

- Вместе с этим обновлением в игру добавится два новых класса: крестоносец и некромант. Также будет добавлено несколько новых локаций, дополнен сюжет и новый босс в крепости Пандемониума.

- У алчного Шена, Хэдрига Имона и трех его последователей появится еще больше побочных заданий.

- Но это обновление не будет сосредоточено в основном на сюжете.

- В игре также появятся новые механики, включая трансмогрификацию[1], парагон и режим эксперта. Информации в концептуальном документе должно быть достаточно, чтобы вы, ребята, поняли суть данных вещей.

- Ключевым моментом этого обновления являются два режима игры, которые увеличат продолжительность жизни игры. По моим оценкам, они должны продлить ее жизнь еще на один-два года.

- Портал испытаний - это игровой режим, предназначенный для того, чтобы игроки смогли выбить редкое или же просто хорошее снаряжение.

- Игроки, вероятно, не будут заботиться о сюжете, если уже достигли минимальных условий и, вероятно, больше заботятся о нахождении новых лучших предметов. И с помощью порталов испытаний они смогут добыть ее в кратчайшие сроки.

- Соревновательные сезоны эквивалентны ранговой лестнице. Однако способ восхождения по лестнице отличается от способа восхождения игры «Варкрафт».

- Каждый сезон должен длиться где-то от трех до шести месяцев, все будет зависеть от отзывов игроков.

- Вот и все, есть вопросы?

Все посмотрели друг на друга. Очевидно, что большинство из них больше заботились о новой истории и классах, чем о порталах испытаний и сезонах.

- Э-э-э, босс, очевидно, что добавление новой сюжетной ветки и классов является обязательным, но я сомневаюсь, что портал испытаний и сезоны помогут продлить срок службы игры, - сказала Су Цзинью.

Все остальные кивнули, они явно думали так же, как и Су Цзинью, просто боялись высказать это вслух.

Чэнь Мо рассмеялся. - Игроки наслаждаются именно ощущением бесконечной рубки. Более того, все карты генерируются случайным образом, но даже это рано или поздно надоест игрокам.

- Почему? Потому что у них больше не будет явной цели.

- Соревновательные сезоны будут введены для создания конкуренции, чтобы игроки сами начали пытаться конкурировать друг с другом и становились целью для других игроков. С другой стороны, портал испытаний в большей степени поможет уменьшить однообразный гринд, сделав этот процесс более веселым.

- К сожалению для этой игры нельзя ввести кастомки, как я сделал это с «Варкрафтом», из-за чего только с помощью этих двух вещей мы сможем продлить срок службы игры на долгое время

- Есть еще какие-нибудь вопросы?

Некоторые все еще сомневались, но большинство из них понимали, почему Чэнь Мо думал именно так.

Никто не собирался оспаривать мысли Чэнь Мо, поскольку он был их боссом, а так как их босс знал, как нужно двигаться, никто не собирался спорить с ним.

Чэнь Мо перешел ко второй части этой встречи.

Проектная документация игры «Don't Starve».

В самом начале документации находился невероятно простой концепт-арт, на котором был изображен маленький бледный человек с растрепанными волосами, который сидел у костра в лесу среди деревьев, кустов и сердитых глаз, что жадно наблюдали за ним.

На луне в правом верхнем углу было написано: «Don't Starve».

Все были смущены, когда увидели это название и этот концепт-арт.

- Don't Starve? Не умирай с голоду? Не голодай?

- Этот концепт-арт выглядит очень странно.

- Верно, если бы я увидела его, я бы сказала, что эта игра была выпущена маленькой индустрией. Судя по всему, у этой игры будет нишевая аудитория.

- Босс не хочет грести бабло лопатой?

- Посмотрим, что он скажет.

Все ждали объяснений Чэнь Мо.

- Эта игра напоминает инди-игру. Как я уже сказал ранее, эта игра послужит проверкой ваших навыков.

- Я быстро пройдуся по игровому процессу. Это игра на выживание. Наука, магия и странные монстры сосуществуют в этом мире. В разумных пределах, конечно.

- Единственная цель игры - выжить. Разница между нашей и другими играми в том, что мы предоставим игрокам невероятно богатую систему вещей. Игроки смогут собирать камни и ветки по всей карте, создавать инструменты и, наконец, создать свою собственную базу, с нуля они смогут построить настоящую крепость.

- Можно сказать, что эта всего лишь необычная песочница.

- Но так как это игра на выживание, главный герой должен постоянно сталкиваться с различными опасностями, включая вдруг наступающую темноту, плохую погоду и монстров. Игрок умрет, если не будет тщательно оберегать своего персонажа от разных угроз.

- Вам нужно будет воссоздать множества разных сценариев. Игрок может умереть как от недостатка еды и воды, так и из-за атаки монстров. Главное все хорошо сбалансировать

- На этом все, есть вопросы?

Чэнь Мо огляделся.

Су Цзинью сказала: - Я думаю, что эта игра будет уникальной в своем жанре, я очень заинтересована в ней.

Цянь Кун нахмурился. - Босс, я не совсем понимаю суть игры. Хотя ее концепт звучит как действительно нечто крутое, я думаю, что она будет действительно очень нишевой игрой и не сможет продаваться большим тиражем.

- Не нужно гадать о успехе или неуспехе игры. Движущей силой игры будет являться выживание. Игроки будут стараться изо всех сил, чтобы не умереть, постепенно создавая себе все лучшие условия, - ответил Чэнь Мо.

- Желание жить, а также исследовать и собирать это очень забавная вещь.

- Не имеет значения, насколько популярной или нишевой эта игра станет... Вы, ребята, можете относиться к ней как к забавной игре и просто наслаждаться процессом создания.

[1] Трансмогрификация — изменения облика экипировки на любой желаемый скин.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1274933>