

Чэнь Мо и Чжоу Цзянпин также обсудили некоторые щепетильные вопросы.

В предыдущей жизни Чэнь Мо многие компоненты «Switch» были сделаны с фокусом на уменьшение энергопотребления, из-за чего их нужно будет переделать.

В его прошлом мире также существовало множество технологий, которые были запатентованы, но каждый патент требовал от его держателя солидную сумму денег.

Из-за этого факта Чэнь Мо и Чжоу Цзянпин обсудили некоторые общие контрмеры. Поскольку технический уровень этого мира находился на более высоком уровне, многие технологии на самом деле уже имели альтернативы получше.

Включая HD-вибрацию и соматосенсорную технологию, которые оказывали большое влияние на ощущения от игры, Чжоу Цзянпин пообещал, что приложит все усилия и по возможности внесет в текущие технологии существенные улучшения.

Кроме того, корпус «Switch» также будет намного тоньше, а рама чуть меньше, что также можно было считать существенным улучшением. С точки зрения технологического уровня этого мира, эти улучшения не являлись чем-то сложными.

Конечно, концепт «Switch» будет постоянно совершенствоваться, и кто знает, как он будет выглядеть в конечном итоге.

----

Вернувшись в магазин видеоигр, Чэнь Мо начал писать концепт-проект игры «Super Mario Odyssey».

Для Чэнь Мо сложность создания этой игры находилась на очень высоком уровне, более высоком, чем сложность создания других игр. Самая большая проблема лежала в графике, постановке задач и дизайне уровней.

«Super Mario Odyssey» - это простая и понятная игра. Пройти любой уровень в этой игре можно было довольно просто — игрок должен был собрать достаточное количество лун, после чего он мог со спокойной душой перейти к следующему уровню.

Поэтому прохождение уровня не является основной задачей игрока, поиск улики и получение луны-самая важная вещь.

В игре «Super Mario Odyssey» расстановка лун была чрезвычайно естественной, и их плотность тоже довольно высокой. Небольшая локация может содержать почти сто лун, что только усиливало удовольствие от поиска скрытых наград .

В то же время эти локации также должны были дать игроку некоторый челлендж, но позволить ему использовать несколько путей прохождения уровня, а не только один единственный маршрут.

Если бы кто-нибудь составил список игр с самым лучшим уровневый дизайном, то игра «Super Mario Odyssey» точно попала бы в список лидеров, если вообще не на первое место.

В прошлом мире Чэнь Мо разработчики игры «Super Mario Odyssey» сначала разрабатывали сам уровень, а затем рассматривали возможности взаимодействия с ним обычного игрока.

Например, если геймдизайнер хотел создать уровень, где Марио будет двигаться медленно, он, естественно, запустит Марио в пустыню, и дальше от этого начнет выстраивать возможности для взаимодействия.

В то же время игра «Super Mario Odyssey» являлась коллекционной игрой.

В игре «Super Mario Odyssey» существовало три коллекционных элемента: золотые монеты, пурпурные монеты и луны. Каждая из этих валют обозначала совершенно разные достижения, и сложность получения каждой из этих валют существенно различалась.

Например, золотые монеты в игре «Super Mario Odyssey» имели практическое значение - за них можно было покупать разные предметы, поэтому сбор золотых монет как вид занятия принимался игроками как нечто разумеющееся и приятное.

По сравнению с лунной и пурпурными монетами, золотые монеты на каждом уровне могли быть собраны без каких либо проблем.

Месторасположение точек воскрешения в игре «Super Mario Odyssey» было подобрано с особой деликатностью, потому что как только игрок терпел неудачу, он возвращался к точке воскрешения, и обычно точка воскрешения находилась в начале пути. И чем дальше друг от друга находились точки воскрешения, тем сильнее были негативные чувства, что испытывали игроки при неудаче.

Но благодаря грамотному расположению точек воскрешения геймдизайнер мог хорошо контролировать эмоции игрока и регулировать сложность игры, чем пользовались создатели данной игры на полную катушку.

Основная суть этой игры заключалась в том, чтобы каждый смог насладиться ей.

Вообще, когда игрок проходил все уровни, он так или иначе задумывался о сборе абсолютно всех скрытых наград, и когда он принимался собирать все скрытые луны и пурпурные монетки, он обнаруживал тот самый вызов, что бросала ему игра.

В игре «Super Mario Odyssey» коллекционирование - это настоящий основной смысл этой игры, и коллекционирование в этой игре сделано на высшем уровне. Некоторые скрытые награды могут быть найдены с первого беглого взгляда, но для получения других скрытых наград нужно будет посидеть и подумать пару десятков минут.

Минимальное требование в виде сбора некоторого количества луны для перехода на следующий уровень поможет новеньким игрокам освоиться в игре, и когда они быстро доберутся до финального уровня, они, так или иначе, начнут понимать основную прелесть данной игры

Для Чэнь Мо сделать многие аспекты этой игры на том же уровне или даже выше будет действительно непростой задачей.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1436325>