

Многие геймдизайнеры хотели попробовать создать уникальную игру по теме «Троецарствие», чтобы выиграть столь желанный приз этого конкурса.

Однако опытные геймдизайнеры знали, что на этот раз все было не так просто.

Комитет по надзору за играми всегда был нацелен на привлечение внимания аудитории к какой-нибудь нишевой теме, которая нуждалась в освещении.

И хотя игр с темой «Троецарствие» в Китае выходило каждый год немало, их качество оставляло желать лучшего.

Несмотря на то, что в Китае существовало большое количество любителей эпохи троецарствия, троецарствие, как и путешествие на запад, были сильно переоценены. Большое количество игр с «Троецарствием» в названии игры показывали само троецарствие только в самом названии, в то время как сама игра обычно была либо о совершенно другом, либо же в нее просто было невозможно играть.

Когда речь заходила об эпохе «Троецарствия», существовала всего одна игра, которая в полной мере отразила дух той эпохи, это была ММОРПГ-игра, которая на данный момент была довольно популярна, «Троецарствие: палач правосудия».

Игра «Троецарствие: палач правосудия» представляла собой непрекращающуюся войнушку. Игроки распределялись в трех королевствах и могли делать все, что угодно — от участия в осадах до выполнения обычных заданий, которые выдавались неписями.

Из-за этого со временем все игры с темой «Троецарствия» в основе шли по пути игры «Троецарствие: палач правосудия».

И так как требования комитета по надзору за играми на этот раз были довольно специфичны и одиночные игры создавать было нельзя, все, скорее всего, не станут изобретать новое колесо.

Это было с одной стороны хорошо, но с другой плохо. Ибо независимо от сюжета, геймплея, атмосферы... одиночные игры были более легкими в создании, потому что без взаимодействия игрока с игроком геймдизайнеру не нужно будет беспокоиться о каких-то неконтролируемых ситуациях.

И в предыдущем мире Чэнь Мо классические игры с темой «Троецарствия» все без исключений являлись одиночными играми. И хотя все те игры были богаты на разные механики, имели прекрасный сюжет и атмосферу, существовала одна огромная проблема - их нельзя было превратить в онлайн-игры.

Ведь если каждый игрок будет играть за так называемого «главного героя», вся атмосфера, сюжет и логика пойдет коту под хвост.

Из-за этого проблема создания онлайн-игры с темой «Троецарствия» во главе стала головной болью многих геймдизайнеров.

Более того, поскольку тема «Троецарствия» не имела никакого порога входа, до этого конкурса уже было придумано множество игр.

И из-за этого создать уникальную игру с темой «Троецарствия» в основе было очень трудно?

Однако так как многие геймдизайнеры думали, что Чэнь Мо был занят чемпионатом, они решили проверить свои силы и принялись работать.

----

В гостиной Чэнь Мо что-то печатал на своем ноутбуке.

На экране ноутбука был открыт концепт-проект игры «Immortal Conquest».

Причина, из-за которой Чэнь Мо хотел создать подобную игру на этот раз, заключалась в том, что она обладала качествами, которых не было у других игр.

Это условно-бесплатная стратегическая мобильная игра, в которой несколько тысяч человек может сражаться одновременно, а с точки зрения данных, эта стратегия имела чуть более сорока процентов удержания, и если игрок оставался играть в эту игру, он играл в нее очень, очень долго.

В прошлом мире Чэнь Мо, после подъема мобильной игровой волны, очень много игр с темой «Троецарствия» в основе начало выходить на рынок.

И Чэнь Мо не хотел возвращаться в столицу ради создания такой простой игры. Для такой простой мобильной игры целью которой является отбирание денег у игроков, одного его будет достаточно.

Более того, Чэнь Мо уже давно не выпускал подобные игры, так что игроки должны снова почувствовать его любовь!

С технической точки зрения, создать «Immortal Conquest» было очень просто.

С точки зрения графики проблем возникнуть не должно, ибо Чэнь Мо просто передаст этот вопрос своей команде.

Большая карта игры «Immortal Conquest» была собрана по кусочкам, и каждая ее клетка могла

использоваться кем угодно.

Но Чэнь Мо не был удовлетворен существующими механиками и планировал внести некоторые новшества в эту игру.

Во-первых он хотел улучшить строительство.

Город игрока в игре «Immortal Conquest» претерпевал мало изменений. Каждое здание при улучшении практически никак не видоизменялись, что было довольно грубой ошибкой со стороны разработчиков.

Во-вторых — боевая система.

Боевая система игры «Immortal Conquest» была относительно уникальна, но не было смысла наблюдать за визуализацией боя. Да и обычно все сразу читали боевой отчет. Хотя для старых игроков визуализация ничего не даст, но вот для новичков эта визуализация имеет большое значение.

Чэнь Мо был намерен так же оптимизировать интерфейс, чтобы игроки могли интуитивно находить то, что хотели.

Кроме того, будет необходимо полностью переработать существующие анимации и сделать их более качественными.

Мид и лейт-гейм игры «Immortal Conquest» был относительно неплохим, так что главная цель Чэнь Мо заключалась в том, чтобы как можно больше игроков задержалось в игре как минимум на пару дней.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1365315>