

Геймплей, связанный с воспитанием или управлением, — дело в принципе неплохое, но настоящей проблемой стали симуляторы стратегий. Хотя в играх они существовали в различных формах, в конечном итоге превратились в функцию, доступную лишь немногим. Со временем кто-то, чьё имя забылось, предложил идею «чистой стратегии» как боевого режима.

В режиме чистой стратегии мастера формаций управляли только механизмами, а повелители зверей — поведением призванных существ. Например, мастер формаций мог ощущать рельеф и врагов в радиусе действия, а затем тратил духовную энергию на установку ловушек в своей зоне формации. Повелитель зверей также тратил духовную энергию, чтобы призвать слуг. Сам он не мог сражаться, но управлял всеми слугами: приказывал наступать, отступать, защищаться, атаковать совместно, отвлекать врагов и так далее.

Обе профессии были чисто стратегическими. Игроки сами не участвовали в бою и не использовали атакующие навыки, но могли включить боевых персонажей в свою стратегию, взаимодействуя с механизмами или призванными существами для уничтожения врагов.

Однако сейчас, когда Тань Юань предложила эту концепцию, Линь Шу был удивлён.

Профессия мастера формаций, если задуматься, напоминала не командование армией, а шахматы. Если проводить аналогию, то это было похоже на те спарринги, которые Линь Шу провёл в прошлом году в «Девяти небесах» против Единого клинка в облаках. По сути, это была битва, основанная на психологическом предвидении.

Мастер формаций действовал так же. В процессе PVE игрокам нужно было понимать паттерны поведения монстров и правила игры, а в PVP — учитывать навыки определённых классов, предсказывать действия противника и выстраивать цепочки реакций механизмов.

Перенося эту концепцию в настоящее, Линь Шу не был уверен, что она реализуема и сохранит привлекательность. Но раз уж Тань Юань предложила, он решил выслушать её идеи.

Тань Юань начала импровизированную речь.

Сначала она рассказала о вдохновении:

— На самом деле, после того как был утверждён проект разработки нового движка, я начала размышлять над этим вопросом. Ранее, когда обсуждалось, стоит ли вводить определение союзников и врагов, я всегда считала, что спор не об этом. Главное — как усилить геймплей, не создавая лишних трудностей для игроков.

— Честно говоря, большинство известных зарубежных экшн-игр действительно почти не используют систему определения союзников и врагов. Это усиливает геймплей, но одновременно создаёт барьеры. Возможно, опытные игроки справятся, но для большинства, привыкших к отечественным играм, или новичков это серьёзное препятствие. Случайные атаки по союзникам или нейтральным НПС вызывают лишь раздражение.

— Китай отличается от других игровых держав, и жанр экшен-РПГ у нас развит слабо. Большинство игроков не привыкли к таким настройкам, поэтому лично я не рекомендую отменять определение союзников.

— В конечном итоге нам нужен боевой режим, который привлечёт внимание. Но какой он должен быть? — спросила Тань Юань. — В последнее время я перепробовала почти все известные игры, включая сложные и простые, без обучения. Кроме того, я играла в казуальные игры, черпая вдохновение.

— Не говоря уже о симуляторах, я изучила множество боевых режимов: реальное время, пошаговые, стратегические, шутеры, карточные... Потом я поняла, что практически все они опираются на два навыка — скорость реакции и стратегию. Разница лишь в том, чему отдаётся приоритет.

— Поэтому я подумала: если динамичные бои — это одна фишка, то почему чистый интеллект не может стать другой? Я часто читаю романы и знаю, что герои обычно делятся на два типа: храбрые воины и гениальные стратеги.

— Если есть геймплей, дающий ощущение первого, то должен быть и геймплей, дающий удовольствие от планирования.

Линь Шу терпеливо выслушал, а потом сказал:

— Ты так много сказала, что, должно быть, уже имеешь представление о правилах. Расскажи лучше о дизайне. Как игроки ощутят радость стратегического планирования? Разработка новой механики — задача непростая, и игроки могут её не оценить.

Тань Юань начала описывать свой дизайн.

По сути это напоминало «Растения против зомби», но сложнее.

— Определённое количество духовной энергии тратится на создание механизмов. Они делятся на видимые и триггерные. Видимые можно заметить и атаковать, а триггерные срабатывают при касании, наносят урон и исчезают. Другие виды я пока не придумала, но можно обсудить, — сказала она, доставая документы. — Игроки атакуют в основном механизмами, но враги могут бить прямо по защитному полю игрока. Как только защита истощится, они доберутся до самого игрока, что приведёт к смерти...

Тань Юань подробно изложила идеи. Линь Шу слушал и всё больше удивлялся, глядя на неё с интересом.

Взгляд привёл к неожиданному открытию.

После встречи Линь Шу вдруг спросил:

— Тань Юань, у тебя есть брат или двоюродный брат по имени Тань Имин?

Тань Юань вздрогнула и ответила:

— Нет, у меня нет ни братьев, ни двоюродных братьев.

Линь Шу больше не спрашивал.

Идею Тань Юань в итоге приняли к рассмотрению. Линь Шу не был уверен, как такая форма игры, появившаяся на десятилетия раньше, разовьётся на других платформах. Но раз предложение поступило, он решил попробовать.

Однако концепцию нужно было доработать.

После встречи Цзюй Минфэн наедине спросил:

— Почему ты вдруг спросил это? Ты подозреваешь связь с Тань Имином?

Тань Имин был известным доктором и профессором в области исследований оптических мозгов, а также одним из пионеров объединения технологий оптических и биологических мозгов. Но его жизнь сложилась несчастливо. Говорили, что в молодости он попал в аварию, получил увечья и не дожил до сорока лет, умерев в тридцать девять.

Ходили слухи, что его убили после ограбления. Смерть была ужасной и вызвала панику.

Линь Шу ответил:

— Не только подозреваю. Как бы это сказать... Су Хуэйчжэнь говорил, что концепция «стратегического режима профессий» изначально была предложена его учителем, Тань Имином, когда тот ещё был студентом и работал техником в игровой компании. У них одна фамилия... Я не мог не подумать о связи.

Цзюй Минфэн скривился:

— Почему Су Хуэйчжэнь рассказывает тебе всё подряд?

Линь Шу развёл руками:

— Он только иногда упоминал. Хватит ревновать, ладно?

Цзюй Минфэн фыркнул:

— Но Тань Юань сказала, что братьев нет. Должно быть, совпадение. Ей нет смысла врать.

Линь Шу согласился:

— Верно.

Но, хотя он так сказал, чувствовал, что упускает что-то важное. Что именно — не мог вспомнить, поэтому решил пока отложить.

<http://bllate.org/book/16614/1520201>