

Идея Чэнь Мо заключалась в создании такой версии игры «Overwatch», которая будет являться полностью развлекательной игрой.

Во-первых, ему необходимо будет убрать порог входа, то есть игра будет полностью бесплатна, а для заработка денег будут введены разные скины, иконки...

С помощью такого простого действия в игру смогут зайти как можно большее количество игроков, из-за чего количество активных игроков будет довольно большим, что в свою очередь уберет проблему в виде подбора игроков по примерно одному уровню игры.

В его прошлом мире многие игроки думали, что обеспечение процента выигрыша в виде пятидесяти процентов или около того было глупым делом, но на самом деле киберспортивная игра, которая не может гарантировать игроку пятидесятипроцентный процент побед, является ужасной игрой.

Неспособность игры гарантировать пятидесятипроцентный процент побед означала, что некоторые игроки, которые очень хорошо играют, всегда будут выигрывать, а те новички, которые плохо играют, всегда будут проигрывать, что крайне неблагоприятно скажется на продолжительности жизни игры.

Во-вторых, будет необходимо усилить чувство от побед и убрать горечь от поражений, а так же показать игрокам подробную статистику.

Большинство игроков получали больше всего удовольствия от побед. Отталкиваясь от этого факта, было необходимо сделать проигравших как можно менее подавленными.

Одна из проблем игры «Overwatch» заключалась в том, что когда команда проигрывала, каждый игрок проигравшей команды думал, что он отыграл просто невероятно, в то время как его соратники только испортили ему игру. А так как никакой статистики по итогам матча показано не было, никто не мог сказать, где правда, а где вымысел.

В итоге это вызывало у многих игроков глубокое чувство бессилия после проигрыша, и отрицательная обратная связь после проигрыша всегда посещала каждого игрока.

Подход Чэнь Мо будет заключаться в том, что игра будет записывать все данные на протяжении всей игры, а не только количество урона, исцеления, убийств...

Например, система будет подсчитывать, сколько урона или же исцеления внес тот или иной герой в каждой драке, даст оценку, насколько герой был полезен в драке и тому подобные вещи...

Тогда все игроки смогут увидеть эти данные и смогут понять, что они делали не так, или что делали не так их соратники.

В то же время система бронзовых, серебряных и золотых медалей будет убрана.

Поскольку все данные будут общедоступными и более подробными, система в виде «медалей», конечно же, будет удалена.

Более того, сама по себе эта система была бессмысленна, потому что большинство игроков ее не признавали, и получение золотой медали не означало, что определенный игрок очень хорошо сыграл в этом матче.

Вместо этого каждый игрок будет видеть оценку того, насколько хорошо он играет на каждом отдельном герое.

Например, если игрок пикнет Ханзо и отыграет на нем очень хорошо, и хоть он и проиграет, он в конце матча увидит, что он, например, получил «S»-ранг, из-за чего в конце концов забудет о поражении.

Более того, оценка будет напрямую связана с личными результатами игроков и не будут иметь ничего общего с победами или поражениями. Если игрок будет играть очень хорошо, он в конечном итоге получит больше наград, чем победивший игрок, что уменьшит разочарование от проигрыша.

С помощью различных данных игрок сможет узнать, что ему нужно улучшить или на что ему нужно будет обратить внимание в следующий раз.

Например, если игрок пикнет Жнеца, то после окончания матча система покажет и расскажет ему, в каком моменте ему нужно было уйти в бестелесность, когда нужно было телепортироваться, или же когда нужно было сближаться с противником для большего нанесения урона.

Скомбинировав многие данные, система сможет рассказать о том, где и что нужно было делать по другому. После того, как игрок поймет эту простую истину, он станет играть чуть лучше.

Так же будет необходимо ввести сразу несколько режимов игры.

Огромная проблема «Overwatch» заключалась в том, что режим шесть на шесть привел к тому, что некоторые герои были намного сильнее других героев, что в конечном итоге привело к однотипным пикам.

Чэнь Мо рассматривает возможность введения пяти различных режимов.

Во-первых, он хотел добавить классический режим, в котором игроки не смогут пикнуть уже выбранных героев.

Во-вторых, режим «аркады», в котором игроки смогут выбирать только наносящих урон героев.

В-третьих, режим с запретом некоторых героев, в котором каждая команда сможет запретить трех героев.

В-четвертых, режим двенадцать на двенадцать.

Проблема режима шесть на шесть заключалась в том, что команды были очень сильно ограничены, из-за чего все в конечном итоге играли составом 2 - 2 - 2.

Из-за этого герои, которые могли наносить большой урон в независимости от условий, например, Солдат 76, появлялись в пиках каждый раз, в то время как герои с большим уроном, но с необходимостью соблюдения определенных условий практически не появлялись. Даже если игрок очень хорошо играл на подобных героях, товарищи по команде не очень-то и сильно доверяли таким игрокам.

В режиме двенадцать на двенадцать каждая команда сможет выделить несколько позиций менее популярным героям.

В-пятых, режим с уровнями. Когда количество убийств достигнет определенного значения, герой игрока будет повышен в звании, из-за чего он сможет выбрать определенную способность для усиления.

Но все такие усиления будут убраны после того, как команды поменяются сторонами.

Кроме того, в игре «Overwatch» от Чэнь Мо будет существовать более строгий механизм вознаграждения и наказания.

Каждая сыгранная игра будет влиять на общий балл игрока. В итоге игроки с одним и тем же баллом будут закидываться в один и тот же матч.

Если на игрока будут жаловаться, то к нему будут приняты определенные меры наказания. Если же игрок продолжит вести себя по-хамски, его аккаунт заблокируют.

Конечно, Чэнь Мо не был уверен в том, что все эти изменения будут верными. Но по крайней мере одно Чэнь Мо знал предельно ясно - игра «Overwatch» сама по себе являлась хорошей игрой, и его версия точно станет намного популярнее и лучше, по сравнению с версией из его прошлого мира.

Чэнь Мо не хотел, чтобы сотни часов кропотливой работы были похерены после короткого периода популярности. Он надеялся, что эта игра сможет стать долгоживущей, чтобы большое количество игроков смогло насладиться этой игрой.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1385278>