

Пятница, 1 марта.

С помощью подчиненным разработка Minecraft быстро продвигается.

Пока многие игроки все еще страдали в Sekiro: Shadows Die Twice или радостно наблюдали за страданиями стримеров, Minecraft была официально выпущена на игровой платформе Стимпанк за 40 юаней за копию.

Сюнь Цзе выпустил еще одну новую игру, оставив геймеров в состоянии шока.

— Почему в продаже появилась еще одна новая игра?

— И нет никаких новостей об этой игре?

— Боюсь, что Вор прятался под своим одеялом, чтобы сделать эту игру.

— Нет, Собачий вор создавал игры очень быстро с тех пор, как пришел в индустрию, что в этом удивительного?

— Я бы назвал Собачего вора самым быстрым человеком среди геймдизайнеров!

Игроки уже немного привыкли к этому, но другие геймдизайнеры были беспомощны, посторонние видели веселье, а они внутри индустрии понимали, насколько извращенной или демонической была скорость Сюнь Цзе.

Даже при наличии современных игровых редакторов многие геймдизайнеры не могут выпускать по несколько игр в год, как Сюнь Цзе, и каждая игра в разных жанрах.

Вообще говоря, у каждого геймдизайнера есть свой тип игры, который у него получается. Некоторые геймдизайнеры, разработав успешную игру, будут ограничены этим успехом и не смогут выйти из этого жанра игры в будущем.

Например, Yiwang Games все еще стоит на страже отечественных ролевых игр, и хотя их новая IP является заметным улучшением по сравнению с предыдущей игрой Shending Blade & Sword, если посмотреть внимательнее на нее, то это просто смена оболочки.

Но пока качество игры достаточно хорошее, а игроки готовы ее покупать, никто не скажет, что такой подход плох. Многие геймдизайнеры даже считают, что это норма и не нужно ничего менять.

Однако Сюнь Цзе нарушает эту норму, поскольку созданные им игры относятся к разным жанрам, и между ними практически нет прямой связи, кроме как закапывания яиц друг в друга.

На сегодня Сюнь Цзе также не выпустил продолжение той или иной игры, в результате чего игроки дразнят его тем, что он не умеет считать до двух.

Это было бы прекрасно, если бы на этом все и закончилось, в конце концов, есть немало геймдизайнеров, которые пытаются прорваться в другие жанры, некоторые из них преуспевают, но гораздо больше терпят фиаско, причем некоторые довольно сильное.

Напротив, каждая из игр Сюнь Цзе имела успех, даже более спорная "Sekiro: Shadows Die Twice", которая сейчас получает в основном положительные отзывы и возглавляет новую волну игр.

Многие зарубежные геймдизайнеры уже изучают кривую сложности, численный баланс и дизайн уровней в Sekiro: Shadows Die Twice

Все они видят, что, хотя сложность Sekiro: Shadows Die Twice является очень высокой, но проходимая.

Поначалу игрокам трудно из-за их собственных навыков и незнания игры, но когда они побеждают врага, который убивал их десятки раз, они получают чувство достижения, которое не могут дать многие игры.

Скоро появится множество "волчьих игр", большинство из которых будут иностранными, потому что, в конце концов, окружающая среда отличается, а процент игроков, которые находят удовольствие в страданиях, в Китае все еще относительно невелик.

Не стоит недооценивать количество денег, усилий и времени, необходимых для создания игры, подобной Sekiro: Shadows Die Twice

Небольшие компании и геймдизайнеры инди-игр не могут позволить себе такую работу, а игровые гиганты вроде Penguin Games и Canopus Games неохотно прикасаются к таким "низкобюджетным" проектам.

В результате в Китае производится относительно немного "волчьих игр", и качество их не гарантировано.

В группе по обмену геймдизайнеров один из них написал:

- Почему Сюнь Цзе снова выпустил новую игру?
- Разве это не нормально для него? Что в этом удивительного?
- Я прочитал описание игры, и, похоже, это пиксельная игра, она кажется довольно грубой.
- Возможно, основное внимание уделяется сюжету? Это похоже на To the Moon в те времена.
- Ребята, вы говорите, что Сюнь Цзе зарабатывает так много денег, почему он не может просто наслаждаться жизнью?
- Действительно, я тоже не слышал, чтобы он куда-то ездил, не говоря уже о том, с какой женщиной-звездой он сблизился.
- Вокруг него гораздо больше помощников, чем у многих актрис, так зачем Сюнь Цзе сближаться и далеко ходить?
- Кролики не едят траву на краю норы.
- Если есть трава, зачем бегать по всей горе?
- Прекратите! Хватит! — видя, что беседа идет в опасном направлении, лидер группы поспешно выскочил, чтобы остановить, опасаясь, что его пригласят на чай.
- Скорость Сюнь Цзе в выпуске игр, даже пятизвездочный геймдизайнер игр не может догнать, верно?
- Вы забыли, что Сюнь Цзе — пятизвездочный геймдизайнер?

— Ничего себе!

Пока некоторые геймдизайнеры обсуждали Сюнь Цзе, многие геймеры уже вошли в Minecraft, и Хан Мэй была одной из них.

Хотя Хан Мэй также играла в Sekiro: Shadows Die Twice, с ее навыками, не говоря уже о боссах, и многие мини-боссы издеваются над ней. Она так долго смотрела на ярко-красное слово "die", что уже даже не узнавала его, и не понимала, что происходит.

Поэтому она решила сделать перерыв, и когда Сюнь Цзе выпустил новую игру, она сразу же переключилась на Minecraft, не желая ни секунды проводить в Sekiro: Shadows Die Twice.

— Как ты можешь быть дезертиром, Хан Мэй?

— Возродись перед Идолом, ты еще можешь продолжать играть!

— Как ты сможешь соответствовать брату Сюню, если не будешь играть Волком?

— Подумай о стратегии, над которой твой брат Сюнь так усердно трудился, транслируя ее в течение трех дней для тебя.

— Подумай о губернаторе, которого ты получил на стриме брата Сюня!

Сделав глоток лимонада, Хан Мэй сказал:

— Minecraft — это тоже игра брата Сюня, так что же плохого в том, что я поддерживаю его новую игру?

Сказав это, Хан Мэй опустила глаза на Minecraft, который, как она знала из вступления к игре, был игрой "строительных блоков", где игроки могли построить уникальный мир с помощью блоков, представляющих различные элементы.

Вступление непринужденное, графика не пугающая, и не похоже, что это игра, в которой основное внимание уделяется сюжету.

Но в прямом эфире были зрители, которые не купились на это.

— Что такого веселого в строительных блоках?

— Только дети строят блоки, взрослые должны сражаться Волком.

— Сюнь Цзе действительно становится ленивым, эта игра грубая на первый взгляд!

— Такую грубую игру можно принять, Сюнь Цзе не боится своего упадка?

— Если ты смотришь, как Хан Мэй играет с блоками, то с таким же успехом можно пойти в соседнюю комнату и посмотреть, как играют Волком!

— Проваливай, если хочешь, не приходи сюда, чтобы начинать войну слов!

Видя, что зрители вот-вот начнут бушевать, Хан Мэй утихомирила всех, забанив человека, который начал войну.

Затем она вошла в игру и на главном экране увидела, что в игре есть три варианта: "Режим

одиночной игры", "Онлайн-режим" и "Кооперативный режим".

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2857944>