

НОВИЙ ПІДХІД. НОВА КОМАНДА

Наприкінці 2008-го року іграва індустрія зазнавала змін. З'явився новий платформенний переносний смартфон зайняти на північноамериканському ринку лише два роки тому. Набірвали популярності абсолютні нові ігрові жанри. Компанія Blizzard створила одну з найуспішніших ігор у світі — World of Warcraft — і розробила кілька інших ігор епічного масштабу. Ці проекти потребували неймовірної кількості ресурсів.

Коли у великих командах виникали складові, на дивовижно часто залучали розробників із менших команд. Іноді вони навіть лишалися на проекті перманентно. Як наслідок, титанічна частина ресурсів менших команд витрачалася на завершення більших ігор.

Та команду для роботи над Hearthstone компанія Blizzard збрала дещо за іншим принципом. До неї увійшла невелика кількість досвідчених розробників, які мали створити щось нове.

Вже незабаром дизайнери почали експериментувати з прототипами цифрових карткових ігор. Серед членів команди було багато відданих фанатів таких ігор, і чимало з них раніше вже працювали над їхнім створенням. Цей шпигунський слід у жанрі, якого вони сумарно заохочували десятиліттями, швидко припала їм до душі.

Зробити таку гру привабливою було непросто. Картковий ігри часто відносять до новачків, тому багато цифрових карткових ігор збирали дуже малі аудиторії. Стартувати на такому ринку важко.

Крім того, цифровий формат гри хвилює особливого підвиду. Фізичні картковий ігри давали гравцям можливість відчути саму гру на дотик, а також в руці колекцію карток із малюнками. Чи могла команда Hearthstone з тією ж силою привертати увагу гравців до цифрової альтернативи?

Упродовж наступних місяців і років команда винайдувала прототипи на папері та в цифрі. Художники тестували безмежну кількість концепцій для презентації гри. Після цієї такої виталися — вони допомагали зрозуміти, чого роботи не треба.

Але перш ніж членам команди вдалося закріпити основні стовпи своєї нової гри, вони musiли вирушити на порятунок до інших видів. Кілька проектів Blizzard потребували допомоги з фіналізацією складних дизайнів та механічних складових, тому більша частина технічних в'язів долучалася до таких проектів. Вони допомогли запустити StarCraft II: Wings of Liberty і Diablo III.

У команді залишилося лише кілька членів. Мінімальна кількість розробників не дозволила зібрати і випустити технічно складну

Зображення
Різні варіанти карток для
Hearthstone.





ПРОКЛЯТТЯ НАКСРАМАСА

Розробники почали роботу над майбутнім доопинням ще до офіційного запуску гри. Цілий рік безлічечних внутрішніх тестувань у Shigaan і кістка мішайонів мого в бета-версії Hazeblotome лашили команді гори матеріалів про те, як грати зберють власні ководи, які стратегії працюють, і які саме аспекти метагри ще потрібні активувати.

Для першої пригоди Hazeblotome дизайнери гри перевірили пожиття механіку «Передсмертний хрип», якої спричиняє низку шкідливих або корисних ефектів після смерті служника у грі. З точки зору ігрової було важливо надати спрощеному базового стратегічного знання. А з творчої точки зору – це стало ідеальною можливістю згадати втрачене, зокри те всі чудернацькі події і звуки, які з'являються з приємним невимертим.

Для своєї першої пригоди Hazeblotome записали локації, персонажі і карту світових зустрічей з босами. Навес бос у дитинстві «Прокляття Наксрамаса» має унікальні механіки і кошти, що змушувало гравців шукати певні підходи до формування власних кодов.

Єдине, чого Hazeblotome не записали, – це атмосфера. Історія некроманта Кел'Тузда була химерною, сповненою зрад, убивств і руйнувань. Але був ліковистим, відкривати прагнати покласти край світу життя і радо закликав біля ініток.





ЧОРНОКАМІННА ГОРА

Подібно до того, як «Прокляття Насграмаса» реінтерпретувало класичний рейд World of Warcraft, перше доповнення Wrathstone 2011-го року завернуло славетну локацію Азерота, яка була домом не для одного, а цілих шестя рейдів і підірвала дзвоник до МНОБРГ.

Чорнокамінна гора зображала зіткнення двох святих місць: Владика вогню Рагнароса, який притулює в глибинних Палакочого ядра, і Нефариана — чорного дракона, який привласнив велику частину Чорнокамінної гори. Ці двох легендарно несумісн, тому Нефариан залучив на свій бок вітату могутніх пригодників, щоб виселити елементи вогню. Та склалося так, що ситуація повністю вилітала з-під контролю Нефариана. Хто би міг подумати?

У різних відгалужених цієї провідки можна було знайти багато класичних рейд босів, більшість із яких також були доступні у вигляді карт. За багатьох років завісній границі World of Warcraft облядали вітату шпарому Чорнокамінній горі, тому команда зрешта вірно відтворити атмосферу і вигляд бити численних фракцій за контроль над локацією.

Шлях до перемоги починався з Чорнокамінних глибин. Уважливий жадивайка Дворфів Темного Запіта «Похмурий Півнік», стала ареною справжньої битви. Границі World of Warcraft давно затримали урок — вранд не мали вулканами з відрізнювачем білу, бо вони можуть послужити на допомогу своїх друзів. Могутність Похмурих Завсідників виявилася



ІЛЛЮСТРАЦІЯ СТОЛІЦЬКА ***
Док Маченко

ІЛЮСТРАЦІЯ *** Силіконовий малюнок в форматі доповнення.
Команда брали участь знову і повільно піднімалися вітату.

ІЛЮСТРАЦІЯ *** Реймонд Свенсон

