

Есть такая игра, которая называется «Забери меня».

Это мобильная игра, выпущенная компанией Mobius Co. LTD. два года назад и носящая подзаголовок «Hyper Roguelike Summon RPG».

Сегодня мы празднуем 2-ю годовщину Pick me up и его достижение в 100 миллионов загрузок. В ознаменование этого славного события мне было поручено написать специальную статью. Пожалуйста, позаботьтесь об этом.

Pick me up уже является популярной игрой, которая может похвастаться 100 миллионами пользователей по всему миру, но для тех, кто, возможно, не знает о ней, позвольте мне представить игру еще раз.

Когда Pick me up впервые появился в магазине приложений, многие были настроены скептически.

Разве это не очередная обыкновенная универсальная игра?

Тем не менее, Pick me up постепенно завоевала популярность благодаря сарафанному радио и теперь стала национальной мобильной игрой, которой наслаждаются не только в Корее, но и во всем мире.

В чем может быть причина того, что Pick me up стала конкурировать за первое место на мировом рынке мобильных игр? Давайте посмотрим на его привлекательные особенности.

Во-первых, система призыва Мебиуса.

Это ключевая система, на разработку которой ушло около пяти лет. Суть системы заключается в случайном пере тасовании тысяч паттернов для создания бесконечных героев.

Другими словами, независимо от того, рисуете ли вы сотни, тысячи или даже десятки тысяч раз в Pick me up, шанс получить дубликатов героев практически равен нулю. Это бросает вызов здравому смыслу, но «Забери меня» ломает этот здравый смысл и представляет себя.

Тем не менее, эта революционная система была лишь незначительным изменением, так как впереди были и более новаторские системы.

Во-вторых, квантовый ИИ.

Несколько лет назад был ажиотаж о противостоянии между всемирно известным игроком в го и искусственным интеллектом. В итоге победа досталась искусственному интеллекту.

Как журналист, я представлял себе такую историческую сцену. В недалеком будущем появится высокоразвитый искусственный интеллект, который можно увидеть в фильмах.

По иронии судьбы, эта революция в области искусственного интеллекта началась в игровой компании.

Секрет кроется в воспитании десятков миллионов наркоманов Pickmes (аббревиатура от Pick me up). Разработчик Mobius применил высокоразвитый искусственный интеллект, который, как считалось, появится на десятилетия позже, к простой мобильной игре.

Герои «Забери меня» испытывают эмоции и думают. Когда каждый герой попадает на сцену, есть сотни различных реакций, если ситуация одинакова. Герои предъявляют требования,

самоутверждаются, иногда отказываются от приказов, а иногда подчиняются им.

Когда дело доходит до сути игры, то есть сражений, показываются еще более удивительные результаты. Без того, чтобы мастер отдавал индивидуальные команды, герои автономно принимают тактику, которую они считают эффективной, и используют различные тактики и построения в каждом бою.

Более того, даже при одинаковой тренировке герои имеют разные значения роста, и даже на одном уровне и грейде процесс и результаты сражений отличаются.

Поэтому здесь нет общей таблицы рангов героев или predetermined метода обучения, как в других играх. Тысячи и миллиарды героев Pick Me Up делают каждого из них способным превзойти другого.

Это стало главной причиной, по которой Pick me up называют «игрой дьявола».

Это слишком реалистично. Несмотря на то, что герои в игре являются всего лишь продуктами данных, они очень реалистичны.

Даже сейчас Мебиус не раскрыл детальный алгоритм.

Несколько недель назад гигантская китайская компания попыталась приобрести компанию-разработчика с миллиардным капиталом, но потерпела неудачу. Также часто предпринимались попытки проникнуть в компанию или взломать алгоритм, но ни одна из них не увенчалась успехом.

В-третьих, Roguelike.

— О, делать нечего.

«Содержание кажется недостаточным».

Два приведенных выше предложения — это вздохи, которые представляют разочарование хардкорных пользователей в любой игре. Это также отражает тот факт, что скорость разработки большинства игр не успевает за скоростью потребления контента.

Один из представителей Mobius сказал в интервью:

«Вы говорите о тех гиках, которые вливают десятки миллионов вон в одну игру и играют в нее весь день? Думаешь, сможешь закончить? Я призываю вас закончить его!»

Когда это интервью было впервые опубликовано, многие пользователи насмеялись. Однако по сей день ни один пользователь не дошел до конца главного подземелья Pick me up.

Не говоря уже о миллионах, есть пользователи, которые вкладывают миллиарды или десятки миллиардов и вкладывают более 18 часов в день в Pick me up.

Pick me up принял правило хардкора.

Когда об этом впервые стало известно, пользователи проявили некоторое недоумение. Хардкор означал, что когда герой умирает, он бесследно исчезает.

Вложить миллионы и потратить сотни часов, а затем заставить героя исчезнуть после всего одной битвы? В первые дни Pick me up это было отмечено как самый большой недостаток игры

и вызвало негодование многих пользователей.

Разумеется, Мебиус нисколько не пересматривал это правило. Вместо этого, со временем, люди начали видеть в этом привлекательную особенность.

Некая мания утверждает:

Герои в Pick me up — это точно запрограммированные куклы, которых можно принять за людей.

Тогда вполне естественно, что есть и смерть, точно так же, как есть рождение через призыв, не так ли?

Кроме того, этапы в Pick me up меняются случайным образом, и никто не может предсказать, какие миссии появятся. Поскольку сражения регулируются искусственным интеллектом, как только миссия начинается, у мастера практически нет возможности вмешаться.

Кроме того, существуют десятки или сотни непредсказуемых переменных. Иногда отряд, посланный в подземелье, случайно зачищает сверхсложное подземелье, а иногда отряд 6-звездочных элит погибает в низкоуровневом подземелье.

Все в Pick me up не предопределено.

Она постоянно меняется и течет.

Кто-то критикует Pick me так:

Тогда в чем смысл существования игрока?

Неужели они просто зрители? Какой смысл играть в игру, которая основана исключительно на удаче и безнадежна?

Разве это не просто игра с оплатой за победу без контроля и стратегии, где вы вытягиваете удачливых героев и отправляете их побеждать?

Этому человеку я хочу представить мастера из Кореи.

Его аккаунт зовут Локи.

Он единственный кореец, который входит в число лучших игроков мира и называется Master of Masters.

Но ведь он не первый, не так ли?

Это правильно. В рейтинге Локи занимает лишь пятое место в мире.

Если мы посмотрим только на рейтинг, то назвать его лучшим мастером мира есть некоторые недостатки.

Тем не менее, он упоминается чаще, чем игроки первого ранга, и является единственным среди них, кто заслужил славное прозвище Master of Masters.

Причина проста.

Ему очень не везло.

Система призыва в Pick me up имеет разные звездные рейтинги.

Бесплатный призыв варьируется от 1 до 3 звезд, в то время как платный призыв колеблется от 3 до 5 звезд.

Обычно упоминается в сообществе, условием для того, чтобы стать лучшим игроком в Pick me up, является наличие как минимум пяти 5-звездочных героев с рождения. Герои с более высокими звездами, как правило, сражаются намного лучше, чем герои с более низкими звездами.

Люди собираются и говорят, что эволюция 1-звездочных героев с материалами до 5 звезд недостаточна по сравнению с естественными 5-звездочными героями.

И здесь есть мастер по имени Локи.

Он сделал около 4500 платных призывов, но у него нет ни одного прирожденного 5-звездочного героя.

По сравнению с 4-м и 6-м в мире игроками вокруг него, у которых есть десятки естественных 5-звездочных героев, его достижения скудны.

Ему лишь однажды удалось призвать высокорангового героя, 4-звездочного.

Тем не менее, он уверенно сохраняет свои позиции в качестве топ-игрока в Корее и пятого в мире. Это доказывает, что Pick me up - это не просто игра, основанная на удаче, но и достаточно возможностей для конкуренции за мастерство и стратегию.

Хотя мастер не может напрямую вмешиваться в сражения, он может культивировать героев разными способами. Выявляя таланты и ценности героев, которые не отражаются в их статусном окне, и назначая эффективные методы обучения, он формирует группы, оптимизированные для выступления каждого героя.

В то время как герои с 1 звездой, как правило, слабее, чем герои более высокого ранга, Локи доказал, что они не «всегда» слабы, а только «в основном» слабы.

Можно сказать, что мета Pick me up делится на до и после того, как Локи опубликовал свое руководство по стратегии.

Кроме того, если перечислить революционные изменения, принесенные Локи, чтобы забрать меня...

<http://tl.rulate.ru/book/106798/3851521>