

Дизайн игры «Diablo» можно было разделить на три основные категории.

Сюжет и квесты: необходимо создать основу истории, а также продумать каждую отдельную сюжетную линию, чтобы игроки смогли легко погрузиться в историю игры.

Карта и дизайн уровней: необходимо создавать все карты и мелкие детали в соответствии с историей.

Одним из самых больших плюсов игры «Diablo» являлись ее динамически генерируемые карты. Каждая карта, входы в подземелья, алтари и многие другие вещи каждый раз генерировались случайным образом..

Боевая система и монстры: здесь было необходимо основное внимание уделить навыкам персонажей, а также характеристикам каждого монстра, чтобы боевая система казалась более богатой.

После того, как эти три основных момента будут сделаны, можно будет приступить к остальному.

Кроме того, Чэнь Мо также хотел внести некоторые изменения в «Diablo III» с точки зрения художественного стиля и геймплея.

Чэнь Мо хотел сделать акцент на культовом, темном, страшном, зловещем и кровавом стиле, поскольку он хотел, чтобы игроки чувствовали себя подавленными и встревоженными, когда они будут играть в его игру.

Для начала ему нужно будет снизить значения характеристик героев и увеличить урон боссов. Это уменьшит скорость, с которой игроки будут проходить уровни.

Худшей частью игры «Diablo III» были слишком высокие характеристики персонажа на более поздних стадиях игры. Абсурд доходил до того, что уже не имело значения, уклонялся ли игрок от атак босса, так как он все равно не получал большого урона.

Причем и обычные пачки мобов не доставляли игрокам никакого дискомфорта, так как зачастую их просто кайтили[1].

Именно из-за этого Чэнь Мо решил понерфить рост атрибутов, чтобы игроки почувствовали напряжение от игры.

Также ему нужно будет пересмотреть дальность зрения игроков. Поле зрения игрока должно быть намного меньше, чтобы игроки могли попадать в неожиданные засады. Особенно хорошо это проявит себя в узких подземельях или коридорах.

Также дизайн множества мелких вещей можно будет позаимствовать из игры «Diablo II».

Возьмем, к примеру, экран выбора персонажа. В игре «Diablo II» игрок выбирал персонажей при темном свете, и все персонажи были окутаны мраком и показывали себя только после того, как игрок делал свой выбор.

Игра «Diablo III», с другой стороны, отбросила эту концепцию, что резко повлияло на атмосферу игры в негативном ключе.

И, наверное, самое главное — умелое манипулирование эмоциями.

Игра «Diablo II» была мастером по управлению и манипулированию эмоциями игроков. В первой главе игрок пройдет через разные стадии от ощущения безопасности, опасности, нервозности, беспокойства и, наконец, расслабления. И так по кругу.

Эмоции игроков будут похожи на американские горки, пока они будут проходить игру — вот они расслаблены и ничего не подозревают, но вот уже спустя мгновение невероятно напряжены.

Однако разработчики игры «Diablo III» не так хорошо подошли к этому вопросу. Они не слишком заботились об этом аспекте во время проектирования уровней.

Чэнь Мо планировал внести небольшие изменения в карты, чтобы исправить это недоразумение.

Более того, Чэнь Мо планировал балансировать игру в стиле компании «Blizzard» - сначала нерфим и практически убиваем, а потом, может быть, воскресим.

После того, как он сформулировал общую концепцию дизайна игры «Diablo», Чэнь Мо посетил игровой комитет и встретился с Цяо Хуа, чтобы убедиться, что у его новой игры не возникнет лишних проблем во время процесса оценки.

—

Шел восьмой день китайского календаря, новые сотрудники официально приступили к работе.

Их новый офис сейчас был практически полностью готов. Компьютеры, планшеты для рисования и другие важные инструменты уже были готовы, как и необходимые офисные вещи — несколько кофеварок, холодильники, микроволновые печи и автоматы с закусками.

Су Цзинью вернулась на работу на день раньше остальных, чтобы поприветствовать вновь прибывших.

Чэнь Мо вернулся в магазин видеоигр в 11 утра.

- Босс, новые сотрудники уже все здесь, вы хотели бы поприветствовать их? - сказал Су Цзинью.

Чэнь Мо кивнул. - Конечно.

Новый офис располагался рядом с его магазином видеоигр. Первоначально это было кафе, но после нескольких небольших ремонтных работ оно вполне походило на обычный офис.

Все встали, когда увидели Чэнь Мо.

- Давайте все соберемся в конференц-зале, я дам краткий обзор того, что я от вас ожидаю, - сказал Чэнь Мо.

После того, как все заняли свои места, Чэнь Мо сел во главе стола вместе со своими помощниками, которые сели рядом с ним.

Чэнь Мо был вполне доволен этими новыми сотрудниками.

У большинства из них был богатый опыт работы. Поскольку окончательное решение о найме всегда принимал Чэнь Мо, он уже был знаком со всеми сотрудниками.

Чэнь Мо огляделся вокруг и сказал серьезным тоном: - Я довольно прямолинеен, поэтому я пропущу всю официальную мишуру. Я не буду говорить о зарплатах, поскольку она уже обсуждалась, когда вы, ребята, были наняты.

- Единственное, чего я хочу, так это того, чтобы вы выполнили все, что я прошу. Я не знаю, что вы делали в своих прежних компаниях, но я беру во внимание каждую деталь игры.

- Независимо от обстоятельств, даже если вы не понимаете, зачем я прошу вас это сделать, я надеюсь, что вы сделаете то, что я сказал.

- И пока вы, ребята, делаете свою работу, я могу гарантировать вам, что буду платить вам столько, сколько не платит своим сотрудникам любая другая компания. Вам не придется беспокоиться о деньгах, так как моя компания не будет экономить на сотрудниках.

Новые сотрудники, казалось, были приятно удивлены.

Подавляющее большинство новых сотрудников были старше Чэнь Мо, но ни один из них не осмеливался задавать ему вопросы, поскольку всего за два года он сумел превзойти всех их.

Более того, учитывая прибыльность его игр и репутации, никто из них не осмеливался недооценивать своего нового босса, который оказался довольно молодым.

[1] Кайтить - держать противника на расстоянии и наносить ему урон, не позволяя ударить себя.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1271783>