

Чэнь Мо поставил на карту две модельки рыцарей из магазина готовых ассетов, после чего немного подредактировал их вес, толщину брони и выдал им оружие.

С точки зрения логики, различные конечности рыцарей должны быть наделены разным количеством атрибутов, а броня например ноги не могла быть идентична броне торса.

К счастью ИИ Пангу уже составил шаблоны, которые могли быть использованы в любое время.

Если рыцаря оснастить этим шаблоном, то он получит все необходимые настройки, причем эти настройки будут максимально достоверными, причем шаблонов было несколько, и их можно было редактировать под свои нужды.

Спустя пару минут Чэнь Мо добавил в эту демку несколько основных действий, и теперь эти рыцари могли атаковать, блокировать атаки, бросаться тем, что находилось у них в руках...

Все действия были довольно просты, в основном из-за того, что Чэнь Мо было лень добавлять в эту демку что-то грандиозное, да и он сейчас собирался увидеть прелести Пангу.

И вот спустя пару минут два рыцаря уже шли друг к другу.

Рыцарь, что держал меч, атаковал рыцаря, что держал щит. Меч рубанул прямо по щиту и отскочил назад.

С помощью этого простого теста Чэнь Мо увидел, что реакция на соприкосновение двух разных материалов с разной плотностью работала как надо.

И прелесть Пангу состояла в том, что помимо того, что он брал на себя всю самую нудную работу, он так же просчитывал в реальном времени все процессы игры.

Рыцарь, что держал щит, не остался тупо стоять на месте, словно ничего не произошло, так как в соответствии с силой этого удара его немного отодвинуло назад.

Если сила рыцаря, что держал меч, будет сильно превосходить силу рыцаря со щитом, то одним ударом мечник мог отправить щитовика в полет.

Не стоило забывать о том, что теперь помимо отклика от попаданий анимации смертей персонажей так же прорабатывались Пангу.

Мечник ухватился за свой меч двумя руками и пронзил шею щитовика. Кровь мгновенно окрасила его клинок, в то время как щитовик успел дотронуться до своей шеи, после чего умер.

Анимация смерти была довольно хороша, а после некоторой доработки она будет выглядеть просто шикарно.

После этого Чэнь Мо начал играть с настройками.

Он создал рыцаря, что носил просто нереально тяжелые доспехи, прописал ему выносливость и наделил его силой богатыря.

В итоге этот рыцарь ходил очень медленно, а после минутного бега трусцой сел на землю.

Чэнь Мо был удивлен. Пангу пока что удивлял его, причем в хорошем смысле.

Цяо Хуа спросил: - Ну как?

Чэнь Мо неохотно оторвался от монитора и сказал: - Очень хорошо.

Цяо Хуа улыбнулся. - Я знаю, что он очень хорош, я хочу знать, сможешь ли ты выпустить хит с Пангу?

Чэнь Мо рассмеялся. - Не волнуйся на этот счет. Будет ли Пангу открыт для всех геймдизайнеров?

Цяо Хуа покачал головой. - Нет. В настоящее время его предоставили только для более чем десятка геймдизайнеров, и все из них являются нашими геймдизайнерами «S»-класса или хорошо известными геймдизайнерами «A»-класса.

- Мы будем популяризировать его в будущем, но пока что у нас нет столько ресурсов на его очень быструю доработку, а уж про сервера и рекламу и говорить не стоит.

Чэнь Мо кивнул. - Я понимаю.

Цяо Хуа также сказал: - Через три дня ты получишь доступ к Пангу. После этого ты просто должен будешь открыть «игровой движок иллюзий», желательно при этом использовать очень мощный компьютер. Если конфигурация компьютера будет недостаточно высока, то он просто положит твою систему.

- Хотя Пангу и не выполняет абсолютно все вычисления на твоём компьютере, той части, что выполняется на твоём компьютере хватит, чтобы положить его, если конечно он не будет достаточно мощным.

Чэнь Мо рассмеялся. - Хорошо, я понимаю.

----

Вернувшись в магазин видеоигр, Чэнь Мо начал думать о своей новой игре.

На самом деле еще в офисе Чэнь Мо решил на счет своей новой игры.

Виртуальная версия игры «Dark Souls».

А точнее «Dark Souls 3», но без всех тех DLC[1].

Причина его решения на самом деле очень проста, все из-за того, что боевая система и дизайн уровней серии «Dark Souls» всегда считались эталоном в индустрии.

Одной из особенностей игры «Dark Souls» является то, что уровни и скопленные богатства не слишком сильно влияли на прохождение игрока. Напротив, если игрок хотел пройти игру, он должен был постоянно изучать атаки противников и искать их слабости.

В играх «Dark Souls» игроки должны были постоянно использовать перекаты, уметь блокировать удар с возможностью контратаки, по возможности пить Эстус, применять быстрые удары в паре с тяжелыми...

Более того, многие удары на самом деле были перенесены из разных древних техник владений холодным оружием. Хотя некоторые удары казались немного оторванными от реальности, в целом боевая система была максимально приближена к реальности, если учесть сеттинг игры.

Независимо от того, насколько живучему рыцарю будет нанесен удар в спину, после такого удара у него пропадет как минимум половину здоровья, а сам рыцарь будет вынужден пролежать на земле пару драгоценных секунд.

Сталкиваясь с разными врагами, игроки будут вынуждены применять разные тактики. В отличие от некоторых игр, где независимо от типа и размера врага игрок мог просто нажимать одну и ту же кнопку, а спустя минуту увидеть «YOU WIN».

Ранее Чэнь Мо хотел воссоздать игру «Dark Souls 3», но он был ограничен нехваткой времени и средств. Однако с помощью Пангу теперь он мог воссоздать эту игру.

Боевая система, которая ранее потребовала бы от него бесчисленное количество времени и сил, теперь ляжет на плечи Пангу.

Что касается того, почему он выбрал «Dark Souls 3» вместо «Dark Souls», то в основном это было из-за двух пунктов.

Во-первых, из-за сложности игры и некоторых специфических аспектов дизайна, игра «Dark Souls 3» являлась более сбалансированной и ее порог входа был существенно ниже, чем порог игры «Dark Souls».

Многие люди начали с третьей части, потому что первая часть этой серии игр была действительно сложной.

И во-вторых, с точки зрения повествования. Эта серия игр рассказывала о первородном огне и первозданных, и «Dark Souls 3» лучше показывала духовную коннотацию всей серии «Dark Souls».

Что касается игры «Dark Souls», то он скорее всего создаст ее в качестве приквела и адаптирует ее под свой КПК.

К тому же не стоило забывать о том, что игра «Dark Souls» выглядела намного беднее, чем другие игры из этой же серии, потому что многое было сделано с целью экономии денег, и хотя игрокам понравились те же самые лифты и очень закрытые локации, к нынешней ситуации первая игра этой серии не очень хорошо подходила.

Кроме того, Чэнь Мо сейчас действительно не хватало игры, которая принесла бы ему немного негодования...

[1] DLC - дополнение для игр, чаще всего платное.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1464186>