

— Мы потратили два года на разработку игрового движка, отличного от вашего, но, похоже, вы все же опередили нас. Новый движок для действий действительно впечатляет.

Линь Шу ответил:

— Спасибо.

Ян Цзыци продолжил:

— Наш новый движок использует метод связывания данных через задачи и нумерацию, что, возможно, проще и грубее по сравнению с вашим подходом, но в других аспектах я уверен, что мы сможем сделать лучше.

Линь Шу ответил:

— Хорошо это или нет, должны решать игроки.

Ян Цзыци усмехнулся и сказал:

— Ты прав. — Затем он добавил:

— Если будет возможность, надеюсь, Линь Шу, ты также дашь мне свою оценку... Я думаю, твое мнение будет ценнее, чем мнение любого игрока.

Линь Шу, услышав это, ответил:

— Хорошо, если у меня будет время, я попробую поиграть и потом расскажу свои впечатления.

Это не было пустой любезностью. Игры, в которые он играл в прошлой жизни — это одно, но теперь, когда ситуация изменилась и появились новые работы, он, естественно, будет их изучать. Технологии могут развиваться со временем, но творчество и идеи не зависят от времени.

Извлечение уроков из множества работ, избегание ошибок — это и есть основная задача геймдизайнера.

В конце разговора Ян Цзыци добавил:

— В «Девяти небесах» вышло новое дополнение, и я активировал для твоего аккаунта доступ к закрытому тестированию. Если будет время, Линь Шу, попробуй поиграть и скажи, что можно улучшить.

Линь Шу немного помедлил, прежде чем согласиться.

На уроке информатики один из парней опоздал и не успел занять компьютер с установленными играми, поэтому попросил Цзюй Минфэна установить игру.

Цзюй Минфэн всегда носил с собой целую связку флешек, на которых были всевозможные игры, и в глазах ребят он был настоящей кладовой. Конечно, большую часть составляли модули игр от Синцзэ, а также клиенты некоторых онлайн-игр.

Цзюй Минфэн как раз собирался войти в «Девять небес», но его упорно уговаривали установить игру. Он закатил глаза и неохотно пошел за просителем.

Линь Шу воспользовался этим моментом, чтобы войти в игру.

В игре было шумно. В гильдейском чате обсуждали новое дополнение, а некоторые участники спрашивали, есть ли у кого-нибудь коды активации для тестового сервера, умоляя поделиться аккаунтом, чтобы хоть одним глазком взглянуть на новинку.

Линь Шу заинтересовался и спросил у одного из членов гильдии:

— Что случилось? Что такого особенного в новом дополнении? Почему все так ждут?

И сразу же получил длинный поток рекламы.

Линь Шу выслушал и понял, в чем дело.

Анонс нового дополнения, вышедший в четверг, кратко рассказал о его содержании. Самым примечательным стало то, что в «Девяти небесах» улучшили систему настроек, и, учитывая положительные отзывы, Полярная звезда добавила множество случайных параметров в новом дополнении.

Среди них были система жизни, система заданий, боевая система... Все они получили определенные случайные параметры, причем управляемые. Например, материалы для системы жизни теперь разделены по качеству, и к ним добавлена случайная функция, что делает процесс одновременно контролируемым и случайным.

Например, игроки могут смешивать материалы высшего качества, и шанс получить высококачественное снаряжение будет выше, хотя есть небольшая вероятность получить обычные предметы, но в целом качество будет выше. С обычными материалами то же самое: низкое качество — низкий уровень предметов, но есть шанс получить высококачественный результат. Что касается боев, в «Девяти небесах» использовали боевую систему, похожую на ту, что Линь Шу видел в «Шестимерном пространстве», где у всех гуманоидных и негуманоидных монстров есть уязвимые точки, и чем ближе удар к этой точке, тем больше урон.

Выслушав все это, Линь Шу заинтересовался и после урока решил зайти на тестовый сервер, чтобы посмотреть, что нового в дополнении.

Пакет данных для нового дополнения был огромным, почти треть от объема основной программы игры, что говорило о масштабности обновления. Очевидно, Полярная звезда вложила много усилий в этот проект.

Зайдя в игру, Линь Шу сразу заметил, что графика была значительно улучшена, выглядела более фактурной. Ему показалось, что атмосфера стала ближе к «Легенде о небесном мандате».

Конечно, это сходство не имеет отношения к плагиату, скорее, это подражание и следование идеям. Многие современные онлайн-игры отличаются яркими и красочными стилями, что делает их более легковесными.

«Легенда о небесном мандате» также не отличается мрачными тонами, её палитра скорее яркая, но в плане визуального восприятия она выполнена очень качественно, с плавными переходами цветов.

Новое дополнение к «Девяти небесам» явно стремилось в том же направлении.

Кроме того, Линь Шу заметил, что одежда в «Девяти небесах» стала более консервативной по сравнению с текущей версией, более воздушной и стилизованной под древность. Дизайн все же отличался от игр Синцзэ: если «Легенда о небесном мандате» придерживалась стиля Хань и Тан, то одежда в «Девяти небесах» явно тяготела к модернизированным версиям костюмов эпох Мин и Цин или ципао... Однако в этот раз дизайн значительно изменился.

Самое главное отличие заключалось в том, что, в отличие от предыдущих версий, где дизайн одежды был практически невозможен в реальной жизни (например, слишком сложные и неестественные узоры или слишком фрагментированные ткани, где части костюма не соответствовали друг другу, и в реальности такую одежду нельзя было бы снять), в новом дополнении одежда стала более реалистичной с точки зрения принципов создания костюмов.

Линь Шу прищурился, понимая, что Ян Цзыци, вероятно, привлек профессиональных дизайнеров одежды, а не полагался исключительно на художников.

За те десять минут, что он провел на тестовом сервере, Линь Шу не смог оценить все изменения, но влияние Ян Цзыци было слишком очевидным. Стиль Синцзэ настолько уникален, что в индустрии он стоит особняком, и любое подражание со стороны Ян Цзыци было заметным.

Линь Шу не мог понять, зачем Ян Цзыци, после того как он скопировал его стиль, специально дал ему доступ к тестовому серверу. Какая у него была цель?

Он сделал паузу, а затем начал пробовать новые функции, управляя своим персонажем.

Далее следует раздел, посвященный клавиатурным онлайн-играм. Внимание переключится с Фэйсинь на MasterSoftware и Полярную звезду. Кроме того, после поступления в среднюю школу увеличится количество романтических и сюжетных линий, а также сцен из школьной жизни, о чем я заранее предупреждаю.

Раздел, посвященный онлайн-играм, будет расширен, включая как Синцзэ, так и его конкурентов. Основной акцент будет сделан на позиции тестера, а не на традиционном подходе к играм. MS — это не Microsoft. Если нужно сравнить с прототипом, то это скорее EA, но это лишь пример, а не прямое отражение; взят он скорее по статусу в индустрии.

Этот текст больше напоминает спокойное развитие сюжета, но я хочу спросить: вы предпочитаете, чтобы соперники были просто конкурентами, или чтобы они представляли угрозу для жизни? Последний вариант сделает сюжет более напряженным, но увеличит объем текста.

По сути, Ян Цзыци не занимается плагиатом, но он очень увлечен изучением Синцзэ. Если говорить откровенно, до эры виртуальности его идеи были очень близки к идеям Линь Шу, поэтому он естественным образом считает, что текущий путь Синцзэ соответствует тому, что он сам пытался найти... Он представляет большую угрозу для Линь Шу, чем Фэйсинь, потому что он не просто копирует несколько идей или диалогов, он тратит огромные усилия на изучение дизайнерских концепций Синцзэ.

Теперь начнется настоящая эра конкуренции.

<http://bllate.org/book/16614/1520411>