Всем доброго времени суток!

Я извиняюсь, что пишу это сообщение так поздно. А также, заранее извиняюсь, что остался верным себе и не перевёл этот текст вручную (т.е. перевел, используя переводчик). Оставляю оригинал на русском языке: .

Итак, выражу свои мысли по поводу возможности более лёгкого входа в игровой процесс.

Стратегии – жанр, считающийся, если не элитарным, то близким к этому значению. На мой взгляд – это утверждение верно. Но лишь отчасти. На мой взгляд, в стратегиях ты сам (как игрок) устанавливаешь сложность игры. И речь идёт не о стандартной шкале сложности противника “легко - сложно”, нет. Речь идёт о самом человеке, ведь он сам выбирает, как в эти стратегии играть. Можно просто пропускать ходы, можно двигать юниты. А можно – использовать различные механики, часть из которых – кажутся бесполезными и ненужными. Понятно дело, что на одной шахматной доске, в партии между шашками и шахматами – с большей вероятностью победят шахматы (за счёт большого количества различных возможностей). Но ведь не всем нравится играть в шахматы, продумывать наперёд множество ходов различными фигурами. Многим людям просто нравятся шашки. Простая возможность что-то передвинуть, контролировать. Плюсом – в шахматы так просто и быстро не научишься играть (по крайней мере, по сравнению с шашками). Надеюсь, я смог объяснить свою мысль метафорой.

Также и здесь, Я предлагаю сделать возможность поиграть в шашки, внутри шахмат. Постепенно, если игрок захочет (а он захочет, если будет желание побеждать), можно добавлять к этим простым фигурам – более сложные. Так это не вызовет шока от количества различных возможностей, количества различных механик. Кстати, Я вышеуказанный тезис не взял с потолка, попробуйте зайти в учебный класс физики, после урока-объяснения огромного материала с использованием различных математических функций, на доске – предыдущему классу, посмотреть на эту саму доску и с приличной долей вероятности – вы не станете вдаваться в подробности. Мозг не очень любит, когда его нагружают большим объёмом информации в течение короткого промежутка времени.

Теперь, когда Я излил душу, можно и предложить, как я вижу возможные варианты решения.

1. Обучение.

Звучит банально. Но Я кое-что добавляю в эту концепцию (возможно добавляю).

Не помню, как с этим обстоят дела в EL; не знаю, как в ES2, в обучении на уровне новичок, но точно знаю, что в ES и в ES2 на более высоких уровнях обучения – оно частично отсутствует. Речь идёт о постепенном обучении. И нет, Я имею в виду – постепенно вводить механики, одна за другой. А до этого – их желательно скрыть от взора игрока.

Можно проработать сценарий, даже с сюжетом. Например – развернуть повествование в древние времена, на самом начале становления человеческой цивилизации, период образования племён. Там, как раз и можно вводить какую-нибудь базовую механику, дать ей попользоваться и объяснить её ввод – прогрессом людской цивилизации. Например, сначала людям нужна была еда – для существования и поддержания вида (и сейчас нужна). Поэтому мы вводим лишь её сначала (к примеру). Объясняем, как она работает, и… Вводим следующий ресурс – производство. Ведь людям, чтобы что-то построить – нужны соответствующие людские и материальные ресурсы.

И так далее. Главное, чтобы игрок не чувствовал (по крайней мере, не сильно), что его “водят за ручку”. А иначе просто азарт теряется. Можно также спокойно придумать незамысловатый сюжет, в котором ненавязчиво и не прямо объясняются механики.

1. Режим “Тренировки”.

Чего – то давно Я не говорил про шашки – шахматы, вам так не кажется?

В данном режиме – Я и хотел бы иметь возможность реализовать условные шашки внутри шахмат. Заранее скажу (напомню), Я понятия не имею, какие возможные механики уже придумала Amplitude. Кстати, Я всецело за большое количество механик в игре! Реально интересно играть. Я просто думаю о новичках. Ведь не хочется же выливать целый ушат информации на неподготовленного зрителя.

В чём состоит основная идея – просто обрезать все механики, за исключением базовых (условно превратить ES2 в ES и сверху подстричь, если кому-то до данного момента не надоели мои метафоры (ничего не имею против данных игр, с удовольствием в них играю, я просто употребил их в качестве условного примера)). То, что нельзя урезать – поставить на автоматическое управление Искусственным Интеллектом. “Лишнюю” информацию – убрать с экрана. Повторюсь, оставить только базовые механики (т.к. Еда-Производство-Прах-Наука-Влияние (последнее можно тоже скрыть), очки движения юнитов и т.п.) и нужную информацию для них.

Со временем, если требуется – можно расширять игроку функционал (в данном режиме).

Заключение.

Уф, расписался! Теперь, что Я вообще думаю о самой этой идее: “Да, она содержит ошибки\не рациональные подходы к действию. Да, она большая и тяжело реализуема. Но вопрос, поднимаемый ею, а именно – более низкий порог вхождения в игру или вообще в сам жанр стратегий – на мой взгляд актуален. И возможно есть возможность окончательно сломать барьер, стоящий при входе в этот самый жанр: стратегии. И возможно, на что я и надеюсь, мои идеи (в частичном или полном объёме) – помогут (частично или полностью) справиться с этой задачей”. Спасибо и извиняюсь (есть за что, взять, по крайней мере, объём этого текста).