

После разработки Легенды о мече и фее у Сюнь Цзена сложилось общее представление о способностях пяти человек в студии.

В целом, их способности и личные качества хороши, а мозг гибок, но им не хватает опыта. Их мышление и идеи не полностью ограничены рамками правил и норм, и это молодые люди, которых стоит обучать.

Если оставить им DLC и озвучку персонажей, то проблем практически не будет.

Даже если бы возникли проблемы, Сюнь Цзе присматривает за ними, неприятных последствий не было бы, и это послужило опытом для них.

Вернувшись в свой кабинет, Сюнь Цзе достал ручку и бумагу, готовый записывать идеи для новой игры.

Игра Phasmophobia проверяла мужество игроков, Cup Head проверяла их навыки, а Легенда о мече и фее растрогала сердца игроков.

Сюнь Цзе чувствовал, что с новой игрой пришло время дать игрокам выплеснуть свое разочарование, иначе день получения ножей, вероятно, не за горами.

Хотя он много тренировался в течение этого периода времени, но еще не подкачался, и если его окружают игроки, он боялся, что не сможет убежать.

Шутер от третьего лица.

Тема зомби.

Позволяет игроку стрелять и взрывать

Записав три элемента на бумаге, Сюнь Цзе мысленно пролистал множество игр на зомби-тематику.

Left 4 Dead, Resident Evil, Return to Castle Wolfenstein и т. д.

Но в этих играх, которые, как говорят, позволяют игроку стрелять и взрывать все, но они немного страшные.

На Аквамарине были шутеры на зомби-тематику, но те, что есть, идут по пути линейного экшена.

Игроки начинают не только с мощного оружия, но и, в некоторых играх, осваивают всевозможную магию. А путь — практически прямая линия без поворотов и изгибов, с небольшим количеством зомби и боссом, стоящим на открытом месте.

Игроку не требуется ни мастерства, ни даже большого ума, чтобы удерживать кнопку атаки и убивать всех до конца.

Даже если они столкнутся с боссом, он не продержится больше нескольких минут перед сильным игроком. Хотя такой стиль игры является своеобразной отдушиной для игроков, Сюнь Цзе считает, что он недостаточно крут.

В остальном в тех играх, где зомби собираются по двое и по трое, даже если все они будут убиты, насколько велики острые ощущения?

Лучше, чтобы большая орда зомби была прямо перед лицом игрока, а затем игрок использует оружие в своих руках, чтобы уничтожить орду, глядя на гору трупов и крови, и загробный мир, у игрока будет чувство выполненного долга!

Орда зомби!

После того как Сюнь Цзе записал эти два слова на бумаге, в его голове возникла игра на зомби-тематику - "World War Z".

Изюминкой этой игры было то, что в некоторых местах игроку нужно было отбиваться от большей орды зомби.

Эта сцена, безусловно, может оказать максимальное воздействие на чувства игрока. Игра, однако, не является идеальной, скорее, она имеет множество очевидных недостатков.

Например, в игре есть выбор сложности, но если вы хотите поиграть на высокой сложности, то нужно сначала повысить уровень своего персонажа и оружия. Практически невозможно пройти самую высокую сложность без повышения уровня.

Относительно скудный контент игры делает прокачку чрезвычайно скучной, и многие игроки бросают игру, когда не могут достичь высокого уровня.

"Ее можно изменить, увеличить мощность оружия, оснатив его всякими разными улучшениями, или, просто дать игроку полностью настроенное оружие, минуя утомительную прокачку...".

"Улучшения можно взять из ящиков на картах или приобрести непосредственно в определенных местах ...".

Сюнь Цзе пробормотал себе под нос, набирая набросок плана игры со своими идеями. Пошевелив пальцами, Сюнь Цзе подумал о другой несовершенной части игры, а именно, что существует слишком мало типов особых зомби.

Особые зомби обладали отличными от обычных зомби способностями, которые усложняли и делали веселее игровой процесс для игроков.

Стоит отметить, что во всех зомби-играх на Аквамарине отсутствует понятие "особые зомби". Все зомби, которых можно встретить по пути — обычные зомби, только боссы немного отличаются, но обычно они просто больше.

Разве этого достаточно?

"Ну Об особых зомби нужно обсудить со всеми, а затем скорректировать и усовершенствовать их...".

"ИИ особых зомби нужно сделать более умным, иначе слишком глупые зомби заставит игроков чувствовать себя неудовлетворенными".

Попечатав по клавиатуре еще некоторое время, Сюнь Цзе взял чашку и сделал глоток лимонада, чтобы освежиться.

"Если есть особые зомби, тогда способ прохождения уровня не должен ограничиваться простым убийством по пути из точки А в точку Б. Нужно добавить больше механик, чтобы

повысить реиграбельность игры".

"Например, нужно найти и зарядить аккумулятор для машины, чтобы двигаться дальше. Можно еще ввести миссию с защитой NPC в назначенном месте. Если NPC будет убит зомби, миссия провалится ...".

"Учитывая, что не у каждого игрока есть друг, с которым можно поиграть в игру, сюжетная линия каждого персонажа в режиме одиночной игры должна быть доработана, одновременно улучшив ИИ компьютерных товарищей по команде."

"Нужно убедиться, что игроки играющие в одиночку, не будут злиться и жаловаться на тупость компьютерных товарищей по команде".

"Ощущения от ближнего боя в World War Z не очень хорошие, и это нужно улучшить".

"Нужно еще изменить модели зомби, даже обычных, сделать определенные различия, например, есть те, кто в костюмах, те, кто в рубашках для регби, и те, кто с газетами"

"Нет, нет! Это же не "Растения против зомби"!".

Сюнь Цзе потер лоб, его мозг работал с высокой интенсивностью. Откинувшись в кресле, Сюнь Цзе посмотрел в окно и немного расслабился. Но у него возникла другая проблема: в студии не было 3D-художника!

Раньше, поскольку "Легенда о мече и фее" была 2.5D, он мог делать все художественные аспекты вместе с Мо Даньцином.

Но World War of the Dead - это 3D-игра, и без 3D-художника разработка, безусловно, была бы сложнее.

Хотя в библиотеке ресурсов Misty Asgard была целая куча готовых моделей зомби, но ни одна из них не могла соответствовать требованиям Сюнь Цзена.

И вместо того, чтобы отдавать заказ на аутсорсинг, лучше нанять 3D-художника самостоятельно, ведь Сюнь Цзе может позволить себе платить ему зарплату.

Подумав об этом, Сюнь Цзе тут же разместил объявление о работе, после чего электронная почта снова стала полной писем.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2453144>