

Ведущий разработчик Diablo 4: "Мы совершали эту ошибку достаточно много раз, и теперь мы очень хорошо знаем об этом"

Ведущий дизайнер классов Diablo 4 Адам Джексон говорит, что некоторые функции, получившие широкую огласку, просто не прошли достаточного тестирования, чтобы Blizzard поняла, что они утомительны по своей структуре. В беседе со стримером Raaxxanterax Джексон объяснил, что процесс внутреннего тестирования функций в Diablo 4 сегодня немного более надежен, чем раньше. Хотя не совсем понятно, что именно изменилось, похоже, что разработчики просто уделяют больше времени тому, чтобы убедиться, что новые функции будут восприняты положительно. "Именно здесь появляются вещи, которые кажутся игрокам очевидными, но которые были плохими идеями, но звучали как хорошие идеи, когда мы сидели в комнате и обсуждали их", – сказал Джексон, приведя в пример новую систему закаливания в четвертом сезоне, в которой при закаливании предметов проигрывается анимация без пропусков.

"Иногда бывает так, что "эй, делать это 2000 раз на самом деле ужасно, потому что придется ждать целую вечность", а не "ну, мы хотим, чтобы был момент празднования и чтобы крутая вещь была крутой". Балансировать между этими вещами – вот что может быть сложнее всего сделать внутри компании. Мы совершали эту ошибку столько раз, что теперь очень хорошо это осознаем. Мы создаем новую функцию или новое занятие и думаем: "Эй, каково это – делать это в течение 200 часов?" Конечно, не последнюю роль играет и то, что четвертый сезон Diablo 4 – это первый сезон, который будет проходить публичное тестирование перед полноценным релизом, что дает тестерам достаточно времени, чтобы выявить болевые точки и донести их до разработчиков. Именно по этой причине патчноуты 4 сезона насчитывают 10 000 слов балансовых корректировок, исправлений ошибок и улучшений. Четвертый сезон стартует 14 мая.