

После выхода рекламных изображений "Back 4 Blood" многие игроки не были оптимистично настроены по отношению к игре.

У Сюнь Цзе не было времени объяснять что-то этим игрокам, позже они поймут, что игра стоит своих денег.

Сейчас у него есть более важная работа — сделать редактор карт.

Редактор карт является неотъемлемой изюминкой The Frozen Throne.

В оригинальном мире именно благодаря редактору карт Warcraft смог увидеть много классических карт для RPG и tower defence.

Когда редактор карт будет доступен на Аквамарине, игроки с высокими техническими навыками смогут использовать редактор карт для "воссоздания" других игр Сюнь Цзе.

Например, они смогут играть в "Легенду о мече и фее" или "Arknights" внутри Warcraft.

Помимо огромного количества карт для RPG, редактор карт породил такие классические игровые жанры, как Chenghai 3C и даже DOTA.

DOTA, в частности, стала доминирующей в МОБА-играх на долгое время. Просто посмотрите, насколько горяча League of Legends все еще в сезоне S11, и вы сможете почувствовать непреходящую природу МОБА-игр.

К сожалению, Blizzard не воспринимала МОБА всерьез и упустила лучшую возможность доминировать на рынке МОБА.

Несмотря на то, что многие игроки выкрикивали лозунг "Шторм выстрелит", в итоге прекратилась активная разработка Heroes of the Storm, киберспортивные соревнования отменили, а разработчики поддерживают лишь техническую работоспособность.

Возвращаясь к редактору карт, поскольку он знал, насколько мощным является он, Сюнь Цзе очень серьезно подошел к этому вопросу.

Не только для того, чтобы добиться тщательного переноса, но и с помощью более мощного игрового движка Аквамарина, так что редактор карт Warcraft может быть поднят на другой уровень.

Редактор карт, первая работа, которая должна быть сделана, определенно связана с картой, например, размер карты, маленькие карты могут быть заполнены только дюжиной юнитов, обычно используемых определенными картами для выбора героев.

На больших картах Сюнь Цзе намерен повысить этот лимит, предоставив игрокам более широкое пространство для игры.

Возможно, некоторые игроки смогут сделать ролевую игру с огромной территорией, где на одной карте будет собрано все — от деревни новичков до города Короля Демонов, без необходимости часто менять карту.

Изменение Рельеф карты также должен быть как можно более простым, чтобы игроки могли легко изменить рельеф карты, просто выбрав соответствующий инструмент на панели.

Например, подняв или опустив землю в определенной области, можно создать холмы,

глубокие, каньоны или влажные водоемы.

Материал местности также нуждается в обработке, чтобы сделать географию определенных карт более наглядной, например, зеленеющие луга, бесплодные равнины, холодный лед и палящую лаву.

Сюнь Цзе также намерена добавить соответствующие характеристики различным местностям, например, замедление движения при движении по болотам и непрерывная потеря здоровья на лаве. Эти характеристики можно будет включать и выключать одним щелчком мыши.

В дополнение к этому будут добавлены механики дня и ночи. Днем обзор будет более открытым и четким, что позволит быстрее и эффективнее расчистить туман войны и составить карту местности.

Однако в темноте обзор ограничен, и эффективность разведки сквозь туман войны будет ниже.

Некоторые дикие монстры в темноте спят, так что вам не только не придется беспокоиться о внезапной атаке. Если вы хорошо подготовлены, вы сможете получить преимущество и уничтожить одного или двух монстров первыми, что облегчит остальную часть битвы.

Кроме того, некоторые герои и юнитов Ночных эльфов обладают уникальными способностями в темной среде, например, они могут стать невидимыми, если стоят на месте.

Сюнь Цзе также планирует включить концепцию "времен года", где продолжительность дня и ночи варьируется от сезона к сезону. Например, летом дни самые длинные, но есть и экстремальные погодные условия, такие как бури, которые могут затруднить зрение и даже передвижение.

Зимой, с другой стороны, ночи длиннее, и также будут бури и тому подобное, что не только мешает обзору, но и замедляет движение некоторых единиц, когда снег достигает определенной толщины. Разумеется, чередование времен года Сюнь Цзе не собирается вводить в сюжет кампании, чтобы не влиять на переживание игроком сюжета.

Для некоторых игроков с плохими навыками кампания и так является трудной, а если сложность будет увеличена, им действительно придется полагаться на встроенные в игру чит-коды для прохождения.

Если говорить о чит-кодах, то Сюнь Цзе сохранит все чит-коды:

WhosYourDaddy — неуязвимость, Whosyourdaddy-One — убийство с одного удара и бесконечный HP, IseeDeadPeople — отключить «туман войны», GreedIsGood — получить указанное количество золота и дерева, и так далее.

В конце концов, это один из самых ярких моментов игры и воспоминаний для Сюнь Цзе. Без этих чит-кодов в те времена он, вероятно, даже не смог бы пройти сюжетную кампанию.

Возвращаясь к основным настройкам редактора карт, помимо уже упомянутых вещей, Сюнь Цзе также планирует поместить некоторые объекты непосредственно в редактор карт.

Например, камни, деревья, цветы, траву, родники и так далее игроки смогут просто перетаскивать, чтобы украсить свои карты.

Эти украшения также можно изменять по размеру, форме, цвету и т.д., настраивая параметры.

Хотя эти декорации не служат какой-либо особой цели, они могут, по крайней мере, сделать карту немного лучше.

Кстати, о кустах. Сюнь Цзе планирует создать несколько высоких кустов, чтобы, когда эти кусты будут собраны вместе, юниты могли становиться невидимыми, когда попадают в кусты.

Он не знал, есть ли такие игроки, которые могут создать прототип МОБА-игры с помощью одной только этой механики.

Оригинальный мир смог создать классические карты, такие как Chenghai 3C и DOTA, а Аквамарин имеет гораздо большую базу игроков, так что проблем быть не должно, вопрос только в том, сколько времени займет.

Но есть и другие вещи, которые необходимо сделать, если вы хотите сделать карту типа МОБА.

Например, герои будут воскресать в источнике после смерти в неуязвимом состоянии.

Эти вещи Сюнь Цзе также намерен сделать прямо в редакторе карт, не ожидая, пока игроки сами покопаются. Хотя он сейчас был занят созданием редактора карт, он не собирался выпускать его в самом начале.

Было бы не поздно выпустить редактор карт после того, как Warcraft: The Frozen Throne уже некоторое время находилась в продаже и игроки имели определенное представление как о геймплее, так и о сюжете игры.

И хотя Сюнь Цзе был занят, он не забывал о продвижении Warcraft: The Frozen Throne, и способ продвижения было традиционным, как и всегда, — выпуск синематика.

Учитывая, что все синематикам для Warcraft уже более десяти лет, даже при наличии Трансграничного CG-загрузчика, загруженные синематика низкого разрешения и не отвечают современным эстетическим требованиям многих игроков.

Но это неважно, достаточно купить специальный предмет в системном магазине, чтобы сделать старые синематики более чем десятилетней давности очень изысканными, не хуже, чем в Overwatch.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2868321>