

Совокупные продажи Rise of the Tomb Raider в Китае и за рубежом, по самым скромным подсчетам, составили более 15 миллионов экземпляров, что делает Сюнь Цзе трехзвездочным геймдизайнером даже без учета предыдущих игр.

Система также дала Сюнь Цзе три бесплатных розыгрыша.

В поле его зрения снова появилась знакомая гачапон-автомат, его удача достигла 6 очков, а он принадлежал к рангу европейского императора, даже если его удача будет колебаться, он не вытянет что-то бесполезное.

Поэтому во время розыгрыша лотереи Сюнь Цзе откинулся в кресле начальника в очень удобной позе, наблюдая за капсулами в автомате, которые бешено подпрыгивали.

[Динь! Поздравляем хозяина с получением продвинутого навыка — Сюжетный анализ, было обнаружено, что хозяин уже владеет, а очки навыков сюжета превышает 60, автоматически конвертируется в 5 очков].

[Способности: Управление 50; Сюжет 70; Искусство 50; Код 75; Музыка 35; Пение 30; Танцы 30; Боевые искусства 30].

Замечательно!

Сюнь Цзе улыбнулся, впервые он нарисовал продвинутый навык, хотя эффект был намного меньше, чем от специальной способности, но все равно было что вспомнить.

Анализ сюжета, а также общее увеличение способности к сюжету позволило Сюнь Цзе думать в большем количестве направлений, когда он смотрит на сюжет игры, и видеть сюжет с большего количества углов.

Это также позволяет Сюнь Цзе лучше понять, что пытается сказать тот или иной эпизод. И почему это представлено здесь?

Таким образом, Сюнь Цзе может лучше контролировать направление сюжета игры, и более или менее вносить соответствующие изменения в определенные части сюжета игры, которые не имеют смысла, или заставляют игрока чувствовать себя некомфортно, так что определенные сюжеты игры могут быть улучшены.

[Динь! Поздравляем ведущего с получением промежуточного навыка — Дизайн уровней].

[Способности: Управление 50; Сюжет 70; Искусство 50; Код 75; Музыка 35; Пение 30; Танцы 30; Боевые искусства 30; Дизайн уровней 50].

Для геймдизайнера дизайн уровней — важнейший навык. Количество врагов в уровне, где разумнее расположить врагов — это дизайн уровней.

Например, в таких играх, как Растения против Зомби и Arknights, дизайн уровней имеет первостепенное значение.

Грамотный дизайн должен бросать игроку вызов, но не вызывать отвращения из-за того, что он устроен неправильно, так что даже если игроку не удастся пройти уровень, он не будет сильно

винить геймдизайнера, а в первую очередь будет искать причину в себе.

Благодаря возможности проектировать уровни, Arknights будет гораздо легче обновлять в будущем.

Хотя Сюнь Цзе планирует предоставить своим людям заботиться о последующих обновлениях и обслуживании "Arknights", это не мешает ему время от времени добавлять в игру сложные уровни.

[Динь! Поздравляем хозяина с получением промежуточного навыка - "Оценка музыки", обнаружено, что у хозяина уже есть музыкальный навык, а очки не превышают 60, автоматически преобразуется в 15 очков].

[Навыки: Управление 50; Сюжет 70; Искусство 50; Код 75; Музыка 50; Пение 30; Танец 30; Боевые искусства 30; Дизайн уровней 50].

Естественно, нет необходимости упоминать о музыкальном навыке. С этим навыком Сюнь Цзе не только может сочинять музыку, но и умело играть на различных музыкальных инструментах, что позволяет ему более комфортно переносить оригинальную музыку.

Благодаря своим улучшенным музыкальным способностям, услышав музыкальное произведение, он теперь может примерно сказать, к какому жанру оно относится, какие инструменты в нем используются, и даже может определить, не является ли оно плагиатом.

Однако учитывая, что на Аквамарине борьба с плагиатом в целом сильна, эта последняя способность не должна была пригодиться.

Но это неважно, 50 очков музыкального навыка было достаточно, чтобы дать Сюнь Цзе лучшее представление о том, какая музыка должна звучать во время игры, чтобы лучше затронуть сердце игрока или стимулировать эмоции.

В целом, Сюнь Цзе был доволен результатами, все усиленные навыки были полезны в разработке игры, тем более что дизайн уровней был все еще совершенно новым навыком.

Но до этого ему еще нужно подготовить решить проблемы студии.

Во время разработки Rise of the Tomb Raider все в студии работали на полную катушку, и теперь, когда игра вышла и хорошо продается, все счастливы и чувствуют облегчение.

Все были счастливы и облегчены одновременно, что внезапно заставило всех немного почувствовать усталость.

Несмотря на то, что Сюнь Цзе дал всем большой красный конверт, все выглядели немного уставшими. Если начать разработку новой большой игры, результаты будут не слишком хорошими, и они могут даже все испортить.

Поэтому Сюнь Цзе планировал немного повременить и заняться менее важными делами, чтобы все снова были в форме, прежде чем заниматься новой игрой.

Что касается того, что будет использоваться для приведения работы в форму, тоже просто — это поддержание или обновление всех предыдущих игр.

Например, в Phasmophobia можно добавить новый контент, такой как карты, предметы, призраки и т.д. Также может добавить некоторые дополнительные механики, например, раньше было возможно, что призрак не найдет игрока, если тот спрячется в шкафу.

Но теперь, если игрок вовремя не выключит светящихся предметов на своем теле, таких как факелы, шахтерские каски и камеры, после того как спрячется в шкафчике, он обязательно будет найден и убит призраками.

Есть также несколько новых персонажей, которые могут быть добавлены в Legends of the Three Kingdoms. Конечно, не несколько обновлений за один раз, а один за другим, которые будут вводиться в игру после того, как будет проведена балансировка и т.д.

И после того, как новые персонажи будут добавлены в игру, нужно внимательно следить за игрой, если возникнут какие-либо проблемы, нужно мгновенно отреагировать и исправить все.

Учитывая прецедент "Ten Thousand Heroes Kill Online", уровень терпимости к "Ten Thousand Heroes Kill Online" действительно станет ниже.

В конце концов, многие игроки в игре пострадали до того, как перешли в "Legends of the Three Kingdoms", и они, естественно, будут более чувствительны к обстановке в игре, балансу и т.д.

Поэтому даже более медленное обновление лучше, чем слишком большой шаг.

Кроме того, основная цель обновлений Legends of the Three Kingdoms - помочь сотрудникам студии немного отдохнуть от высокоинтенсивной работы, поэтому нагрузка не должна быть большой.

Единственной активностью в Arknights была интенсивная и захватывающая. Ежедневный подарок за вход давал игрокам некоторые материалы и другие вещи, а также они могли получить ограниченную мебель, если заходить определенное количество дней подряд.

Но теперь, когда многие игроки прокачали своих операторов и прошли все уровни, игра станет скучной, если ее не обновлять.

Самое время выложить кампанию "Кавалерия и охотники" и последующие основные эпизоды.

С новыми уровнями, новыми сюжетными линиями, новыми операторами, новыми скинами и т.д., она идеально подходит для удовлетворения потребностей разных игроков.

Сюнь Цзе может помочь с дизайном уровнями, людям из студии нужно просто ознакомиться, в конце концов, они будут заниматься этой работой большую часть времени в будущем.

Устроив все в студии, Сюнь Цзе наконец-то смог подумать о том, какую игру делать дальше.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2785878>