

В таких условиях разработка нового движка продвигалась с невероятной скоростью. Честно говоря, опыт и навыки Линь Шу в создании игр, вероятно, превосходили всех в компании, что позволяло ему быстро находить и устранять ошибки и недочёты в дизайне.

Это были навыки, которые он приобрёл в своей первой жизни.

Благодаря этому, каркас новой системы был создан с высокой эффективностью. Были определены основные элементы, способы соединения модулей, системы заданий и сюжетных линий. Однако боевая система и система эмоционального взаимодействия всё ещё оставались нерешёнными.

Внутри команды разработчиков существовали разногласия по этим вопросам. Как АРПГ, должна ли игра включать систему эмоционального взаимодействия, и если да, то на каком уровне? Как должна быть организована боевая система? Должна ли она быть с фиксацией цели или без? Должна ли она быть в стиле международных игр, где нет чёткого разделения на врагов и союзников, или в стиле китайских игр, где такое разделение присутствует?

Споры о включении системы эмоционального взаимодействия в АРПГ были особенно горячими. Некоторые утверждали, что система эмоций в движке «Будущее» является важным преимуществом, и её исключение было бы глупостью. Другие же считали, что система эмоций в первой версии движка была слишком сложной и не подходила для АРПГ, где основное внимание уделялось приключениям и боям.

Обе стороны стояли на своём, и ежедневные споры между отделами разработки и планирования становились всё более напряжёнными. Они обсуждали историю игр, сравнивая популярные международные и китайские проекты, пытаясь определить, какой подход больше нравится игрокам.

Чтобы прекратить эти споры, Линь Шу решил собрать общее совещание, чтобы окончательно решить эти вопросы.

Он сообщил о встрече за день до неё, и сотрудники начали активно обсуждать свои позиции. Однако, поскольку время для обсуждения было назначено, атмосфера в офисе стала более спокойной, и открытых споров больше не возникало.

Но обсуждения и консультации продолжались. Вечером, закончив работу, Линь Шу и Цзюй Минфэн продолжили обсуждать планы на будущее, в частности, вопрос о разработке собственного оборудования. Оба считали, что рано или поздно придётся перейти от программного обеспечения к аппаратному. В ближайшие десять лет большинство компаний, работающих в области виртуальных сетей, будут совмещать обе сферы, так как те, кто не освоит технологии оптического и биологического мозга, останутся чистыми разработчиками программного обеспечения и будут вытеснены с рынка виртуальных игр и виртуальной реальности.

Вопрос был в том, когда именно начать.

Технология виртуальной реальности начала развиваться, когда Линь Шу был ещё студентом. Её массовое распространение произошло ещё позже, и у Линь Шу было достаточно времени, чтобы закончить учёбу, получить опыт и открыть компанию, чтобы успеть к пику её популярности.

Но у Линь Шу были ключевые технологии, которые могли ускорить развитие, и он не видел смысла хранить их в тайне.

Единственным вопросом было, когда их внедрить. Слишком рано — и затраты будут огромными. Слишком поздно — и можно упустить возможность.

Обсудив это, они решили пойти перекусить. Выйдя в коридор, они заметили, что в отделах планирования и разработки всё ещё горел свет.

Для Линь Шу это не было необычным в случае отдела обслуживания клиентов и техподдержки, так как они часто задерживались на работе. Но отдел планирования редко работал допоздна — обычно они забирали работу домой.

Линь Шу заглянул в отдел планирования и увидел, что две сотрудницы из техподдержки, Тань Юань и Чжу Вэйвэй, вместе с двумя сотрудниками отдела планирования сидели за столом, обсуждая что-то и активно что-то ища на ноутбуке, в то время как другая девушка что-то записывала в блокнот.

Линь Шу посмотрел на часы — было уже полседьмого вечера. Даже в отделе обслуживания клиентов оставался только один человек, остальные ушли на ужин. Он решил не мешать им и вместе с Цзюй Минфэном отправился поесть.

На следующий день, когда началось совещание, Линь Шу с удивлением увидел, как сотрудники техподдержки принесли с собой множество игровых дисков и подключили ноутбуки. Сотрудники отдела планирования даже бровью не повели, просто положив на стол стопки документов и приготовившись к обсуждению.

Линь Шу сел справа за столом и начал:

— Похоже, в настройках нового движка есть разногласия, поэтому я хочу услышать мнения обеих сторон, чтобы принять решение. На этом совещании каждый может высказать своё мнение, и я учту все аргументы при принятии окончательного решения.

— Сейчас нам нужно обсудить два вопроса: стоит ли включать систему эмоционального взаимодействия в АРПГ версию движка «Будущее», и какую форму должна принять боевая система.

— Начнём с первого вопроса — стоит ли включать систему эмоционального взаимодействия. Я знаю, что у каждого из вас уже есть своё мнение, поэтому на этом совещании мы не будем сидеть по отделам, а разделимся по позициям. Так мне будет легче понять вашу точку зрения. Те, кто поддерживает включение системы эмоций, садитесь слева, кто против — справа. У вас есть три минуты, чтобы поменяться местами.

После этого началось неожиданное перемещение. Чжоу Фань, руководитель техподдержки, сел слева, а Бай Мяо, которая обычно любила всё «крутое и эффектное», оказалась справа.

Большинство их коллег заняли противоположные позиции.

Конечно, были и совпадения. В отделе планирования один мужчина и две женщины присоединились к Бай Мяо, а в техподдержке две женщины перешли на сторону отдела планирования.

Позиции были довольно запутанными. Бай Чивэнь, сидя рядом с Бай Мяо, тихо пробормотал:

— Смотри, Ду Сытун потом тебе устроит...

— Сытун не такая мелочная. Мы боремся за свои идеи, здесь нет личного, — ответила Бай Мяо, слегка ударив его по голове файлом.

Бай Чивэнь не поверил ей и снова пробормотал:

— Что с тобой? Ты же любишь в играх всё крутое и эффектное.

— Любить крутое — это одно, но я уже насмотрелась и наигралась в такое. Наша игра не должна быть такой.

— Почему? — удивился Бай Чивэнь.

— Потому что, если всё слишком идеально, это не трогает сердце. В реальной жизни не всё идёт гладко, и именно поэтому мы это ценим. В игре один или два крутых момента — это здорово. Но если их сотни, это становится скучно. Мы должны делать игру либо с акцентом на развитие, либо на ролевую игру. Их преимущества разные, и пытаться угодить всем — это самоубийство.

Бай Чивэнь посмотрел на неё с уважением:

— Не знал, что у тебя такие глубокие мысли.

— Ты это комплимент или издевательство? — нахмурилась Бай Мяо.

Бай Чивэнь лишь высунул язык и замолчал.

Но когда совещание началось, обсуждение стало гораздо более напряжённым, чем ожидала Бай Мяо.

<http://bllate.org/book/16614/1520187>