

Kroniki twórców: Cele zmian balansu w aktualizacji 2.6.1



Witajcie! Z tej strony Don Vu – projektant gry w zespole twórców *Diablo III*. Bardzo doceniamy regularnie przekazywane przez was szczerze i szczegółowe opinie oraz sugestie, które zebraliśmy w czasie działania PST dla aktualizacji 2.6.1. Zadaliście nam mnóstwo ważnych pytań. Najczęściej jednak przewijało się to: jakie cele przyświecają tej aktualizacji i wersji PST? Jesteśmy zdania, że należy się wam szczegółowa odpowiedź. Zatem zaczynamy!

Główne cele

Podczas pracy nad aktualizacją 2.6.1 przyświecały nam dwa główne cele. Po pierwsze: chcieliśmy, aby **każda klasa postaci dysponowała kilkoma zróżnicowanymi konfiguracjami, które byłyby równie skuteczne na podobnych poziomach trudności**. Zgadza się, że bohaterowie po osiągnięciu poziomu 70 powinni mieć do wyboru wiele różnych opcji rozwoju i rozgrywki. Istnieje przecież tyle różnych poziomów trudności i chcemy, aby jak największa liczba graczy była w stanie osiągać podobne cele bez względu na ulubiony zestaw klasowy czy wybrany styl prowadzenia rozgrywki. Choć z dużą dozą prawdopodobieństwa nie uda się tych założeń osiągnąć dla wszystkich konfiguracji postaci, to postaramy się, by możliwości było jak najwięcej.

Po drugie – **chcemy maksymalnie upłynnić szeroko pojętą rozgrywkę dla postaci, które osiągnęły poziom 70**. Oznacza to upewnienie się, że każda konfiguracja postaci dobrze sobie radzi przy dużym zagęszczeniu przeciwników oraz w grze grupowej. Zespół zawsze starał się do tego dążyć, ale w tej konkretnej aktualizacji wprowadzamy sporą liczbę zmian, którym przyświeca ta właśnie idea.

Podjęte działania

No dobrze, ale co zrobiliśmy, aby osiągnąć te dwa cele? Niektóre zmiany będą się rzucać w oczy bardziej od innych. Sporo starszych (i ukochanych przez fanów) mocy, np. Tornado, Zamrażająca Kula czy Eksplodująca Dłoń wprost prosiło się o zmiany. Od dawna się o nie dopominaliście, tak więc zaczęliśmy wprowadzać wzmocnienia właśnie od nich.



Nie podkreśliśmy co prawda każdej konfiguracji dostępnej w grze do absolutnego maksimum, ale uważamy, że nie ma w tym nic złego. Niektóre konfiguracje doskonale się sprawdzają na niższych poziomach trudności (jako wersje przejściowe lub podczas farmienia). One również są ważne i mają swoje miejsce w grze. Nie każda konfiguracja postaci nadaje się absolutnie do wszystkiego. Zglądaliśmy również na fora poświęcone poszczególnym klasom postaci, oglądaliśmy materiały wideo i transmisje z rozgrywek, analizowaliśmy własne dane wewnętrzne i prowadziliśmy testy, by zidentyfikować dalsze obszary, gdzie przydałyby się usprawnienia. Proces ten wciąż trwa. Zawsze jest coś nowego, czemu należałoby się przyjrzeć – wiemy o tym nie tylko za sprawą własnych badań, ale również od graczy oraz członków naszego zespołu ds. społeczności. Jeśli tylko propozycje mają sens i stanowią rozsądny kierunek dla rozwoju gry, staramy się dyskutować o nich, testować je i wprowadzić je w życie. Tworzymy wiele wersji tej samej zmiany i metodą prób i błędów dochodzimy do jej ostatecznego kształtu. Czasem etap eksperymentów w ogóle nie pojawia się na PST, jeśli wcześniej odkryjemy, że dana zmiana sprawia problemy, które na dłuższą metę wprowadziłyby zamęt w grze.

Korzystanie z sugestii graczy

Podczas działania PST dla aktualizacji 2.6.1 gracze jak zwykle się wykazali i przestali masę opinii i sugestii. Chcemy nie tylko im podziękować, ale również przywołać **choć niektóre** metody wykorzystywania przez nas waszego odzewu.

Od dłuższego czasu przyglądamy się zestawom klasowym **barbarzyńcy** i uwielbianej przez fanów konfiguracji na Tornadzie. Na przestrzeni poprzednich zmian wydajności gry oraz modyfikacji obronnych dla premii za 4 elementy Furii Pustkowi oraz Obrączkę Potęgi nie umknęło nam wasze wołanie o zwiększenie przeżywalności. Będziemy wirować z wami ku zwycięstwu w imię Bul-Kathosa!



Czarownice – Aureola Karini to skuteczny element ekwipunku, choć nie jest łatwo z niej korzystać. Rozluźniliśmy nieco wymogi dotyczące zapewnianego przez nią wzmocnienia i okno jego dostępności jest nieco większe, a także występuje częściej. Wzmacniamy również inne style prowadzenia rozgrywki, tak aby Archont nie wydawał się już jedyną słuszną opcją. Dziękujemy za wasze oddanie sprawie, czcigodni Vizjerei!

Nekromanci – Powróż Sędziwoja okazał się hitem, ale jego skuteczność dla klątw nie była zadowalająca. Rozszerzenie afiksu tego przedmiotu na wszystkie klątwy powinno wprowadzić do gry większą różnorodność – zwłaszcza w przypadku grup złożonych z wielu nekromantów. To wspaniałe, że tak wielu z was wybrało grę nową klasą postaci. Dziękujemy wam, strażnicy Równowagi!

Szamani – Nefrytowy Żniwiarz to spełnienie marzeń o obrażeniach zadawanych z upływem czasu. Od dawna martwiła nas kruchość tej konfiguracji i czekamy z niecierpliwością, aż zaludnią się szeregi mistrzów trucizn zbrojnych w zmodyfikowany zestaw Nefrytowego Żniwiarza, do którego dodaliśmy obronne wzmocnienia. Czas chwycić w dłoń laleczki voodoo!



Liczne zmiany nie ominą też **łowczyń demonów, mnichów i krzyżowców!** Już niedługo powinno pojawić się znacznie więcej postaci korzystających z konfiguracji opartych m.in. na Wielostrzale, Eksplodującej Dłoni oraz Błogostawionej Tarczy. Powrót tych mocy cieszy nas nie mniej niż was! Na koniec – przy wprowadzeniu większości zmian prowadziliśmy szeroko zakrojoną akcję na rzecz podciągnięcia pozostałych zestawów do jak najwyższego poziomu (zamiast osłabiać najsilniejsze z nich). Wiele legendarnych konfiguracji pozostawało w tyle za garstką elitarnych konfiguracji i bardzo chcieliśmy odwrócić ten trend. Wzmocnienie owych legendarnych stylów gry wydawało się nam najlogiczniejsze i cieszymy się, że zdanie to podziela aż tak liczna rzesza nefalemów.

Co dalej z PST dla aktualizacji 2.6.1?

Pracujemy obecnie nad finalizacją zmian. Usuwamy błędy i problemy z wydajnością w grze oraz dopracowujemy poszczególne elementy przed publikacją aktualizacji. Cały ten proces może nam zająć trochę czasu, tak więc przy wprowadzaniu modyfikacji musimy sobie wyznaczyć pewną nieprzekraczalną granicę.

Osiągnęliśmy właśnie tę granicę na PST – nie należy więc spodziewać się zbyt wielu dodatkowych, poważnych zmian w aktualizacji 2.6.1 (z wyjątkiem potencjalnych błędów uniemożliwiających rozgrywkę, dla których trzeba będzie wprowadzić poprawkę). Potrzebujemy teraz waszej pomocy przy testach obciążeniowych i wychwytywaniu błędów. Eksperymentujcie jak najintensywniej, abyśmy mogli usunąć jak najwięcej potencjalnych problemów przed finalizacją aktualizacji.

Raz jeszcze dziękujemy za okazaną przez was cierpliwość oraz za udział w testach na PST dla aktualizacji 2.6.1. Zawsze zapoznajemy się z waszymi opiniami i sugestiami i bierzemy je pod uwagę przy wprowadzaniu zmian. Mamy nadzieję, że teraz i wy się o tym przekonaliście!

WEB RIP dla SEZON.DIABLO.OVH 2017

Informacje i daty startu/końca sezonów w Diablo III znajdziesz na <http://sezon.diablo.ovh/>

Informacje o aktualizacji 2.6.1 dla PST: <https://eu.battle.net/d3/pl/blog/...>

Źródło: <https://eu.battle.net/d3/pl/blog/...>

piątek, 15 września 2017

Made by CWK 2017

V1.1