

Создание игры «Assassin's Creed Origins» шло довольно гладко.

Что касается проблемы загрузок, о которой беспокоились многие игроки, то Чэнь Мо принял относительно скомпрометированный дизайн при создании «Assassin's Creed Origins».

Игра «Assassin's Creed Origins» обладала открытым миром, и ее виртуальная версия так же будет обладать открытым миром.

Однако если это будет открытый мир с отличной графикой, любой геймдизайнер в конечном итоге столкнулся бы с проблемой в виде постоянных подгрузок.

Игра «Uncharted» обладала очень хорошей графикой и использовала все ресурсы виртуальной капсулы, и это при условии, что это была линейная игра с маленькими картами. Игра с открытым миром должна позволить игрокам выбирать любой маршрут для исследования, что означало, что геймдизайнер не мог заранее спланировать маршрут игрока.

Поэтому виртуальная версия игры «Assassin's Creed Origins» будет использовать бесшовный подход, то есть большая карта будет разделена на множество небольших блоков. Когда игрок будет достигать следующего блока, необходимые ресурсы начнут загружаться.

Однако это все равно не сможет гарантировать стопроцентное устранение полосы загрузки, поэтому в игре «Assassin's Creed Origins» будет использоваться еще парочка других способов.

Например, в некоторых определенных областях игры «Uncharted» панель загрузки скрывалась с помощью роликов или определенных действий.

Или, например, с помощью специального ИИ и его анализа большого количества разных данных он в конечном итоге определит маршрут игрока и заранее начнет загружать все необходимые ресурсы.

Это в основном будет использоваться в следующих сценариях: например, если игрок получит задание, и у него будет возможность использовать телепорт прямо к месту назначения, в соответствии со статистикой, подавляющее большинство игроков решит телепортироваться, и если система сможет заранее предсказать, что игрок решит воспользоваться телепортом, все необходимые ресурсы будут загружены заранее, тем самым устраняя или значительно сокращая время загрузки.

С помощью подобных хитрых методов в игре «Assassin's Creed Origins» практически не будет загрузок, что обеспечит игрокам очень последовательный игровой опыт.

Конечно, если у игрока внезапно возникнет мысль телепортироваться на другую часть карты просто так, то это приведет к долгой загрузке, но Чэнь Мо не был Богом, и это являлось технически неразрешимой проблемой на данный момент.

Однако, как и в оригинальной «Assassin's Creed Origins», Чэнь Мо организовал для игроков специальное загрузочное пространство. Когда игрок ждал загрузки, это не означало, что он ничего не мог сделать. Он мог бегать в специальном пространстве, пробовать различные атаки на манекенах и так далее — нечто подобное позволит им немного развлечься во время загрузки, чтобы им она не казалась слишком долгой.

Кроме того, Чэнь Мо также произвел некоторые оптимизации в уровнях и в основной задаче игры «Assassin's Creed Origins».

В оригинальной игре уровни и задания были слишком странно сбалансированы. Одна из наиболее существенных проблем этой игры заключалась в том, что многие игроки чувствовали, что основная сюжетная линия была слишком сильно разбавлена.

К тому же в оригинальной игре разница в паре уровней уже представляла из себя нечто слишком странное и несбалансированное. Если игрок нападал на персонажа, который имел более высокий уровень, даже если этот игрок играл на очень хорошем уровне, предстоящий бой будет очень сложным, потому что числовой дизайн игры был довольно странным.

Из-за этого у игроков было два выбора: гриндить мобов ради повышения уровня, либо выполнять разные второстепенные задания для повышения уровня.

Если игрок ходил на второстепенные задания, ему давали довольно много опыта, однако это в конечном итоге приводило к тому, что основной сюжет этой игры начинал медленно ускользать от игроков.

Например, в ходе главной сюжетной миссии был убит один из братства, но на протяжении следующих часов игрок будет вынужден находить пьяных мужей, пропавших детей, возвращать лошадей, помогать торговцам...

И после того, как игрок получал необходимый уровень и видел, что мог спокойно продолжить проходить основную сюжетную линию, он понимал, что уже забыл все то, что произошло ранее...

Второстепенные задания серьезно разбавляли основную линию, что заставляло многих игроков чувствовать себя растерянными, ибо зачастую многие хотели пройти основную сюжетную ветку, но они просто не могли это сделать из-за разницы в уровнях, но и второстепенные задания проходить они не горели желанием.

Подавляющее большинство игроков выбирало самую легкую сложность и просто хотело насладиться основным сюжетом, но настройки этой игры просто завышали сложность на ровном месте.

Более того, это было очень неразумным шагом с точки зрения фоновых настроек. Байек уже был хорошо обученным воином, так зачем ему нужно было становиться еще сильнее? Почему

он не мог победить своих врагов без приобретения нового лука или оружия?

К тому же Байек не был молодым горячим парнем, который мог становиться сильнее изо дня в день.

Поэтому Чэнь Мо выбрал динамическую систему уровней. Враги будут настраиваться в соответствии с текущим уровнем игрока, из-за чего игрок сможет сам выбрать между основной сюжетной линией или второстепенными заданиями.

Игроки сами будут делать выбор, а не будут привязаны к уровням, из-за чего смогут получить более приятный опыт от путешествий по Египту.

И это было более логично с точки зрения фона игры, ибо Байек уже в самом начале был матерым воином.

Конечно, система навыков все равно будет присутствовать в игре, и игроки будут сталкиваться с серьезными проблемами во время игры, чтобы они могли чувствовать рост по мере прохождения, но рост игрока отныне не будет завязан на тупом гринде уровней.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1764179>