

Вскоре концепт-проект игры «Overwatch» был готов.

Изменения Чэнь Мо в основном были направлены на обеспечение получения удовольствия и убирание негатива как такового.

Одна из проблем игры «Overwatch» заключалась в том, что некоторые герои были слишком просты или не приносили должного удовольствия, или же были слишком сильны. В итоге игрок не мог выиграть матч из-за того, что пикнул не очень сильного героя, или же он в итоге не получал удовольствия от игры...

Такие герои, как Райнхардт и Лусио, действительно обладали большим потенциалом и показывали мастер-класс на турнирах, но в обычных играх они зачастую не были такими полезными.

Что касается навыков этих героев, то они были очень просты и понятны. Но они не представляли игроку «шоу». Конечно, они были довольно сильны, но играть на них было скучно и совсем не весело.

Внеся несколько правок в концепт-проект, Чэнь Мо созвал всех в конференц-зал на совещание.

Многие работники все еще были погружены в атмосферу чемпионата. Когда они услышали, что их босс хочет начать создавать новую игру, многие из них были ошеломлены.

- Мы куда-то торопимся? - спросила Су Цзинью, будучи немного ошеломленной.

Они вернулись из Шанхая не так давно, но Чэнь Мо сказал, что они начнут создавать новую игру?

Чэнь Мо рассмеялся и указал на экран, где было написано: «Концепт-проект игры «Overwatch».

- На этот раз игра будет создана относительно быстро, - Чэнь Мо посмотрел на толпу. - Мы собираемся создать игру, которая заберет номинацию «Игра года» за эти три месяца.

- Что?

Все ошеломлены.

Три месяца?

Хотя все уже привыкли к тому, что Чэнь Мо был довольно продуктивным, но это...

Три месяца?

Обычно люди упорно трудятся на протяжении пары лет и выпускают свою игру. Но создать игру за три месяца с условием того, что она еще и заберет самую престижную награду... Разве это не смешно?

Более того, все будет зависеть от выбора судей.

Большинство людей знали, что хотя компания «Удар молнии» разработала игру «League of Legends» в этом году и провела мировой чемпионат, а также разработала виртуальную игру «Outlast», многие понимали, что с помощью этих двух игр получить самую престижную номинацию будет очень сложно.

Потому что эти игры не соответствовали вкусу судей.

Очевидно, что Чэнь Мо тоже очень хорошо это знал, поэтому он должен был создать особую игру.

Из-за вопросов, которые были написаны на лицах многих присутствующих сотрудников, Чэнь Мо начал свое объяснение...

- Игра «Overwatch» - шутер, но она полностью отличается от всех других шутеров, которые сейчас есть на рынке, потому что в этой игре у каждого героя есть особые навыки.

Услышав это, все оживились.

«Шутер с навыками» - был действительно новой идеей, о которой думали многие люди, но никто еще не воплотил ее в реальность.

На проекции появилось концептуальное изображение самурая, одетого в высокотехнологичную броню. Длинная катана, торчащая из-за спины, легко вынулась им из ножен. Иллюзорная тень гигантского дракона обвилась вокруг его катаны, показывая свое убийственное намерение...

- Возьмем, к примеру, Гэндзи. Его обычная атака заключается в броске сюрикенов, что является дистанционной атакой. У него есть два специальных навыка, один из которых может быстро нанести урон противнику, а так же он может быть использован для быстрого перемещения в сторону, а второй может отбивать дистанционные атаки обратно. Он сможет довольно высоко лазить, а так же сможет прыгать в воздухе.

- Его ультимативная способность заключается в вытаскивании катаны, с помощью которой он сможет нанести высокий урон кому угодно.

- Или, например, Мэй, у нее есть две различающиеся атаки, первая - медленное распыление льда, которое в итоге замораживает врага на некоторое время, а вторая - запуск сосульки, которая нанесет единовременный урон. Ее первый навык создаст ледяную стену, которую можно будет сломать, а второй навык закует ее в лед, в котором она не сможет получать урон, но и наносить его, а так же будет немного исцеляться. Ее ультимативная способность - снежная буря, которая замораживает всех врагов в своем радиусе действия.

Чэнь Мо кратко объяснил особенности двух героев, чтобы его сотрудники лучше поняли концепцию этой игры.

Из-за ограниченного времени Чэнь Мо не смог создать концепт-арты всех героев, поэтому он выбрал только двух героев с более запоминающимися чертами.

Благодаря этим двум наброскам и описанию Чэнь Мо большинство сотрудников быстро поняли смысл этой игры.

Цянь Кун почесал затылок. - В таком случае это не означает, что эта игра станет битвой каких-то богов?

Чэнь Мо рассмеялся. - Ну, думаю, что да.

Су Цзинью сказала: - Ты что, дурак? Означает ли, что игра «League of Legends» является битвой богов?

Цянь Кун махнул рукой. - Конечно, конечно, но это все-таки шутер, верно? В конце концов, сбалансировать такую игру будет очень трудно.

Чэнь Мо кивнул. - Ее действительно будет трудно сбалансировать, но это неизбежная проблема подобных игр. Мы же должны создать хороший шутер с героями и особыми навыками, а дальше, в случае необходимости, вносить правки.

Цянь Кун кивнул. - Понятно.

Очевидно, что добавление навыков в шутер сделает ее более сложной для балансировки.

Однако, даже с учетом навыков, все в конечном итоге будет зависеть от того, умеет ли стрелять игрок или же нет. Не существовало такого навыка или героя, который сделал бы всю работу за игрока... Солдат 76 был исключением, но и он не был всемогущим...

Чэнь Мо посмотрел на всех и сказал: - Я буду отвечать за проблему баланса вместе с Цянь Куном. У кого-нибудь остались какие-нибудь вопросы?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1385281>