

Расслабленный и нежный игровой ритм, вот он - важный элемент, который не присутствовал в «PUBG».

В любое время и в любом месте мог быть враг, поэтому игрок будет всегда напряжен. Когда он умрет, он сможет немного отдохнуть, а затем он снова ринется в бой.

Однако из-за необходимости поиска пушек, патронов, обвесов на эти самые пушки, все это делает игрока более расслабленным, и даже когда круг уже начинает сужаться, игрок не находится на пределе своего внимания, из-за чего он не устает так быстро, как мог бы.

Именно по этой причине «PUBG» стала одной из самых популярных игр в своё время. У стримеров было много времени, чтобы пообщаться со своей аудиторией, в отличие от других шутеров, где стример мог лишь наблюдать за перекрестием своего прицела в ожидании врага.

В тоже время в этой игре слаженная, но слабая команда не всегда побеждала даже одного скилового игрока. В этой игре должен был существовать хороший баланс между личностью и командой. Команда могла обеспечить удобство для игрока, но игрок не должен был забывать о своем личном скиле. Только личный скилл каждого игрока решал, победят они или же нет, что было правильной концепцией.

Причина, из-за которой игра «Overwatch» так недружелюбно относится к «соло-игрокам», заключается в том, что команда в этой игре стояла на первом месте, а все остальное — на втором.

В традиционных шутерах меткость и контроль отдачи имели решающее значение.

В игре «League of Legends», если игрок был сильным и имел хорошее понимание ситуации, он запросто мог в одиночку уничтожить всю вражескую команду.

Но в игре «Overwatch» один игрок без помощи своей команды ни за что не смог бы уничтожить всю вражескую команду, если конечно вражеская команда не состоит из круглых идиотов, которые стали бы отдаваться по одному.

Чем важнее была роль команды, тем ниже была терпимость к слабым товарищам по команде, особенно ярко это проявлялось в игре «Overwatch», где в случае плохого уровня игры на игрока мог вылиться чан с помоями.

В традиционных шутерах от первого лица, хотя команда была также важна, никто не стал бы ругать новичка из-за его плохого уровня игры при первом же его промахе.

В игре «PUBG» требования к товарищам по команде были значительно снижены, и все в основном упиралось в личный скилл каждого игрока. В игре «League of Legends» новичок максимум мог плохо сыграть и где-то подфидить, в то время как в игре «PUBG» даже новичок

мог добраться до конца, если бы он следовал указаниям своего верного товарища.

Если коротко, то «Overwatch» - это игра, в которую нельзя было играть более чем с одним слабым игроком, в то время как «PUBG» - игра, где профессионалам было плевать, играл ли в их команде новичок или же такой же профи, как и он.

Поэтому атмосфера в «PUBG» была относительно хорошей, и в ней было не так уж и много враждебности, и к товарищам по команде обычно никто не высказывал претензий, потому что один хороший игрок мог спокойно вынести парочку сыгранных команд.

Что касается монет и доната, за которые можно было приобрести разные вещи или же кейсы, которые давали возможность получить крутую вещь... все это давало игрокам ощущение «роста».

Кроме того, в «PUBG» были хорошо уравновешены потребности как хардкорных игроков, так и казуальных игроков.

Хардкорные игроки любили сражаться, побеждать и становиться лучше от игры к игре...

Казуальные игроки боялись перестрелок и хотели выиграть с помощью мозгов, а не постоянных перестрелок.

Поэтому традиционные шутеры являются убежищем для хардкорных игроков, из-за чего такие игры обычно не становятся очень популярными, потому что казуальные игроки не хотят практиковаться в стрельбе изо дня в день.

Одна из проблем игры «Overwatch» заключается в том, что получаемый хардкорными игроками опыт не всегда хорош, потому что в этой игре большую часть исхода боя решает команда, а не личный скилл одного игрока.

Но игра «PUBG» другая. Замысел этой игры заключается в том, что любой игрок может играть и выигрывать так, как он умеет.

Разные игроки спокойно могут применять разные стратегии. Игроки с хорошей меткостью, естественно, будут иметь преимущество, но игроки с плохой меткостью также имеют шанс одержать победу.

Именно из-за этого и упомянутых ранее командных отношений игра «PUBG» так быстро стала очень популярной.

Кроме того, «PUBG» - это игра с очень слабой отрицательной обратной связью.

В других шутерах если вы - слабый игрок, вы станете кормом для более сильных игроков и станете целью номер один для токсичных игроков.

Особенно сильно это правило проявлялось в игре «Overwatch».

Но в игре «PUBG» это правило просто не работало. Новички обычно приземлялись туда, где обычно либо никто не приземлялся, желая тем самым избежать войны и поискать вещи. Даже если они в итоге умрут, они успеют к тому времени увидеть нечто новое и интересное, что подтолкнет их к еще одному матчу.

Конечно были и новички, которые любили падать в самые жаркие места и из-за этого они умирали раз за разом, но обычно они спустя пару подобных смертей получали соответствующий «рейтинг», из-за чего их в конечном итоге определяло в матч к примерно равным по силе игрокам.

----

После завершения разработки концепта «PUBG» у Чэнь Мо были на уме некоторые детали, которые ему нужно было усовершенствовать.

Пангу - это очень мощный движок и очень мощный игровой ИИ в одном флаконе.

И сейчас Чэнь Мо думал о кое-чем конкретном.

Все шутеры от первого лица страдали от читеров, и этот мир не был исключением.

Ранее в игре «Overwatch» в огромных количествах вдруг появились читеры. Хотя этот инцидент удалось быстро замять и поставить хорошую защиту, Чэнь Мо не забывал о возможности повторного появления читеров.

На самом деле и на данный момент иногда появлялись читеры, но их были единицы. В настоящее время многих крупных стримеров подозревали в нечестной игре, но они использовали высококачественные индивидуальные версии читов, а цена на подобные версии нелегального софта была заоблачной, а обновления очень частыми, так что вывести таких людей на чистую воду было очень сложно.

Хотя Чэнь Мо подошел к вопросу истребления читеров основательно, высококачественные версии, которые могли обойти его защиту, уже начали появляться в не совсем закрытом доступе.

Если игра «PUBG» в этом мире станет такой же популярной, как и в его предыдущем мире, возникнет ли снова проблема с читерами?

Если появится большое количество читеров, рассчитывать на ручную проверку будет просто нереально, так... сможет ли искусственный интеллект взять на себя роль ручной проверки подозрительных игроков?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1607455>