

Разработчики Horizon Forbidden West рассказали про создание эпической битвы с Гором

Отмечая первую годовщину выхода дополнения Burning Shores для Horizon Forbidden West, разработчик Guerrilla Games выпустила новый трейлер, в котором рассказывается о том, как создавалась эпическая битва с Гором в игре. В видеоролике старший арт-директор Миша Баас и главный игровой дизайнер Арне Оме, а также другие члены команды разработчиков игры рассказывают о битве с Гором.

Студия, похоже, с самого начала осознавала амбициозную перспективу создания боя вокруг Хоруса. Оме говорит о том, что этот бой стал великой кульминацией, поскольку он должен был стать концом сюжетной линии «Запретного Запада». Бой также выступает финалом в игровом смысле, поскольку проверяет некоторые способности Элой.

Баас говорит о том, чтобы бой выглядел настолько эпичным, насколько он ощущается. Он также говорит о масштабе боя и о том, как важно было позволить игрокам видеть Гора как на расстоянии, так и вблизи.

Посмотрите полное видео, в котором также участвуют технический дизайнер Марцин Матушек и старший аниматор существ Дэвид Винс, рассказывающие обо всех трудностях, связанных с разработкой боя, от игрового процесса до анимации.