

А ниже были четыре шкалы.

«Радость: 0/100».

«Грусть: 0/100».

«Веселье: 0/100».

«Гнев: 1/100».

Просто глядя на этот параметр, Линь Шу прокомментировал:

— Похоже, но не совсем. Однако сказать, что это совсем не связано, тоже нельзя. Это ощущение довольно странное.

Цзюй Минфэн, однако, был уверен, что этот параметр в «Девяти небесах» определённо скопирован с их системы. Его аргументы были весьма убедительными:

— В «Девяти небесах» раньше не было такой системы.

Линь Шу спросил:

— Ты имеешь в виду...

— Конечно, твой прошлый жизненный цикл, — сказал Цзюй Минфэн. — Линь Шу, ты специально задаёшь глупые вопросы.

Линь Шу ответил:

— Давай сначала посмотрим на детали. Слишком поспешно говорить о плагиате, это несерьёзно. Хотя система на ту же тему, но если их конкретный дизайн отличается, нельзя говорить о копировании. В целом всё зависит от конкретной реализации системы.

Таким образом, следующие несколько часов Линь Шу и Цзюй Минфэн потратили на изучение нового параметра в «Девяти небесах» и его деталей.

И в этом процессе они были не одни. Многие игроки тоже активно изучали этот новый параметр и его применение. Сила народа велика, поэтому через несколько дней основные параметры системы были раскрыты, и даже появилось руководство.

В системе эмоций у восемнадцати НПС трёх фракций были разные изменения эмоций. Эти эмоции накапливались по мере выполнения заданий и взаимодействия с ними, и при достижении максимума появлялось соответствующее эмоциональное состояние. В течение ограниченного времени каждое эмоциональное состояние давало игроку определённые бонусы, а НПС, в зависимости от их характера, могли давать особо мощные бонусы в определённых эмоциональных состояниях. Например, НПС с меланхоличным характером в состоянии грусти давали игроку больше репутации или усилений, а НПС с вспыльчивым характером в состоянии гнева давали гораздо более мощные бонусы, чем в других состояниях.

Всего было пятнадцать эмоциональных состояний, и два, три или даже все четыре эмоции могли возникать одновременно, вызывая разные комбинации и эффекты.

Например, радость и грусть одновременно вызвали состояние «Смешанные чувства», радость и гнев — «Неустойчивость», а если все четыре эмоции активировались одновременно, то это

было состояние «Смесь чувств»... «Смесь чувств» давала особый бонус «Сотня вкусов жизни», увеличивающий шанс выпадения редких предметов.

В их системе тоже были похожие параметры, позволяющие разным эмоциям возникать одновременно, усиливая или подавляя друг друга, что приводило к разным реакциям персонажей и развитию сюжета.

Но если говорить о сходстве, то между «Девятью небесами» и их системой были огромные различия, и детали сильно отличались.

Как и говорил ранее Линь Шу, Ян Цзыци оказался в очень странной ситуации. Узнав об этом, Цзюй Минфэн стал мрачным и сказал:

— Это неприятно.

Линь Шу тоже чувствовал себя некомфортно, но что можно было сделать? Фактически, такая степень «заимствования» ещё не считалась плагиатом, и даже по новому закону об авторском праве это не было бы нарушением, но это, конечно, могло расстроить создателей оригинала.

Поэтому Линь Шу не только не хотел заикливаться на этом бесполезном вопросе, но и попытался успокоить Цзюй Минфэна:

— Это значит, что наша игра действительно хороша, не так ли? Раньше и в будущем отличные игры всегда будут копироваться и подражать им, но, как бы их ни копировали, копии останутся копиями, и нам не нужно обращать на это внимание. Если тебе некомфортно, давай обсудим, как сделать новую систему. Мы должны не только задавать тренды в жанре симуляторов, но и в жанре экшен-RPG, чтобы наша платформа действительно утвердилась.

Цзюй Минфэн сказал:

— Не слишком ли быстро переходить к экшен-RPG? Экшен-RPG и симуляторы — это совсем разные уровни сложности.

Движок, который Линь Шу создал для «Идеала Троецарствия», изначально не включал трёхмерную анимацию, и большая часть смены кадров происходила путём простого перехода между изображениями. В части симулятора и карт интерьеров использовались динамические изображения персонажей в стиле Q-версии, и это было далеко от сложности создания настоящего экшен-RPG.

Примерно как расстояние между Китаем и Европой.

В Китае было всего несколько известных онлайн-игр с хорошей трёхмерной анимацией персонажей. Что касается однопользовательских игр, то даже у лучших разработчиков модели и анимация персонажей были не самыми естественными. Как уже говорилось, это касалось не только электронных технологий, но и знаний о человеческом теле.

Но Цзюй Минфэн понимал, что Линь Шу хотел создать нечто большее, чем просто посредственные модели.

Он хотел, чтобы движения персонажей были плавными, бои — с отличной обратной связью, а действия — эстетически приятными.

Это было непросто.

Цзюй Минфэн подумал и сказал:

— Сейчас слишком много расходов, хотя прибыль платформы продолжает расти, но времени прошло ещё мало. Судя по последнему отчёту Чжэн Фанчэна, если мы снова наберём сотрудников и начнём новый проект движка, наши финансы могут оказаться на грани.

Линь Шу, конечно, понимал это, поэтому сказал:

— Тогда не будем начинать новый проект, пока будем работать сами.

Цзюй Минфэн удивлённо посмотрел на него.

Линь Шу сказал:

— Нынешний движок ещё можно улучшить, нам не нужно спешить с выпуском экшен-RPG. Когда он стабилизируется и больше не будет возможностей для улучшения, тогда мы сможем подумать о втором движке.

— По моим оценкам, это займёт как минимум один-два года. В течение этого времени мы можем постепенно готовиться к разработке движка. Сейчас я работаю очень эффективно, и, если у меня будет достаточно времени, я смогу завершить основную часть программы. Что касается более сложных деталей и трудоёмких задач, их можно будет передать на аутсорсинг или нанять больше людей позже.

— Что касается текстов и сюжетов, мы можем поручить это писательской группе. Можно адаптировать существующие произведения или начать писать с нуля, времени ещё достаточно. Мы можем решить это постепенно. Десять лет на один меч — это слишком медленно. Но три года на один меч — это вполне приемлемо.

Цзюй Минфэн кивнул, а затем спросил:

— Какую экшен-RPG ты хочешь сделать? Уже есть идеи?

Линь Шу кивнул:

— Я составил список всех заметных технологических инноваций в играх за ближайшие двадцать лет, включая 2D-игры и виртуальные игры на полное погружение. Искусственный интеллект, распознавание речи, распознавание изображений, виртуальное изображение, нейронное подключение, обработку световой информации и биологической информации, карты нейронных сигналов, 3D-печать и 3D-запись... Учитывая наше будущее развитие, эти технологии обязательно нужно будет освоить. Конечно, эти технологии охватывают слишком широкий спектр, и попытка овладеть всеми ими будет слишком амбициозной и не принесёт пользы развитию технологий, но если мы сможем занять ведущие позиции в их разработке, это будет только на пользу.

— А с текущими технологиями можно использовать лишь ограниченные приложения. Я хочу, чтобы в следующем движке были применены базовый ИИ и распознавание речи.

Цзюй Минфэн задумался, а затем сказал:

— Структура и алгоритмы — это одно, я смогу их восстановить, хотя это займёт время. Но что насчёт базы данных?

<http://bllate.org/book/16614/1519923>