

В отличие от симуляторов, где романтические отношения могут быть основной целью игры, большинство присутствующих в Синцзэ понимали, что в ролевых играх система интерактивных отношений может служить дополнением, но никак не основной частью. Все согласились, что все взаимодействия должны быть направлены на усиление главного героя.

Основные настройки были определены. Детали предстояло обсудить и доработать позже.

Еще одним вопросом для обсуждения стал выбор режима боевой системы.

Для экшн-ролевых игр боевая система, несомненно, является важнейшим элементом, можно даже сказать, сердцем игры.

Если боевая система хорошо продумана, даже если другие части игры немного не дотягивают, это не так важно. Многие игры этого жанра, несмотря на недостатки в сюжете и системе, становились популярными именно благодаря захватывающему бою.

Основным спорным моментом в Синцзэ было то, стоит ли вводить в игре систему «свой-чужой» — то есть иммунитет дружественных целей к урону.

На первый взгляд, это кажется незначительным, но на самом деле это может определить всю направленность игры. В играх без системы иммунитета, таких как «Драконья Эпоха» или «Девил Мэй Край», можно случайно атаковать прохожих или союзников. Однако в то же время это открывает больше возможностей для игроков — они могут выбрать путь героя или злодея, спасти мир или сеять хаос. Более того, если в игре есть задание, которое игрок считает неприятным, при наличии системы иммунитета он может только выполнить его или отказаться.

Но если такой системы нет, игрок может не только отказаться от задания, но и избить или даже убить персонажа, который его дал.

Поэтому по этому вопросу в компании было много споров.

Однако в итоге обсуждение вышло за рамки первоначального плана, так как Тань Юань представил проект, который полностью удивил всех.

Содержание этого проекта касалось не системы «свой-чужой», а боевого режима. Тань Юань предложила совершенно новый, непохожий на существующие игры подход.

Линь Шу и Цзюй Минфэн, выслушав её, обменялись взглядами, выражая удивление.

Тань Юань предложила то, что Линь Шу назвал «новой классификацией профессий».

Эта классификация не относилась к текущему времени, а скорее к тому, что появится через десять лет. Через десять лет Синцзэ выпустит игру, в которой будет использоваться боевой режим, схожий с тем, что описала Тань Юань.

С тех пор как игра «Легенда» ввела классификацию профессий на танков, дамагеров и лекарей, многие годы развитие профессий в ММО основывалось на этом. В целом, профессии делились на три категории: танки (МТ), дамагеры (ДПС) и лекари (хилеры). И такая система практически не менялась на протяжении десятилетий.

Однако через десять лет Синцзэ выпустит виртуальную онлайн-игру, которая представит новый подход — многомерный боевой режим.

Главное отличие многомерного боевого режима от традиционной классификации заключается в том, что он больше не делит основные профессии на танков, дамагеров и лекарей, а разделяет боевые стили на четыре категории: ближний бой, контроль, статическая стратегия и динамическая стратегия.

Ближний бой — это традиционные мечники и бойцы. Контроль включает в себя дальний бой, управление и лечение, в основном это профессии, использующие тактику «кайтинга». Статическая стратегия и динамическая стратегия требуют более подробного объяснения.

Статическая стратегия, в восточных играх известная как мастера формаций, а в западных — как мастера ловушек, представляет собой персонажей, использующих ловушки и механизмы в бою. Динамическая стратегия охватывает более широкий спектр профессий, таких как повелители зверей, призыватели, некроманты и другие.

Однако эти профессии существенно отличаются от своих аналогов в современных играх. Если проводить параллели, они ближе к стратегическим играм или небольшой игре под названием «Растения против зомби».

Их боевой стиль заключается в постоянной установке ловушек или управлении призванными существами в зависимости от местности. У этих профессий нет атакующих навыков, но есть защитные способности. Их атака осуществляется только через ловушки или призванных существ. Конечно, для поддержки такого стиля боя есть специальные вспомогательные навыки.

Именно это предложила Тань Юань.

Неудивительно, что Линь Шу был поражен. Ведь через десять лет такой боевой режим появится благодаря развитию виртуальной реальности — виртуальные игры становятся более реалистичными, и бой больше напоминает «нейронное движение», чем «движение пальцев»... Это приводит к изменению игровых привычек.

Однако в текущий момент Синцзэ еще не было подвержено этим изменениям, и Линь Шу был удивлен, что Тань Юань предложила такую идею.

Выслушав её, Линь Шу почувствовал, что его удивление немного уменьшилось.

Тань Юань предложила только часть статической стратегии. Её проект значительно отличался от многомерного боевого режима, который появится через десять лет, и был ближе к играм вроде «Бомбермана» или «Растения против зомби».

Согласно её задумке, в начале боя, когда игрок раскладывает формацию, наступает 30-секундная пауза, во время которой ни игрок, ни враги не могут двигаться. В течение этого времени местность и формация объединяются, создавая карту, похожую на лабиринт. Игрок может выбрать тип формации и использовать свою духовную энергию для установки ловушек.

Духовная энергия восстанавливается, но каждый раз, когда враг атакует игрока, защита игрока уменьшается. Поскольку мастера формаций очень уязвимы, если их защита иссякнет, они погибнут. Поэтому игроку нужно не только тратить энергию на установку ловушек, но и восстанавливать защиту.

Такой боевой стиль полностью отличается от традиционного экшена и больше напоминает интеллектуальные и стратегические сражения.

Многомерный боевой режим, который появится через много лет, станет результатом естественной эволюции игр.

Виртуальные игры, в отличие от современных ММО, требуют гораздо больше данных, включая не только игровые параметры, но и пять чувств и семь наук. Пять чувств — это понятно, а семь наук включают физику, химию, биологию, географию, медицину, экономику и право.

Создание виртуальной игры на таком уровне требует огромных ресурсов. В отличие от современных ММО, которые выпускаются в изобилии, виртуальные игры создаются с трудом, и если одна игра не понравится, её нельзя будет просто заменить другой.

На этом этапе разработчикам нужно создавать не просто игровую систему, а целый мир с реалистичными правилами. Это сложный и трудоемкий процесс, и игровые правила становятся лишь дополнительным элементом.

До того как с Линь Шу произошел несчастный случай, во всем мире было выпущено всего семь виртуальных игр, две из которых принадлежали Синцзэ. Были и низкокачественные проекты, но они быстро исчезали, так как недостаток реализма делал их неконкурентоспособными.

Остальные игры становились всё более реалистичными. Например, вкус еды в играх — каждый год Синцзэ зарабатывает огромные суммы на продаже виртуальной еды. В играх представлено множество блюд, которые не портятся и не приводят к набору веса, что привлекает множество игроков.

Многомерный боевой режим стал ответом на эти изменения. К тому времени игры уже стали многогранными и не ограничивались одним жанром.

<http://bllate.org/book/16614/1520195>