мо покачал головой. - Пожалуйста, обрати внимание на свою формулировку. Для нас большие европейские и американские игровые компании больше не являются чем-то недостижимым. Отныне компания «Удар молнии» будет стоять в одном ряду с ними.

Цянь Кун улыбнулся. - Хорошо звучит.

Чэнь Мо продолжил: - Итак, игра «Uncharted» должна дать игрокам ощущение реальности происходящего, и изначально весь пользовательский интерфейс будет скрыт от глаз игрока, однако по желанию он сможет сделать его видимым, и я надеюсь, что мы сможем создать такую игру, каждый кадр которой можно будет спутать со снимком из реальной жизни. Кроме того, не стоит забывать об эффектах, все в этой игре должно будет быть на самом высоком уровне, который только видел свет. Актеры, которые будут занимать главные и второстепенные роли, тоже должны будут быть лучшими из лучших.

- Что касается лицевой анимации, в случае, если с ней все будет плохо, я сам все поправлю.

- Кроме того, хоть Пангу действительно очень мощный инструмент, можно сказать даже всемогущий, на наши плечи все равно ляжет огромная нагрузка. Чтобы создать игру «Uncharted», которая ничем не будет уступать высокобюджетному блокбастеру, мы должны уделить внимание каждой мелочи.

- Даже самая незначительная мелочь влияет на ощущение реальности происходящего. Что касается конкретных мелочей, я надеюсь, что вы сможете их полностью проработать. К примеру, я хочу, чтобы скалолазание, дайвинг, плавание - все присущие этим действиям движения были выполнены профессионалами.

- Диалоги не должны быть странными и неестественными. Если игрок прерывал беседу неписей, то после того, как он уходил, неписи, в случае, если игрок не сделал чего-то очень странного, продолжали беседу с того момента, на котором остановились, при этом сделав несколько комментариев по поводу действий игрока...

----

Предложения Чэнь Мо привели многих в ступор.

Это... получается, что им придется проработать многие мелочи?

Конечно, с точки зрения мощности Пангу, эти мелочи можно было проработать без вреда для

производительности, но, в конце концов, им придется сделать это вручную!

Но когда весь игровой мир будет состоять из подобных проработанных винтиков, реалистичность этого игрового мира будет находиться на очень высоком уровне!

Кроме того, как упоминалось ранее, игроки не будут видеть загрузки уровней, и каждый уровень будет выжимать все мощности из виртуальной капсулы... уже можно было понять, насколько реалистично будет ощущаться эта игра!

Видимо Чэнь Мо действительно решил создать такую игру, в которой игра и кино сольются воедино.

Но независимо от того, насколько были развиты технологии, геймдизайн всегда был ограничен производительностью игровых консолей, и у геймдизайнеров всегда существовал вопрос, который заключался в том, как лучше всего им можно было использовать эти ограниченные мощности для создания более реальных эффектов. Это можно было считать своего рода искусством, которому учились на протяжении всей своей карьеры.

Даже в этом мире, в эпоху виртуальных игр, невозможно было создать идеальный игровой мир без каких-либо ограничений.

И игра «Uncharted», которую Чэнь Мо хотел создать, должна была выжать все соки из виртуальных капсул.

Это был неизбежный шаг, который рано или поздно сделал бы Чэнь Мо, и это также было попыткой оживления этого жанра.

После обсуждения концепта игры все присутствующие почувствовали прилив сил.

- Отлично! Я чувствую, что с такими вводными мы действительно сможем создать невероятную игру, которая ничем не будет уступать высоко бюджетному фильму!

- Но сможем ли мы достичь такого качества в короткие сроки?

- О, а что насчет сценария, босс?

Чэнь Мо рассмеялся. - Для начала давайте приступим к разработке. Я же вернусь и опишу сюжет вкратце.

----

Каждая часть серии «Uncharted» имела свои уникальные особенности.

«Uncharted» 1» - это новаторская игра, которая задала серии «Uncharted» высокое качество.

Игра «Uncharted» 2» была проработана до мельчайших подробностей во всех аспектах, из-за чего в итоге и была удостоена множества наград за лучшую графику и анимацию, а так же получила титул «Игра года» в 2009 году. Многими игроками она считалась лучшей частью серии «Uncharted».

Игра «Uncharted» 3» получила оценку от «IGN» в виде десяти возможных баллов.

Игра «Uncharted» 4», как заключительная работа серии, хотя и не стала игрой года, но с сюжетной точки зрения показала идеальный финал всей серии «Uncharted».

Чэнь Мо же хотел сначала выпустить «Uncharted» 4», в то время как первые три части серии будут выпущены в виде «DLC».

Обоснование такого решения было довольно простым. Игра «Uncharted» 4», несомненно, была самой лучшей частью в серии с точки зрения общего качества, но инноваций в ее геймплее было действительно немного, как, например, в «Uncharted» 2», поэтому это в некоторой степени и повлияло на ее рейтинг.

----

Проект с названием в виде «Uncharted» быстро вошел в стадию интенсивного развития, и так как это будет виртуальная игра совершенно другого уровня, поработать над ней придется очень много.

В основном самое большое количество времени будет потрачено на ощущение реальности происходящего.

Они решили начать с самых простых действий. Например, когда игрок будет подпрыгивать и хвататься за край стены, он почувствует, как от его рук будет исходить явная дрожь. Если в него попадет пуля или же рядом с ним взорвется что-либо, он почувствует боль в соответствующей части тела.

Когда игрок будет заходить в игру, это будет похоже на проникновение души в тело Нейтана Дрейка.

Хотя технология виртуальной реальности в этом мире все еще не была полностью проработана и готова на все сто, игра «Uncharted» должна будет вывести виртуальные игры этого мира на более высокий уровень!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1664061>