

- Ого, мне кажется, что ты слишком много работаешь, ты же только что вернулся после праздников! В любом случае, не мог бы ты сказать мне, какую игру собираешься создать? - спросил Цзоу Чжо.

Чэнь Мо улыбнулся и сказал: - Придержи лошадей, мне нужно будет провести некоторые исследования и кое-что узнать.

Цзоу Чжоу кивнул. - Хорошо! Надеюсь, что твоя следующая игра будет великолепной!

—

Чэнь Мо провел некоторые исследования об одиночных РПГ-играх как на ПК, так и для виртуальной реальности.

В принципе, независимо от того, в Китае или за его рубежом, жанр ММОРПГ доминировал над всеми другими жанрами. Все из-за того, что взаимодействие между игроками могло продлить срок службы игры, что, в свою очередь, продлевало период получения прибыли.

Конечно же существовали традиционные РПГ-игры, но они привлекали гораздо меньше внимания, чем раньше, и, следовательно, с каждым годом выходило все меньше и меньше высококачественных игр.

Целая индустрия видеоигр этого мира попала в одну из самых больших ловушек, поскольку слишком большое внимание к ММОРПГ вызвало слишком большую цепную реакцию.

Сейчас в большинстве ММОРПГ игрок играл от первого лица, и практически все игры сосредотачивались на создании красивого окружения.

Такое поголовное решение с использованием перспективы от первого лица использовалось из-за того, что игроки намного быстрее погружались в саму игру. А в сочетании с невероятной графикой игроки в итоге проводили больше своего времени в игре.

Однако это создало огромную проблему: информация, которую получают игроки, становится невероятно ограниченной, поскольку их поле зрения ограничено, что затрудняет борьбу с большими группами врагов.

И в большинстве ММОРПГ игроки сражались группами. Зачастую в ПвП и так уже было ничего не видно, а если к этому еще подключали и мобов, то игроки обычно видели страшный сон любого эпилептика.

Такая же проблема существовала и в виртуальных играх, так как зачастую успешные игры переносили в виртуальное пространство ради получения большей прибыли.

В сочетании с различными другими причинами это привело к полному отсутствию игр типа «руби и режь».

И именно из-за этого кастомки стали так популярны. Любому игроку нравится чувствовать себя сильным, но они еще и сами не понимали, чего хотят. Из-за этого геймдизайнеры этого мира не знали, чего хотят обычные игроки.

И хотя игры типа «руби и режь» могли показаться примитивными, при их создании нужно было учесть множество разных деталей. Если что-то будет сделано не так хорошо, игроки быстро начнут покидать игру.

И так совпало, что у Чэнь Мо на уме была довольно хорошая игра типа «руби и режь».

Чэнь Мо включил свой ноутбук и начал писать концептуальный документ для игры «Diablo».

Чэнь Мо будет труднее разработать игру «Diablo», чем игру «Warcraft: The Frozen Throne». Его версия игры «Diablo» по качеству должна будет превосходить качество игры «Diablo III» из его прошлого мира, из-за чего ему придется потратить на нее намного больше ресурсов, чем на игру «Warcraft: The Frozen Throne».

Большинство кастомок в игре «Warcraft: The Frozen Throne» можно сделать в редакторе самой игры, но то же самое нельзя было сказать о игре «Diablo», так как каждая карта в игре «Diablo» динамически генерируются, причем с довольно высоким качеством.

Игра «Diablo» была хорошей классической игрой, но так как Чэнь Мо еще ни разу никогда не делал РПГ-игру, это будет довольно рискованным шагом.

Более того, даже в его предыдущем мире тема и стиль игры «Diablo» были уникальны. Существовало множество игр, которые пытались превзойти «Diablo» в ее собственном стиле, но ни одна из подобных игр так и не смогла этого сделать.

И эта игра была одной из самых ярких представителей игр типа «руби и режь».

Теперь пришло время выбрать ему, какую из них стоило воссоздать.

Игра «Diablo» была слишком стара.

Игра «Diablo II» стала вечноживущей классикой и прародительницей многих игр. Более того, атмосфера и стиль игры подходят своему названию как нельзя лучше.

Однако игра «Diablo II» все еще была довольно старой. Хотя многие концепции этой игры можно было использовать и сейчас, боевая система, пользовательский интерфейс и графика

давно устарели.

Игра «Diablo III» также была довольно успешной, но поклонники серии игр «Diablo» чувствовали, что она даже близко не стояла со второй частью. Хотя графика третьей части была довольно приятной, она вообще не подходила всему стилю игры.

У Чэнь Мо не возникло бы проблем с созданием игры «Diablo II» или игры «Diablo III» с его текущими способностями. Качество его версии игры скорее всего будет даже чуть лучше.

Чэнь Мо решил использовать игру «Diablo III» в качестве основы своей игры, оставив от нее только дизайн мира, историю и стиль, а атмосферу, геймплей и цветовую гамму он решил взять из игры «Diablo II».

Одна из причин, по которой старые фанаты не полюбили игру «Diablo III», заключалась в ее цветовой гамме и геймплее.

В игре «Diablo II» в основном существовали только темные и сырые тюремные камеры, страшные монстры, кровавые следы и повсюду раскиданные конечности, многие такие мелочи в итоге создавали страшную атмосферу. Поле зрения игрока также было ограничено, из-за чего каждый был вынужден всегда быть начеку. А в сочетании с музыкой и звуковыми эффектами игроки всегда находились в максимальном напряжении.

Но разработчики игры «Diablo III» отказались от лучших решений, возможно, чтобы сделать ее еще лучше, но в итоге они только потеряли печальную, таинственную и пугающую атмосферу.

В то же время игра «Diablo III» стала намного проще, из-за чего все игроки смогли с легкостью проходить любые уровни. Это привело к тому, что любой босс стал слишком простым, из-за чего наслаждение от победы спустя несколько десятков смертей испарилось.

Чэнь Мо хотел сделать игру, которая была бы как можно более похожа на «Diablo», и он хотел воссоздать ту атмосферу ужаса и печали.

Но для этого придется очень много постараться, особенно с цензурой.

Самое большое препятствие будет заключаться в допуске игры на рынок.

В его предыдущем мире даже игру «Diablo III», в которой не было столько кровавых и ужасных сцен, проверяли почти целый год.

Однако этот мир был более терпим к запекшейся крови и жестоким темам, главное, чтобы у игры были возрастные ограничения. Более того, Чэнь Мо теперь входил в состав игрового комитета в роли его почетного члена, что, несомненно, поможет ему с допуском игры на рынок.

Возможно, что все будет намного проще, если он сразу же отправит концептуальный документ с основами «Diablo III», но это был слишком рискованный шаг.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1271200>