

Titanfall оправдал ожидания Сюнь Цзе, как в плане продаж, так и в плане рейтинга, и он был рад получить адвокатское письмо от Blizzard, а также закладывая прочный фундамент для APEx.

Однако Overwatch сейчас все еще очень горяч, так что время для выхода APEx еще не пришло.

Судя по данным "Overwatch" и "Titanfall", Сюнь Цзе обнаружил, что влияние в Японии недостаточно.

Хотя на последней выставке Tokyo Game Show более половины игроков пришли за Overwatch, многие из них были из Китая и из других стран.

Напротив, процент японских игроков был самым маленьким.

Для того чтобы полностью открыть игровой рынок Японии и занять на нем свое место, помимо 2D-игр, таких, как Arknights, такую же роль могут сыграть игры с японскими элементами.

Думая об этом, Сюнь Цзе уже придумал, какой должна быть его следующая игра, и это "Sekiro: Shadows Die Twice", которая в оригинальном мире оскорбила бесчисленное количество игроков!

Действие игры происходит в Японии в периоде Сэнгоку — в конце XVI века. Главный герой, Волк, является ниндзя. Будь то окружающая среда, архитектура, костюмы, оружие и т.д., здесь много типичных элементов Японии.

Сюнь Цзе считает, что эта игра будет популярна среди японских игроков, а также среди тех, кто любит вызов, и игра достаточно сложна, чтобы правильно злоупотреблять большинством игроков.

Очков эмоций, которые Сюнь Цзе собирал в течение последних нескольких дней, относились к продолжительным инвестициям. Он уже давно не получал удовольствия от внезапного всплеска очков эмоций за короткий промежуток времени.

Открыв дизайн-проект, Сюнь Цзе начал готовить контент Sekiro: Shadows Die Twice, перечисляя сюжет, геймплей, механики и так далее, Сюнь Цзе сразу же созвал совещание.

Вторник, 17 октября.

Единственное, что изменилось, это то, что волос Дин Фаньсиня, казалось, снова стало меньше.

После того как Сюнь Цзе и Юй Чжаоя прибыли в конференц-зал, Сюнь Цзе не мог не посмотреть на голову Дин Фаньсинь и сказал:

— Фаньсинь! Я не просил тебя много работать сверхурочно! Почему твоих волос становится все меньше и меньше?

— Брат Сюнь, ничего не поделаешь, в моей профессии, сколько людей могут иметь густую шевелюру? Посмотри на мастера Цуй и других, они почти лысые, — ответил беспомощно Дин Фаньсинь.

— Чжаоя, помоги мне найти какой-нибудь тоник для роста волос или что-то подобное. Купи несколько штук и раздай их сотрудникам, у которых сильно выпадают волосы, я не хочу однажды прийти в компанию и увидеть кучу лысых голов, отражающих свет так ярко, что я не

смогу открыть глаза, — сказал Сюнь Цзе.

— Хорошо, босс Сюнь, — сказала Юй Чжаоя, записывая заметку на своем телефоне.

— Помощник Юй! Не забудьте купить те, которые не слишком горькие, — добавил Дин Фаньсинь с горячей улыбкой.

— "Хорошо, когда есть что поесть, как ты смеешь выбирать вкус?! — Сюнь Цзе сделал движение, чтобы ударить Дин Фаньсиня, напугав его, а он обнял голову и откинулся назад.

После шалостей встреча официально началась.

Когда молодые люди увидели, что Сюнь Цзе написал на доске название игры, на лицах всех появилось замешательство.

— Sekiro: Shadows Die Twice? Брат Сюнь, что это за игра? — спросил Лу Цюле.

— Это сложная приключенческая игра, — с улыбкой сказал Сюнь Цзе.

— Сложная? Насколько она сложная? — у Чэнь Сюэшу вдруг появилось плохое предчувствие.

— На самом деле, она не такая уж и сложная! В начале все маленькие монстры могут легко убить игрока, — улыбка Сюнь Цзе становилась все ярче и ярче, пока он говорил.

Молодые люди могли только смеяться вместе с ними, когда видели это, но в душе они говорили: "Брат Сюнь опять за свое, игроки опять пострадают!"

— Брат Сюнь, маленькие монстры могут легко убить игроков, не слишком ли это будет сложно? Если игроки даже не смогут выбраться из деревни новичков, они могут в гневе удалить игру и потребовать возврат денег!

Он был ответственен за численный баланс игры, поэтому ему все еще нужно было прояснить некоторые вопросы.

— В этой игре должны расти не только персонажи игры, но и навыки самого игрока также должны расти. Я не какой-то дьявол, не настолько, чтобы сделать игру, которую невозможно пройти, чтобы поиздеваться над игроками.

— Если игрок знаком с различными игровыми механиками и умеет использовать приемы своего персонажа, он сможет легко пройти множество сложных уровней игры, — сказал с улыбкой Сюнь Цзе.

"Хех. Думаешь, я в это верю? Ты не дьявол? Во всем игровом мире не найти более дьявольского геймдизайнера, чем ты" — Чэнь Сюэшу в душе сплюнул, а затем спросил:

— Брат Сюнь, тогда какова конкретная механика этой игры?

Сюнь Цзе нажал на пульт дистанционного управления, и на проекционном экране появился рисунок монстра.

Сотрудники увидели, что под полоской здоровья была еще одна желтая полоска.

— Желтая полоска — это шкала стойкости (концентрации). Если она снизится до нуля, противник впадает в состояние оглушения, что лишает его возможности двигаться и атаковать

на короткий промежуток времени. Также становится возможным проведение добивающего удара, полностью опустошающего одну шкалу здоровья (это используется и врагами). Стойкость теряется при получении урона и отражении атак (в меньшей степени), а восстанавливается с течением времени

— Некоторые боссы и мини-боссы требуют больше одного добивающего удара: это можно заметить по красным кругам над их шкалами здоровья. Поэтому бой с ними разумней начинать со скрытного удара.

В одном предложении Сюнь Цзе, оказывается, есть три механики "шкала стойкости", "оглушения" и "добивающий удар", и ребята спешат записать их все, боясь случайно пропустить.

— Потеря концентрации у Волка во время серии атак не только лишает его всех средств защиты на короткий промежуток времени, но и грозит серьезным ранением или смертью.

— Поэтому в боях с врагами игрокам также нужно уделять больше внимания концентрации, иначе они легко погибнут.

Рассказав о механике, Сюнь Цзе продолжил:

— В игре также присутствует механика "отражения", которую также можно интерпретировать как блокирование или что-то в этом роде, атакую по некоторым врагам, нельзя повысить концентрацию.

— Когда вы блокируете их атаки, вы можете увеличить концентрацию и, наконец, нанести им убийственный удар.

— Есть еще одна механика. В тот момент, когда вы отбиваете атаку противника, вы можете нанести ответный удар в том же направлении, и продолжать атаковать противника, не давая ему возможности перевести дух, позволяя его показателю концентрации быстро расти, и нанести добивающий удар в кратчайшие сроки.

Услышав это, Чэнь Сюэшу заговорил:

— Если ты можешь убить с одного удара, то эта игра немного сложна, но она не настолько сложна, чтобы ты не смог выйти из деревни новичков.

Сюнь Цзе с улыбкой кивнул и сказал:

— Действительно, в игре есть несколько более сильных врагов, способных нанести огромный урон и даже убить с одного удара, но когда они используют свои убийственные приемы, от них исходит сильная убийственная аура, которую игрок может сразу же обнаружить.

— И конкретным проявлением этого в игре является то, что на голове Волка появляется заметное красное слово "Опасность", и от убийственного хода нельзя защититься, это можно сделать только увидев ход врага и нажав соответствующую кнопку, чтобы выбрать правильную стратегию уворота.

— Брат Сюнь, сильные враги, о которых ты говоришь, это боссы, элитные монстры и тому подобное? — спросила Ни Сяоди.

— Нет! Это обычные монстры, — с яркой улыбкой ответил Сюнь Цзе.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2851363>