

Что касается изменений в Overwatch, то помимо того, что статистика игрока будет максимально подробной, чтобы игроки могли лучше видеть, кто больше всего полезный, а кто тянет на дно команду. Сюнь Цзе также намерен дать игрокам понять, как им следует улучшить свои навыки.

В Overwatch уже есть возможность просматривать матчи, и это можно улучшить, добавив новый внутриигровой ИИ, который сможет помогать игрокам.

ИИ будет давать советы игрокам, основываясь на их общей эффективности на протяжении всей игры в сочетании с эффективностью других игроков, которые хорошо играют тем же героем и на той же позиции, с помощью сравнения больших данных, расчетов и т. д.

Например, когда некоторые игроки играют за Трейсер, они встречаются с противниками только лицом к лицу, а Трейсер — хрупкий герой, у него всего 150 очков здоровья, поэтому при безрассудном нападении на врага легко умереть.

При просмотре игры ИИ посоветует игроку использовать свою высокую мобильность, чтобы зайти противнику за спину или обойти его с фланга. Если вынуждено идти лоб в лоб, все равно следует сохранять безопасную дистанцию.

Даже если Трейсер не может убивать, до тех пор, пока вы оказываете противнику достаточное давление, нарушаете строй и ритм противника, усиливаете давление на противника, а затем заставляете противника совершать больше ошибок, вы квалифицированный Трейсер.

Если вы видите окровавленного героя на другой стороне, вы также можете подняться и добить его, если время подходящее, и в то же время накапливать Скачки для атаки.

Благодаря этим рекомендациям игроки будут знать, в каком направлении им следует работать, играя тем или иным героем, и продолжать оттачивать свои навыки, вместо того чтобы бегать как безголовые мухи и, скорее всего, быть отруганным своими товарищами по команде.

Кроме того, Сюнь Цзе также намерен сделать механизм подбора игроков в Overwatch более разумным и не относиться к игрокам, которые хорошо играют, как к жертвенным ягнятам.

В оригинальном мире Overwatch в игре есть скрытый механизм начисления очков, например, игрок, который хорошо играет за Райнхардта, будь то танкование, защита товарищей по команде, зачистка, тайминг своих скиллов и т.д., играет на более высоком уровне. Тогда, даже если он проиграет матч, его скрытый счет в механизме подбора будет все выше и выше.

Однако механизм подбора не позволяет игроку подбирать противников и товарищей по команде с одинаковыми скрытыми очками, но подсовывает ему в качестве товарищей по команде игроков с низкими скрытыми очками на других позициях.

Это означает, что игрока часто подбирают к другим игрокам роли “урон” и “поддержка, у которых плохая меткость и осведомленность, позиционирование и т. д.

Были слухи, что это делается для того, чтобы у этих слабых игроков, могли быть сильные товарищи по команде, которые могли бы увеличить их винрейт.

Но оригинальный мир Overwatch превратился в игру, где сотрудничество чрезвычайно важно, и пока один игрок тянет ко дну всю команду, особенно в роли “урон”, выиграть игру будет очень сложно.

Более того, в команде часто более одного такого товарища по команде, и можно сказать, что нередко их больше одного.

Это может сильно испортить опыт игры хороших игроков и ускорить потерю обычных игроков, поэтому важно избегать такой ситуации.

С введением общего рейтинга скрытый балл можно использовать как вторичный ориентир, а не как всеобъемлющий показатель игрока.

Благодаря новому механизму подбора игроков, игроки с одинаковым общим рейтингом будут подбираться друг другу в качестве соперников и партнеров по команде, чтобы каждый матч был максимально равным.

Если в этом случае процент побед игрока все еще ниже среднего, его подбирают к сопернику с более низким общим рейтингом.

Когда его коэффициент побед повысится, его снова определяют в матч к сопернику с аналогичным общим рейтингом.

Что касается игрового процесса, то гибрид, захват точек, сопровождение, контроль — все можно сохранить.

Кроме того, будет добавлен режим Схватка, в котором восемь игроков будут сражаться в режиме один против всех, получая по одному очку за каждое убийство, а победит тот, кто первым наберет двадцать очков.

Если некоторые игроки просто хотят насладиться захватывающей игрой и не хотят быть перегруженными большим количеством навыков, можно создать еще один режим штурма, в котором игроки могут выбрать только героя Солдат-76 и смогут использовать только второстепенные способности, но не суперспособность, просто чтобы посмотреть, кто лучше стреляет.

Опять же, одно очко за каждого убитого противника, и побеждает та команда, которая первой наберет 30 очков.

Если игроки хотят сразиться друг против друга, есть также режим дуэли, в котором игроки выбирают одинаковых героев, либо случайный выбор с трех наборов.

Каждый игрок получает очко за победу над другим, и тот, кто первым наберет три очка, побеждает.

Режим PVE также является отличным способом "расслабиться" для игроков, которые устали от PVP.

В режиме PVE в команде может быть не более четырех игроков.

Например, на сложности Новичок игроку доступны все герои, а у врагов будет меньше здоровья, урона и желания атаковать.

На сложности Боец героев по-прежнему можно выбирать по своему усмотрению, но индивидуальные характеристики врагов повышаются.

Что касается сложности Эксперт, игроки могут использовать только четырех героев, заранее

установленных игр, а враги будут обладать значительно более высокими атрибутами.

В режиме PVE, если игрок умирает, любой из его товарищей по команде сможет возродить его в течение определенного периода времени, и весь процесс занимает около трех секунд, причем игрок не является неуязвимым при возрождении своих товарищей по команде.

Это означает, что если команда плохо сотрудничает, вы можете в конечном итоге потерять свою собственную жизнь, спасая товарища по команде.

Учитывая высокую сложность режима "Эксперт", Сюнь Цзе предупреждает игроков, когда они выбирают эту сложность — "не рекомендуется выбирать эту сложность без хороших навыков и сотрудничества.

Грубо говоря, если у вас нет друзей, с которыми можно поиграть, не играйте на сложности "Эксперт" с незнакомой командой, иначе очень тяжело выиграть.

После того как игроки победят в режиме PVE, им выдаются соответствующие награды, такие как достижения, скин, спрайт или просто сундук.

В дополнение к вышеупомянутым режимам, Сюнь Цзе также планирует быть немного смелее и сделать режим целого поля боя, где количество игроков двух команд больше не ограничено 6V6, а увеличено до 10V10 или даже больше.

Одна и та же команда не сможет выбрать одинаковых героев, что позволит избежать неловкой ситуации, когда некоторых героев не из кого выбрать после всей тяжелой работы по их разработке.

Что касается карт поля боя, то Лунная колония «Горизонт» и Париж — это две карты, которые даже профи не нравятся, поэтому их можно использовать в расширенном режиме после переработки.

Говоря о героях, Сюнь Цзе намерен увеличить количество героев. Одна из проблем, из-за которой "Overwatch" подвергся критике со стороны игроков, заключается в том, что количество героев слишком мало.

На выпуск нового героя уходит почти полгода или больше, а до перехода Сюнь Цзе на Аквamarin Overwatch не обновлял своих героев больше года.

Если бы это была одиночная игра, игрокам бы понравилась скорость обновления DLC в полгода, но "Overwatch" - это онлайн-игра, полгода на нового героя, это ли не шутка?

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2787344>