

Blizzard выпустила новую игру Titan, которая очень понравилась игрокам, как с точки зрения геймплея, так и графики.

Однако сыграв несколько партий, Сюнь Цзе все же обнаружил небольшую проблему в игре, а именно: слишком большой упор на командную работу. Если товарищ по команде играет плохо, как бы ты ни был хорош, тебе не выиграть.

Например, игрок-танк явно делает все возможное, но в итоге все равно проигрывает игру, и самое тяжелое для него, что он даже не знают, почему проигрывал

Просто, поскольку Titan только что вышел, а Blizzard имеет высокую репутацию среди большинства игроков, игроки отнеслись к игре с максимальной терпимостью и энтузиазмом.

Поэтому эта небольшая проблема не оказала негативного влияния на игровой опыт игроков, но если Blizzard не обратит на нее внимания, то со временем эта небольшая проблема будет становиться все больше и больше.

И судя по реакции Blizzard на данный момент, вполне, вероятно, что они не относятся к этой проблеме серьезно.

Продав пять миллионов копий за короткий промежуток времени, Blizzard посчитала, что Titan полностью удался, и решила провести киберспортивный турнир под названием Titan League.

В настоящее время различные игровые клубы формируют команды для участия в Titan League.

Это говорит, что Blizzard сосредоточится на Titan League, а не на совершенствовании самой игры Titan.

Однако Сюнь Цзе не планировал сейчас лобового столкновения с Blizzard.

Разработка Tomb Raider - Rise of the Tomb Raider в самом разгаре. В течение этого периода у него нет проблем с разработкой небольших игр, чтобы игроки не забывали, но если это крупномасштабная игра, он немного бессилен.

Более того, Сюнь Цзе до сих пор не знает, как поступят Blizzard с Titan дальше и какие контрмеры предпримут.

Если Blizzard настолько высокомерна и заносчива, то он не прочь наступить на них и выйти на игровой рынок США.

Закрыв "Titan", Сюнь Цзе задумался, что ему делать дальше.

Если он хотел сделать еще одну большую игру после Tomb Raider - Rise of the Tomb Raider, да еще и ММО, то финансирование определенно необходимо.

Чтобы заложить прочный финансовый фундамент для студии, Сюнь Цзе решил сначала сделать мобильную игру, чтобы собрать урожай с кошельков игроков.

Что касается мобильной игры, то после некоторых раздумий Сюнь Цзе решил сделать Arknights.

Arknights - бесплатная мобильная игра в жанре tower defence, но она возглавила список бестселлеров на IOS, что показывает, что игра по-прежнему нравится игрокам и готовы донатить.

И хотя в начале у Nuregryph было не так много сотрудников, она все же смогла сделать игру. Сюнь Цзе был вооружен системой и совершенным игровым движком, так что даже если он собирался делать все в одиночку, этого все равно было достаточно для разработки этой игры.

Хотя Сюнь Цзе также знает, что Honor of Kings распространяется быстрее, имеет более широкую аудиторию и зарабатывает больше денег, но между этими двумя играми существует явная разница в объеме разработки.

В Honor of Kings сотни героев, не говоря уже обо всем остальном, и хотя у каждого из них не так много навыков, они должны быть хорошо сбалансированы, чтобы все работало.

В дополнение к навыкам героя, есть также куча предметов, не говоря уже о надписях, что также является главным приоритетом.

Кроме того, поскольку это мобильная игра МОБА, механизм подбора игроков также должен быть хорошо отлажен, чтобы обеспечить каждому игроку около 50% побед.

Немного подумав об этом, Сюнь Цзе почувствовал, что у него есть только одна голова и две руки. Один он точно не смог бы разработать Honor of Kings за короткий промежуток времени.

Но Arknights - совсем другое дело. Она выглядит как мобильная игра, для игры в которую требуется доступ в Интернет, но на самом деле это игра для одного игрока.

Здесь также нет экипировки, надписей и прочей ерунды, только герои и их навыков.

Что касается дизайна уровней, количества врагов, маршрутов, числовых значений и специальных механик, то он просто переносит их напрямую с помощью "абсолютной памяти", и ее гораздо легче сбалансировать, чем "Honor of Kings".

Даже если речь идет о разработке персонажей и карты, то это лишь рутинная задача и не отнимает много мозговых клеток.

И самое главное - в сюжете "Arknights" полно ножей! Если время от времени вытаскивать их и вонзать игроку в спину, то можно будет собрать очки эмоций.

Итак, Сюнь Цзе открыл игровой редактор и начал разрабатывать Arknights.

Первым делом он нарисовал Амию — лидера Остров Родос. Сюнь Цзе не стал менять ее внешность, особенно ее фирменную пару длинных ушей.

Когда Arknights загорелась в интернете, значительная часть этого зависела от ушей Амии, и игроками были запущены всевозможные обсуждения и домыслы о расе Амии.

На Аквамарине больше игроков, чем на Земле, и можно полагать, что дискуссия будет только разгораться и больше способствовать популярности Arknights.

Что касается другого персонажа Родоса — Каль'цит, то Сюнь Цзе пока не планирует ее освобождать.

В настоящее время он планирует разработать только пять основных эпизодов: Злое Время Часть 1 и 2, Разделенные Сердца, Жгучий Шок и Частичное омертвление.

С помощью первоначальными операторами, такими как СильверЭш, Эксус и Эйяфьялла, игроки могут легко пройти, не обращаясь за помощью к Каль'ците.

Сюнь Цзе также намерен внести коррективы в сюжет и описание операторов.

Сюжет Hypergraph отличный, но все еще немного недружелюбен для подавляющего большинства игроков.

Хотя многие игроки пропускают сюжет непосредственно при игре в "Arknights", а затем ищут быстрые интерпретации в интернете, если сюжета нет, как могли родиться эти интерпретации?

А в ранних версиях есть некоторые описания с очевидными ошибками в формулировках, которые могут быть трудны для чтения, а также могут вводить в заблуждение игроков для понимания сюжета.

Хотя есть много игроков, которые играют в Arknights, переходя сразу к сюжету и ища быстрое чтение в сети, как бы родилось это чтение, если бы не было сюжета?

Поэтому нужно изменить так, чтобы сохранить первоначальную напряженность и двусмысленность, но при этом облегчить жизнь игроку и избежать слишком большого количества загадок.

В дополнение к этому, еще одна вещь, которую пришлось изменить — это саундтрек и звуковое сопровождение.

Музыка в Arknights классическая, и Hypergraph известен игрокам как "музыкальный грифон", но звуковое сопровождение в игре очень посредственное, и некоторые звуки при использовании навыков действительно невыносимы для игроков.

Это небольшая проблема, которая не влияет на способность игрока играть, но Сюнь Цзе подумал, что если у него есть возможность сделать лучше, то почему бы не сделать?

Разве не хорошо — сделать игру более совершенной?

И когда Сюнь Цзе рисовал оператора "Чэнь", он вспомнил об одной проблеме.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2780655>