

В мире "Borderlands" основной сюжет - это лишь тонкая нить, ведущая через запутанный лабиринт побочных историй. В игре, состоящей из 18 глав, десятки основных миссий меркнут перед сотнями дополнительных заданий, которые бросают вызов игрокам. С самого начала и до конца, им приходится сталкиваться с бесчисленными второстепенными квестами, некоторые из которых представляют собой настоящие испытания. Доставить несколько срочных посылок за ограниченное время? Не успел - провалил задачу и начинай заново. Огромная карта планеты Пандоры заставляет игроков тратить нередко по 10 минут, чтобы выполнить незначительный квест. И награды за эти задачи, как правило, не столь обильны, как за основные миссии. Но кое-что делает их по-настоящему увлекательными: некоторые побочные квесты в несколько раз сложнее основных, а некоторые требуют отсрочки до более поздних этапов игры. Добавьте к этому дополнительные сюжетные линии (DLC), и вы поймете, почему "Borderlands" считается одной из самых захватывающих игр в жанре FPS.

Никто и представить себе не мог, что шутер может быть настолько тесно связан с "фармом"! Фанг Юнь решил, что начальная версия "Borderlands" будет основана на "Borderlands 2". Он планировал использовать сюжет "Borderlands 1" для создания предыстории в виде DLC, а "Borderlands 3" отодвинуть на задний план. О том, станет ли "Borderlands 2" этого мира полноценной игрой или большим DLC, или же превратится в VR-игру, он пока не решил. Фанг Юнь хотел сначала увидеть реакцию игроков, прежде чем принимать окончательное решение.

"Сеттинг "Borderlands 2" прост: на Пандоре, "легендарном кладе", отретённом четырьмя воинами в далеком прошлом, были найдены не исчислимые богатства, а лишь разочаровывающие щупальца. Но это открытие стало катализатором для роста странной субстанции - Эридиума. Эта драгоценная руда привлекла к Пандоре внимание всей планеты и корпорации "Гиперион". Гиперион, в процессе добычи руды, обнаружил ещё один, более крупный клад и тщательно скрыл свое открытие. Их лидер, Хаснл Джек, задумал использовать эта ресурс для захвата Пандоры. Но в гонке за властью они не одиноки. Есть еще одна группа людей, жаждущая этой власти - "охотники за сокровищами". И с этого и начинается история. Игроку предстоит воплотить роль охотника за сокровищами, но даже среди них есть разные классы: шесть классов в total: безумные стрелки, ассасины, ведьмы, командос, механические колдуны и маскированные безумцы. На экране создания героя игрок может выбрать любого, кто ему понравится. Каждый класс имеет свои навыки и стиль игры, а геймплей соответственно отличается. Нет ограничений на оружие для какого-либо класса. В ваши руки может попасть любого рода оружие, но "профессиональные модули" в игре имеют профессиональные ограничения. Каждое функциональное оборудование сочетается с соответствующей "профессией", и каждая профессия имеет уникальный для себя "крупный ход". Геймплей каждого класса уникален, чтобы освоить все эти методы игры, игроку потребуется много времени!

Фанг Юнь, впрочем, не стал прямо менять эти детали, вместо этого он медленно вспоминал их сам, иногда применяя отвары для улучшения памяти. "Он понимал, что в процессе игры может пропустить многое в сюжете, но когда он вспоминал эти навыки, оружие и предметы, то это вызывало у него приятные воспоминания. Он был почти лысым от "фарма", но при этом он стал сильнее. В то время он был лысым ребёнком, который за три недели прошёл все классы на OP8 и провел за игрой почти 800 часов! (Примечание: OP означает "подавление уровня", это контент DLC "Арена Вершины". Вы можете пройти его только после достижения максимального уровня. OP1 означает, что монстр на один уровень выше, чем игрок. После победы над боссом это будет OP1. Сложность повышается на одну ступень, постепенно достигая OP8, самого сложного уровня.) Конечно, Фанг Юнь не был скуп с командой разработчиков FPS на этот раз, он прямо обменял их на крупную команду. В будущем ему придется создать много игр в жанре FPS, а если он воспользуется маленькой или средней командой, то в итоге ей не хватит ресурсов.

Задача "Ark: Survival Evolved" запланирована, сюжет "Borderlands" тоже, стиль визуализации определен. Осталось только доработать некоторые орудия и предметы, и это будет делать Фанг Юнь. Итак, сейчас ситуация такая: Цю Сяои вернулась на свою должность, а Фанг Юнь усердно трудится (спит) наверху. К

тому же, Цю Сяои в этом году оканчивает университет, и она уже закончила проект своей дипломной работы. Это небольшая головоломка на компьютере. Фанг Юнь взглянул и подумал, что она неплохая. Он сказал Цю Сяои, что если она защитит свой проект, то он выпустит ее на своей [Battle.net]! Остальные дизайнеры тоже придумали свои проекты. После работы они продолжают их дорабатывать. Сейчас к Фангу Юню обратились некоторые независимые дизайнеры, например, Цянь Ли, который тоже участвовал в конкурсе в прошлом году (независимый гейм-дизайнер, создавший стратегическую игру "Вулинь Менжу" и занявший третье место). В этом году его работа вышла на платформе [Battle.net]! На Battle.net не так много игр, которые не были созданы Фангом Юнем, но это его собственное решение. Он хочет сделать свою платформу Battle.net премиальной платформой с игрой высокого качества, а не платформой, где каждая мелкая рыбка может выпустить свою игру. Узнав о настоящих целях Фанга Юня, дизайнеры игр были удивлены и одновременно вздохнули с облегчением. Удивление было вызвано тем, что как только платформа Фанга Юня действительно заработает, она без сомнений станет самой известной платформой в Китае. Причина для облегчения была такой: из-за требований к качеству игр, входящих в платформу, остальные игры будут выпускаться на других платформах, что даёт им шанс выйти в мир. В конце концов, комиссия Battle.net слишком низкая! Но сейчас низкая комиссия предназначена только для игр высокого качества, и дизайнеры тоже многое поняли. В конце концов, неужели для больших брендов не приемлемо предоставлять какие-то льготы? Это было решение Фанга Юня после тщательного обдумывания. Сначала он хотел купить все игры сразу, но при такой низкой комиссии, если бы он действительно купил все игры сразу, то он неизбежно стал бы мишенью для критики в кругу дизайнеров, а и игроки стали бы меньше интересоваться Battle.net из-за плохих игр. Поэтому он принял решение, выгодное всем: он хочет получить только качественные продукты. Низкая комиссия для дизайнеров с хорошим именем. Я хочу захватить рынок игр высокого уровня, а рынок низкого и среднего уровня оставлю вам! Это последняя стратегия Фанга Юня.

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4140153>