

И если уж заходит речь о онлайн, то нужно воздержаться от добавления «Порталов дерзаний» и таблицы рейтинга.

Система «Порталов дерзаний» в «Diablo III» была неплохим решением, если не считать того, что это был обоюдоострый меч.

Компания «Blizzard» решила выпустить режим «Порталов дерзаний» слишком рано, из-за чего необходимость прохождения сюжетной ветки отпала.

Конечно, добавление этого режима было хорошей новостью для игроков, которые могли играть час-два в день, так как это сэкономило их время. Однако это в определенной степени повредило продолжительности жизни игры.

Чэнь Мо планировал выпустить этот режим после основного релиза. К тому времени игроки, которые останутся играть в его игру, станут ее преданными фанатами, и дополнительные челленджи из «Порталов дерзаний» им не помешают.

Соревновательные сезоны, ранговая лестница и повышенная сложность - все это будет добавлено чуть позже.

—

Видя перед собой общий план, различные аспекты процесса разработки шли гладко.

Зная фундамент истории можно, было начинать рисовать модельки и карты. Чэнь Мо выдал концепт-арт некоторых ключевых областей, чтобы Чжоу Ханью мог лучше понять тему, к которой стремился Чэнь Мо.

Сейчас Чэнь Мо объяснял Чжоу Ханью некоторые ключевые аспекты этих карт.

- Замок Леорика должен быть страшным и старым. Землю нужно сделать такой, чтобы она выглядела шершавой и изношенной. Также не забудь о паутине. Ты также должен использовать более холодную цветовую гамму, чтобы сам Леорик выглядел более мертвым.

- Помни, не делай его слишком вычурным и не уменьшай количество освещения, так как это будет неуместно, и игроки не будут так сильно впечатлены.

- Замок должен находиться здесь. Отсюда игроки должны получить хороший обзор, а стены должны создавать у игроков впечатление, что крепость повидала уже множество сражений, поэтому вы должны добавить немного разрушений. Ты даже можешь добавить анимации того, как некоторые части стены разваливаются на части, когда игрок проходит мимо нее.

Чэнь Мо подробно описал каждую деталь.

Чжоу Ханью кивнул, когда Чэнь Мо закончил говорить. - Понял, никаких проблем.

Он был шокирован: хоть он и был ответственным за графику, ему не нужно было слишком много думать, так как Чэнь Мо делал большую часть работы за него, он даже сам нарисовал эскизы!

И навыки рисования Чэнь Мо, возможно, были даже лучше!

В предыдущих компаниях Чжоу Ханью смотрел на концепт-арты и создавал несколько предварительных вариантов, чтобы геймдизайнер выбрал лучший из них, после чего только начинал медленно наполнять рендер красками.

Но сейчас ему вовсе не нужно было этого делать. Чэнь Мо объяснил ему все от и до, он даже нарисовал концепт-арты многих монстров и карт. Все, что ему нужно было сделать, так это отшлифовать их и передать на аутсорс.

То же самое было и с Фу Гуаннанем, Чэнь Мо выдал ему несколько мелодий с определенным стилем. Он даже уточнил, какие инструменты нужно использовать, в том числе какие из этих мелодий должны использоваться на конкретных картах, и какие эмоции они должны передавать, все в мельчайших деталях.

И они на этом сэкономили очень много времени, так как им не нужно было тратить время на общение и обдумывание мелких деталей. Все, что им нужно было сделать, так это выполнить все согласно его инструкциям.

Другие сотрудники тоже были шокированы, так как они никогда ранее так не работали.

Не было никаких бесконечных нудных совещаний.

Никаких «переделай, тут не тот цвет».

Никаких споров.

Им говорили делать, и они делали.

Чжоу Ханью и Фу Гуаннань чувствовали себя вовлеченными во что-то новое. Это был их первый опыт чего-то подобного за восемь лет работы в игровой индустрии!

Многие игроки на форумах казались немного потерянными после китайского нового года.

«Мне так скучно, может кто подсказать, во что можно поиграть?»

«Чувак, у меня та же проблема».

«Недавно прошел китайский новый год. Большинство компаний, вероятно, только-только начали работать. Нам, наверное, придется подождать до марта, даже если игру начали создавать еще в прошлом году».

«Блин, мне надоели все эти игры. Игры в наше время такие однотипные».

«Кстати, ребята, вы видели фильм «Небесное кольцо 3?»

«Лучше бы ты спросил, кто не видел его!»

«Верно, кассовые сборы превысили один миллиард юаней, и это только за десять дней! Люди, которые любят такие фильмы, вероятно, уже просмотрели его, верно?»

«Странно, что этот фильм действительно популярен в Китае, а игра по его мотивам провалилась с треском».

«Это, вероятно, связано с геймплеем. Наши вкусы и вкусы игроков из-за границы очень сильно различаются».

«Мне очень понравился фильм, но мне грустно из-за того, что мне не во что поиграть...»

«Поиграй в игру «Warcraft: The Frozen Throne».

«Я не умею играть в стратегии Т\_Т».

«В ней есть кастомки, которые вообще не требуют особых навыков, особенно ты должен поиграть в кастомку под названием «Святая земля».

«Святая земля? Она основана на том популярном романе?»

«Верно. Но ты должен попробовать поиграть в нее, мне она очень понравилась».

«Хорошо, пойду доставать шекели и покупать игру...»

Никто не ожидал, что заморский фильм принесет еще одну волну популярности игре «Warcraft: The Frozen Throne».

На форумах начало появляться все больше гайдов, а в игру начало прибывать все больше и больше новых игроков.

Это произошло из-за того, что западные фэнтезийные тематические игры находились в очень неудобном положении в этом мире.

Конечно же на рынке было много качественных западных работ, но большинство из них не подходило вкусам китайских игроков.

И хотя китайские разработчики знали о вкусах китайских игроков, они изо всех сил старались сделать западную фэнтезийную игру, чтобы потом выйти на западный рынок, но в итоге упустили сразу двух зайцев.

Поэтому разработчики просто-напросто начали поголовно создавать игры на тему сянься и перестали проявлять интерес к западным фэнтезийным мирам.

И в результате из-за этого многие китайские игроки пытались найти фэнтезийную игру, которая понравилась бы им.

Но так как игра «Warcraft: The Frozen Throne» была стратегической игрой, а далеко не всем нравились такие игры, многие решили попросить кое о чем Чэнь Мо.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1272196>