

Сюнь Цзе решил разработать Overwatch, чтобы конкурировать с Titan.

Но у Overwatch было много проблем, поэтому ее нельзя было скопировать полностью, и нужно было внести некоторые изменения.

Сюнь Цзе тщательно все обдумал: оригинальный "Overwatch" был отвергнут игроками в основном потому, что она слишком много внимания уделяла профессиональным игрокам, постоянно изменяя игру в этом направлении, которая подходила им, и игнорируя обычных игроков.

Обычных игроков вынуждены играть не так, как им хочется, а составы относительно фиксированы, не давая игрокам простора для жизни.

Игровой контент, который нравится обычным игрокам, снова и снова исчезал в последующих обновлениях, в сочетании со многими проблемами обычные игроки игры "Overwatch" постепенно уменьшались.

Это заставило Сюнь Цзе серьезно усомниться в том, играла ли команда проекта "Overwatch" в оригинальном мире в его игру, или просто взглянула на данные игры, а затем внесла изменения в героя, и не тестировала его после изменений.

И тот факт, что такое могло произойти, был как-то связан с развитием Blizzard в то время.

В те времена, когда игровая индустрия не была особенно развита, у игроков был ограниченный доступ к играм и не так много хороших игр, поэтому часто игроки не знали, во что они хотят играть.

Именно здесь и появилась компания Blizzard, которая предлагала геймерам игру за игрой, используя свой опыт и давая им новый игровой опыт. В то время Blizzard учила игроков играть в игры, и они были более чем счастливы это делать.

Но со временем и по мере развития игровой индустрии постепенно появлялось все больше способов для игроков узнать об играх и получить их в свои руки.

Это дало возможность подавляющему большинству игроков делать свои собственные выводы о том, какие игры интересны, а какие нет, и в какие игры они хотят играть.

Одним словом, общая обстановка изменилась: разработчики игр больше не учат игроков играть в игры, а подстраиваются под желания игрока.

Но очевидно, что Blizzard еще не адаптировалась к этой среде, или они слишком привыкли быть отцом для геймеров.

Это одна из причин того, что время от времени в играх Blizzard происходит что-то, что "ранит" геймеров. Игроки одновременно любят и ненавидят Blizzard.

Теперь, когда понятны проблемы "Overwatch", все, что нужно сделать Сюнь Цзе, это избежать их и взять лучшее.

В остальном Overwatch без проблем побеждает нынешнюю Titan.

Прежде всего, первая проблема, которую должен решить Сюнь Цзе — это проблема порога.

Overwatch в оригинальном мире стоил более ста юаней, что сдерживало многих игроков,

которые хотели поиграть в Overwatch, в результате чего пруд из обычных игроков был мал.

Влияние этого фактора на соревновательную игру нельзя недооценивать.

Недостаточная глубина рыбного пруда может привести к определенным проблемам при подборе игроков, и не может гарантировать, что подавляющее большинство игроков будет иметь процент побед около 50%.

Это может привести к тому, что некоторые неудачливые игроки постоянно проигрывают, не могут получить игровой опыт и затем покидают игру, в результате чего пруд становится еще более мелким и в конечном итоге попадает в порочный круг.

Сюнь Цзе намерен сделать Overwatch таким же, как League of Legends, бесплатной для игроков, а доход получать в основном от таких вещей, как скины, визуальные эффекты и другие вещи, которые не влияют на игру.

До тех пор, пока игра будет достаточно увлекательной и количество игроков будет достаточно большим, о продажах можно будет не беспокоиться.

Затем встает вопрос о механике игры, Сюнь Цзе намерен сделать статистику после окончания матча каждого игрока настолько подробной, насколько это возможно.

Например, количество урона, убийств, лечения, смертей за матч, а также сколько раз был убит МВП противника, "индекс внутреннего призрака" так далее.

Что касается того, что такое индекс полезности, например, Ана точно попала транквилизатором в Уинстона, но ее товарищ по команде рядом с ним разбудил Уинстона.

Другой пример: Лусио увидела возможность столкнуть своего соперника в яму, чтобы убить его за считанные секунды, но хук ее товарища по команде Турбосвина спас соперника.

Для того чтобы ИИ игры мог точно определить, ему потребуется много данных об игроках, что означает нельзя сразу после выхода Overwatch запустить эту функцию.

Но у Сюнь Цзе уже была система, он мог приобрести предмет под названием [Кто призрак?] в системном торговом центре, потратив миллион очков эмоций.

С помощью этого реквизита Сюнь Цзе может просто перенести данные в игру после создания Overwatch, и ИИ сможет получить доступ к достаточному количеству справочных данных, чтобы определить, у какого игрока самый высокий индекс после игры в матчмейкинг.

ИИ продолжит собирать данные о действиях игроков, чтобы улучшить свой алгоритм и убедиться, что каждый призрак будет обнаружен.

В сочетании с вышеуказанными данными ИИ также сможет оценивать эффективность каждого игрока в конце каждой игры, и только игроки с самым высоким общим рейтингом смогут попасть в "Лучший игрок в матче".

В конце концов, игроки, которые могут выиграть золотую медаль, могут играть не очень хорошо, но игроки, завоевавшие золотую медаль, часто являются теми, кому нравится злоупотреблять голосовым чатом в игре и отчаянно портить игровой опыт своих товарищей по команде.

Благодаря детальному анализу данных игроков, всесторонней оценке и другим возможностям, первоначальный механизм золотых медалей может быть ликвидирован.

В своей прошлой жизни Сюнь Цзе сталкивался с товарищами по команде, которые посылали своих товарищей на смерть, как сумасшедшие, и сбивали ритм всей команды.

Когда все остальные были подавлены и не смогли выиграть, товарищ по команде потерял золотую медаль на выходе, и начал кричать на свою команду.

Он говорил, что выиграл Лучшего игрока, а что матч был проигран, потому что его товарищи по команде были слишком трусливы или что-то в этом роде.

Сюнь Цзе не хотел переносить подобный "мусор", поэтому он просто убрал возможность появления такой ситуации.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2787335>