

- Босс, у меня есть к вам вопрос, - сказала Чжао Юньтин.

Чжао Юньтин отвечала за рекламу и ивенты в играх. В настоящее время она поддерживала игру «Onmyoji» новыми событиями, но когда игра будет готова, ей придется заняться ее рекламой...

Чэнь Мо кивнул и сказал: - Задавай.

- Я не беспокоюсь о качестве игры, я беспокоюсь о том, что если наша игра действительно будет тяжелой и кровавой, и в ней будет много насилия... Сможет ли наша игра пройти проверку игрового комитета? - спросила Чжао Юньтин

- Я уже поговорил на этот счет с игровым комитетом. На нашу игру навесят ярлык восемнадцать плюс, так что мы спокойно сможем пройти цензуру. Никому не придется париться над вопросом по типу: «можно ли добавлять это в таком виде или нужно добавить цензуры». Нет никакой необходимости сокращать количество трупов, крови, конечностей, - сказал Чэнь Мо.

- Невероятно, почетный член игрового комитета может выпускать все, что ему заблагорассудится!

Чэнь Мо рассмеялся. - Меньше разговоров, больше работы. Хорошо, теперь, когда вы, ребята, поняли суть игры, мы можем начать работать над ней. Хунси, я пришлю тебе экскурс в эту безумную историю, так что приготовься к этому.

- В этой истории будет присутствовать своя уникальная тема. Игроки всегда должны испытывать чувство безнадежности в этом мире. Загляни в средневековье, времена сжигания ведьм, время чумы... Все что угодно может присутствовать в нашей игре, особенно все то, что связано с адом, - сказал Чэнь Мо.

Чжэн Хунси вытер пот со лба. - Хорошо, я постараюсь изо всех сил...

—

Ознакомившись с проектной документацией, все приступили к работе над различными аспектами игры «Diablo», никто не сидел сложа руки.

Пока остальные занимались исследованиями и детальным изучением концепции, Чэнь Мо не терял времени даром и использовал зелья просмотра воспоминаний, чтобы делать заметки о различных аспектах дизайна игры «Diablo».

Сложность разработки этой игры заключалась в том, что ему предстоит использовать две игры для создания одной игры - сюжет и геймплей будет взят из игры «Diablo III», но вот

художественный стиль, атмосфера и цветовая гамма будут взяты из игры «Diablo II». Из-за этого ему придется вспоминать сразу о двух играх...

От падения загадочного метеорита на собор старого Тристрама, до встречи с королем скелетов Леориком в первом акте, от встречи с владыкой лжи Белиалом во втором акте до проникновения в крепость Бастиона и сердца греха, победы над Азмоданом в третьем акте, после чего игрок достигал высших небес и побеждал Дьябло.

История игры «Diablo III» была действительно высокого качества и не хуже чем у игры «Diablo II». Но из-за художественного стиля и самой игры в целом сюжет игры «Diablo III» был каким-то неполным. Такое чувство возникало из-за техники повествования и общего стиля.

Но вот все локации в «Diablo III» были действительно хорошо сделаны. Поля страданий, пустыня жалящих ветров, ледяные пещеры, пылающий ад и рай – все карты были хорошо проработаны, и даже были упомянуты много раз лучшими разработчиками игр Китая.

Помимо основной сюжетной ветки игроки также смогут узнать больше о мире через заметки, письма или рассказы жителей этого мира.

Классы и боевая система будут основаны на игре «Diablo III» с некоторыми изменениями.

Игроки смогут выбрать две основные, четыре вторичные и три пассивные способности.

Кроме того, игроки не будут обязаны переучивать способности или посещать специальные локации, чтобы поменять свои навыки, что сделает игру более дружелюбной к новым игрокам, что потенциально увеличит базу игроков.

Хотя система способностей игры «Diablo III» критиковалась фанатами, система навыков игры «Diablo III» на самом деле была очень богатой. Но из-за добавления рейтинговой таблицы игроки из всех сил начали стараться найти лучшую стратегию, а затем эту лучшую стратегию копировали абсолютно все, из-за чего всем стало казаться, что боевая система была крайне однобокой.

Многие считали, что система способностей игры «Diablo II» была лучше, но если бы рейтинговая таблица была введена и в эту игру, игроки стали бы делать все то же самое, что в конечном итоге привело бы к провалу игры «Diablo III».

Если у игрока есть цель, и он знает, как прийти к ней в кратчайшие сроки, игры типа «руби и режь» становятся невероятно монотонными, поскольку игрок отказывается от изучения игры и идет к своей цели не смотря ни на что.

Чэнь Мо хотел внести некоторые изменения в систему способностей и экипировку, что сделает игру менее монотонной.

Сама система экипировки же будет базироваться на системе из игры «Diablo II».

Хотя в «Diablo III» была встроена система генерации случайных характеристик на предметах экипировки, она практически не работала из-за ограничений. Например, определенный класс требовал вещь или даже целый набор брони с конкретными характеристиками, чтобы его билд работал как нужно, что делало другие вещи для него абсолютно бесполезными..

Чэнь Мо планировал увеличить вероятность выпадения вещей, сделать так, чтобы игрокам не везло на нахождение нужных атрибутов на вещах, и он так же хотел увеличить разнообразие экипировки.

Конечно же это очень сильно повлияет на баланс. Игроки всегда умудрялись находить самые сильные стратегии всего за пару дней.

Но в конце концов его версия «Diablo» будет одиночной игрой, и поскольку Чэнь Мо не планировал добавлять аукцион или что-то подобное, фактор удачи никак не повлияет на большинство игроков.

Также Чэнь Мо хотел немного увеличить сложность игры, игроки с самого начала будут должны пройти игру на нормальной сложности.

Это станет настоящим вызовом для новых игроков, так как боссы потребуют от них максимальной концентрации и стальных нервов. В сочетании с художественным стилем и ограниченным полем зрения игроки будут находиться в постоянном напряжении, поскольку один неверный шаг отправит их обратно в начало локации.

Конечно же сложность будет немного снижаться после нескольких последовательных смертей, но главное, что игрок почувствует всю прелесть прохождения босса после нескольких десятков смертей...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1271832>