

Вначале, когда Линь Шу спросил, кто начнет первым, обе стороны немного поторговались. Однако Цзин Хэ, обладая прямым характером, быстро устал от этих церемоний. Поэтому, после того как Ду Сытун снова попыталась уступить, он не стал продолжать и приказал принести большую стопку игровых дисков.

Все диски были в оригинальных упаковках. Цзин Хэ распорядился раздать их всем присутствующим, и Линь Шу смог увидеть названия игр.

Серии «Троецарствие», «Расхитительница гробниц», «Обитель зла», «Фаллаут», «Диабло» — все известные экшн-ролевые игры.

Программист, раздававший игры, спросил:

— Кто из вас играл в эти игры?

Присутствующие подтвердили, что некоторые из них знакомы с этими играми.

Тогда программист продолжил:

— Если бы в эти игры добавили одну или несколько сюжетных линий, которые можно было бы пройти, вы бы согласились?

В комнате на мгновение воцарилась тишина, после чего Чжоу Фань сказал:

— Конечно, нет. Ведь суть этих игр заключается в динамичных боях... Но, Сяо Ли, разве мы хотим делать только такие игры?

Сяо Ли задумался.

Чжоу Фань продолжил:

— Я думаю, мы все согласны, что хотим создать игру в жанре АРПГ, но не ограничиваться только этим. Если проводить сравнение, я считаю, что мы создаем более многогранную игру, а не просто игру, которая служит для разрядки через боевые действия.

— Я признаю, что вы привели очень классические примеры, но они были тщательно отобраны. Почему вы не упомянули серию «Ведьмак», другие игры Коеи, такие как «Тайко Рисидэн», «Троецарствие» и «Неизведанные воды»? Почему не упомянули «Драконью Эпоху» или «Басню»?

— Возьмем, к примеру, «Драконью Эпоху» и «Басню». В обеих играх была проделана большая работа над системой отношений, хотя подходы и отличались. В этих играх игроку предоставлялась свобода выбора в любовных отношениях, включая возможность однополых отношений. Однако в «Драконьей Эпохе» больше внимания уделялось сюжету, а в «Басне» — свободе действий.

— Тем не менее, обе игры стали классикой и получили признание. Система отношений не была их слабым местом, а, наоборот, добавляла им ценности. Поэтому, Сяо Ли, ваш пример предвзят и не может служить аргументом.

Бай Мяо, выслушав Чжоу Фаня, огляделась вокруг и заметила, что окружающие либо задумались, либо шептались между собой. Сяо Ли слегка приоткрыл рот, но не смог сразу ответить. Тогда Бай Мяо, слегка прикусив губу, сказала:

— Менеджер Чжоу, на мой взгляд, система отношений не равна сюжетной линии. Я считаю, что хорошая история, как и хороший роман, должна иметь четкий сюжет, а не быть неопределенной.

— Например, серия «Меч и Фея». Классика первой и четвертой частей заключается в их неизменности и трагичности.

Слова Бай Мяо заставили Чжоу Фаня на мгновение замереть, после чего он ответил:

— Классика первой и четвертой частей заключается в том, как они раскрывают персонажей и как передают чувства между главными героями. Хорошие персонажи, захватывающий сюжет и трогательные эмоции — вот что делает их классикой. В создании игр мы должны сосредоточиться на сюжете, игровом процессе и интерактивности.

— Сюжет, конечно, важный элемент, но он не противоречит игровому процессу и интерактивности. Бай Мяо, ты знаешь, почему в играх введены уровни и опыт, и почему это стало классической механикой? И почему существуют игроки, которые одержимы прокачкой?

Чжоу Фань не спеша задавал вопросы Бай Мяо.

Его вопросы были настолько неожиданными, что Бай Мяо не сразу поняла, к чему он клонит.

В итоге заговорил Бай Чивэнь:

— Потому что опыт и различные характеристики количественно измеряют усилия игроков, позволяя им видеть результаты своих действий. Такая система цифр заставляет многих погружаться в игру, отсюда и появляются одержимые прокачкой игроки. Таким образом, даже монотонный процесс прокачки становится развлечением. По сути, цифры — это основа и суть всех однопользовательских или сетевых игр.

Бай Мяо спросила:

— Какое это имеет отношение к добавлению системы интерактивных отношений?

Чжоу Фань улыбнулся и сказал:

— Бай Мяо, ты, возможно, думаешь, что система интерактивных отношений сосредоточена на «чувствах», но я считаю, что её суть в «интерактивности».

— Когда мы играем в игры для развлечения, разве это отличается от просмотра аниме или чтения манги? Самая большая разница заключается именно в интерактивности. Данные дают игроку возможность взаимодействовать с игрой и участвовать в сюжете. Это и есть главная привлекательность игр.

— Взаимодействие игрока в процессе игры позволяет ему почувствовать, что его действия влияют на развитие персонажа и сюжета, и это приносит наибольшее удовольствие. Это не только погружает игрока в игру, но и дает ему чувство достижения... Это чувство невозможно получить даже от самого захватывающего сюжета.

— Я не против твоего взгляда на «классику», но я считаю, что классика — это далеко не один шаблон или один путь. Хорошая история и хороший геймплей не только не должны конфликтовать, но и должны дополнять и усиливать друг друга.

После этих слов Чжоу Фаня Цзин Хэ наконец не выдержал и сказал:

— Но, Чжоу Фань, мы также должны понимать, что ресурсы игроков ограничены. Игра сама по себе требует концентрации...

Тут вмешался Тань Юань:

— Игроки могут выбирать, на чем сосредоточиться в процессе игры, но мы не должны ограничивать их выбор — наоборот, мы должны предоставить им как можно больше возможностей. Например, в игре мы предлагаем игрокам разные ветки навыков и сюжетные линии — мы также должны позволить им выбирать, следовать ли основному сюжету или заниматься достижениями...

Так продолжались долгие дебаты, пока наконец не было достигнуто компромиссное решение.

Новый движок будет включать систему интерактивных отношений, но она не будет столь сложной, как в первой версии симулятора, и не будет пересекаться с основным сюжетом. Игроки смогут самостоятельно выбирать персонажей в качестве союзников и развивать с ними отношения.

Система интерактивных отношений в новом движке будет основываться на популярных и классических играх, но не будет слепо копировать их. По замыслу разработчиков, взаимодействие персонажей будет вдохновлено такими играми, как «Меч и Фея» и «Фантазия Троецарствия» от Softstar, «Меч Сюань Юань» от Даюй, а также знаменитыми сериями «Легенда о Цзин Юне» и «Галерея красавиц Цзин Юна». Будет реализована система самостоятельного выбора союзников.

Игроки смогут запускать события, связанные с персонажами, через диалоги, а затем, выполняя эти события, смогут приглашать их в команду. Только после вступления в команду можно будет ежедневно увеличивать уровень симпатии через разговоры, подарки и совместные задания, что в итоге приведет к серии событий и переходу в режим романтических отношений.

Режим романтических отношений будет похож на предыдущий движок, но с некоторыми отличиями. Помимо унаследованных бонусов к характеристикам в режиме сопровождения, также сохранятся ежедневные подарки и случайные события.

Ежедневные подарки будут зависеть от навыков персонажа: например, если персонаж умеет создавать зелья, он будет дарить редкие лекарства, если мастерски владеет кузнечным делом — оружие, а если умеет готовить — еду... Более того, если игрок окажется в опасности, и его избранник окажется сильным бойцом, он может внезапно появиться и спасти его, как герой или героиня.

Случайные события будут разнообразны, но в основном связаны с предысторией, навыками и характером персонажа. Однако, в отличие от симуляторов, в новом движке случайные события не только повышают уровень симпатии, но и приносят редкие предметы.