Чэнь Мо выпуском «Diablo» и «Don't Starve» вызвал волну в сообществе видеоигр, хотя и не такую большую, как при выпуске игры «I am MT».

Это было ожидаемо, так как основные характеристики обеих этих новых игр были действительно уникальными и их было трудно скопировать.

Игра «Diablo» позволила профессионалам игровой индустрии осознать отсутствие и существующий спрос на такой тип игр, но вот как заполнить этот разрыв…

Если бы они решили повторить успех игры «Diablo» и создали игру от третьего лица с темным художественным стилем…сколько денег им понадобиться потратить, чтобы достичь качества «Diablo», да и даже если бы они потратили эту сумму, купили бы игроки игру, которая была такой явной копией игры «Diablo»?

Поэтому единственное, что они могли сделать, так это начать создавать подобную виртуальную игру, что, собственно, и начала делать компания «Императорская династия».

Но что на счет других компаний? Слишком много риска было связано с созданием виртуальной игры. Кроме того, в нее нужно будет внести много изменений, поэтому компаний, которые могли бы взять на себя такой большой риск, было очень мало.

Игра «Don't Starve» также была странной игрой в глазах многих геймдизайнеров.

Потому что никто не понимал, как ей удалось продаться таким большим тиражом.

Сюжет? Художественный стиль? Музыка и звуковые эффекты?

Предметы? Стиль игры? Песочница?

Одно можно была сказать наверняка – эта игра стала успешным представителем игр типа «песочница».

Но можно ли было создать игру, которая смогла бы повторить успех игры «Don't Starve»?

Никто не знал ответа на этот вопрос.

Игра типа «песочница» могла показаться довольной легкой игрой для создания, но на самом деле игру типа «песочница» было невероятно трудно разработать. Успешные игры всегда казались легкими для воссоздания, пока другие геймдизайнеры не стали копать глубже.

И хотя отзывы у игры «Diablo» и игры «Don't Starve» были очень хорошими, после их выхода не

появилось множество их клонов, как в случае с игрой «I am MT».

Но по мере того, как шло время, игра «Diablo» приобретала все больше и больше хейтеров.

- Многие игроки жалуются на то, что у «Diablo» дерьмовый эндгейм.

- О. Я поиграл в эту игру, она была великолепна, но на более поздних стадиях игры все стало слишком однообразным. Если бы не желание получения лучших шмоток, я сомневаюсь, что многие игроки продолжили бы играть в нее.

- Рано или поздно им надоест гриндить шмотки. Чем лучше снаряжение, тем реже оно встречается. Я видел, что один парень гриндил три дня, но так и не смог найти хотя бы какую-нибудь шмотку, которая подняла бы его атрибуты хотя бы на одну единицу.

- Это значит, что Чэнь Мо все таки не всесилен. В конце концов это неплохая игра, и этого уже хватает.

- Тут уж ничего не поделаешь. Я думаю, что Чэнь Мо думал об этом с самого начала. Это словно дорогая вещь, которая очень красиво упакована. Но после того, как ты купишь ее, продавцу станет плевать на тебя.

- В этом нет ничего такого. Это однопользовательская игра, тебе нужно перестать сравнивать ее с онлайн играми.

- Чэнь Мо сразу же переключился на разработку игры «Don't Starve» после выпуска «Diablo». Очевидно, что он не ожидает, что игра «Diablo» будет приносить ему деньги в долгосрочной перспективе.

- Верно, я тоже так думаю. Может быть, Чэнь Мо планирует создать как минимум по одной игре на каждый жанр. Если с игрой «Diablo» ничего не получится, он может попытаться что-то сделать с игрой «Don't Starve».

- Пацаны, честно говоря я был удивлен, когда эта игра вышла. Но сейчас, когда я оглядываюсь на нее, я понимаю, что это было всего лишь хорошее шоу.

- Жалко, что оно закончилось.

- Я слышал, что компания «Императорская династия» делает виртуальную игру в стиле «Diablo». Что думаете?

- Если ее делает Янь Чжэньюань, то вкупе с поддержкой компании эта игра скоро будет рекламироваться везде...угх.

- Даже не знаю, перенос компьютерной игры в виртуальную реальность довольно рисковая затея.

- Но Янь Чжэньюань - геймдизайнер класса «S», и ни одна выпущенная им игра еще не потерпела неудачу. Подумайте вот о чем – что вы будете чувствовать, если будете убивать орды страшных монстров в виртуальной реальности...

- ~Вздох~, похоже, что Чэнь Мо немного поторопился. Он должен был выпустить эту игру немного позже. Он, вероятно, еще не скоро выпустит свою первую виртуальную игру...

—

Янь Чжэньюань в свободное время играл в игру «Diablo».

За проведенное время он понял, почему эта игра была так хороша. Высокое качество сюжета и синематиков, а также продуманная детализированная жуткая атмосфера...три этих аспекта являлись всего лишь упаковкой. Настоящая суть этой игры - мясорубка.

И упаковка игры была настолько хороша, что игроки думали, что потратили свои деньги с большой пользой.

Более поздние стадии игры «Diablo» полностью зависели от численного моделирования.

Если игрок продолжит гриндить после прохождения сюжетной ветки, он будет постепенно улучшать свою экипировку, увеличивать свою силу и медленно, но верно, будет осваивать более высокие сложности. А это означало, что именно хороший баланс удерживал игроков в игре как можно дольше.

И хоть такая модель удержания игроков работала, удерживать игроков только таким фактором было неправильно.

Янь Чжэньюань уже думал о том, как решить эту проблему, поскольку он был занят виртуальной версией игры «Diablo». Прибыль от игры резко упадет, если игроки устанут от нее всего через месяц или два.

Поскольку на разработку виртуальных игр требовалось потратить в несколько раз больше денег, чем на создание компьютерных игр, такая модель прибыли будет неимоверно убыточной для виртуальных игр.

- Мне нужно срочно что-то придумать.

Игра Янь Чжэньюаня сейчас находилась на этапе зарождения, но поскольку на данный момент

уже начинал формироваться скелет игры, ему нужно было срочно придумать что-то, что могло продлить срок службы игры.

Согласно плану, демоверсия его игры должна быть готова к июню следующего года, а полностью готовая игра должна выйти на рынок в августе следующего года.

- Как бы то ни было, я буду придерживаться концепции онлайн-игр, мне нужно добавить как можно больше социализации и торговли. Мне так же нужно будет растянуть время игры и замедлить то, как быстро игроки будут повышать уровень.

Янь Чжэньюань решил, что, поскольку такую проблему было действительно трудно решить, он может взять некоторые моменты из онлайн-игр и с помощью них искусственно продлить срок жизни игры.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1277901