

Чэнь Мо спустился со сцены и занял свое место.

Чжан Сяокун слегка нахмурил брови и прошептал: - Чэнь Мо, ты не слишком много сказал? Не боишься, что у тебя все копируют?

Чэнь Мо рассмеялся. - Это не имеет значения, у меня есть уверенность в «Overwatch». Кроме того, это же встреча для обмена опытом. Тут высказываются правильные и неправильные взгляды.

Чжан Сяокун все еще чувствовал себя немного неправильно, но в конце концов решил больше ничего не спрашивать об этом деле.

Чэнь Мо чувствовал себя немного беспомощно. Он и так уменьшил дальность воздействия одного предмета, который подавлял интеллект людей, но эти независимые геймдизайнеры в итоге тоже были задеты действием этого предмета?

----

То, что сказал Чэнь Мо, было наполовину правдой, наполовину ложью.

Путь, описанный Чэнь Мо, является путем игры «Overwatch», и никакая игра больше не сможет пройти по тому же пути.

Хотя компания «Blizzard» допустила некоторые ошибки при создании игры и ее продвижении, что насчет изменения других игр? Сколько существовало игр, которые могли быть описаны как «шутер с навыками»?

Успех игры «Overwatch» был непрерывно связан с отличной проработкой персонажей, сюжетного фона и культурной коннотации, и именно эти три вещи являлись сильными сторонами компании «Blizzard».

Кто-то захочет скопировать «Overwatch»? Ну что ж, пусть они постараются достичь того же качества. Чэнь Мо совсем не беспокоился о том, что его игру копируют.

Игра «Overwatch» на данный момент действительно имела множество проблем, и Чэнь Мо ясно осознавал, что эти проблемы не могли быть решены с помощью его текущего видения будущего этой игры.

Он хотел сделать эту игру идеальной и очень веселой. Но вот основная проблема заключалась в недостатке хороших стратегий и героев.

Но и из этих двух проблем вытекали следующие проблемы - медленные обновления из-за

необходимости масштабной проработки новых героев и карт, в следствии чего контента в игре будет немного, жесткие рамки пиков, большой процент ушедших из игры...

На данный момент игроками уже были найдены сильнейшие составы героев, которыми было легче всего побеждать.

Так нельзя ли было нерфить особо сильные связки и улучшать более слабые?

На самом деле это рано или поздно приведет к краху игры. И так как в тоже время будут выходить новые герои, будет необходимо вносить все больше и больше правок, и чем больше героев существовало в игре, тем труднее было сбалансировать всех героев.

В основном такая проблема исходила из особенностей самой игры. В МОБА-играх обычно присутствуют множество возможностей роста, поэтому в МОБА-играх существовал концепт ранних и поздних героев, которые вписывались в игру на пять с плюсом. Поздние герои на ранней стадии были слабы, а ранние герои на поздней стадии были слабы. Каждый игрок мог подобрать ключ к тому или иному составу героев, так что такая система в конце концов стала чем-то нормальным и обыденным.

Однако в игре «Overwatch» не было ни экономической системы, ни системы уровней, по сути в этой игре никак нельзя было усилить мощь какого-нибудь героя. Они не имели никакого роста, поэтому в этой игре и не существовал концепт ранних и поздних героев.

В таком случае некоторые герои будут намного сильнее других героев, из-за чего более слабых героев со временем перестанут брать.

Зачастую игроки предпочитали героя номер один вместо героя номер два даже если первый превосходил второго на незначительные пару процентов.

Поэтому независимо от того, сколько новых героев будет добавлено в игру, профессиональные игроки всегда будут использовать комбинацию из шести наисильнейших на данный момент героев. Проблема ограниченности пиков в таком случае была просто неразрешима.

И такая проблема вытекала из того, что игра «Overwatch» не имела никакой системы роста или экономической системы.

В прошлой жизни Чэнь Мо компания «Blizzard» не смогла сделать игру «Overwatch» идеальной, но и ни одна другая компания не смогла потеснить ее на рынке.

Она находилась в тупике, но не имела соперников на рынке.

Поэтому Чэнь Мо решил сделать «Overwatch» полностью развлекательной игрой и решил избегать чрезмерно быстрого развития, чтобы она как можно дольше держалась на волне

популярности.

Превращение игры «Overwatch» в всемирно известную соревновательную игру само по себе являлось невыполнимой задачей. И Чэнь Мо это понимал.

Его беспокоило то, что геймдизайнеры из крупных компаний собирались скопировать «Overwatch» только для того, чтобы упасть в чан с отходами.

----

В этом году лекции и встречи показались ему немного скучными, поэтому Чэнь Мо не стал посещать что-либо еще.

Многие обсуждали успех игры «League of Legends» и успех игры «Overwatch», и размышляли о будущем развитии игровой индустрии.

Игра «League of Legends» набирала обороты за рубежом, не ограничившись только китайским рынком. Хотя игра «Overwatch» еще официально не продвигалась за рубежом, когда это произойдет, никто не сомневался в том, что она станет там очень популярна.

А что насчет других игр? Игра «Славный век династии Тан» и игра «Три царства» обладали хорошей боевой мощью и могли бы потягаться за главную награду церемонии, но с точки зрения актуальности и популярности они очень сильно отставали от игр Чэнь Мо.

Многие геймдизайнеры предполагали, что на этот раз церемония награждения станет личной церемонией награждения Чэнь Мо.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1393777>