

Линь Шу сказал:

— Что касается разных игровых миров: не только навыки персонажей должны быть доступны для использования в разных мирах, но и их сила в разных мирах должна отличаться. Миры с высокой и низкой магией должны иметь разницу, их нельзя уравнивать.

Цзин Хэ ответил:

— Чтобы добиться этого, расчёты данных будут очень сложными, и легко допустить ошибку. Стоимость разработки будет слишком высокой.

Линь Шу сказал:

— На самом деле это не так сложно.

Цзин Хэ смотрел на него с вопросительным взглядом.

Разработка одиночной игры с использованием открытого движка — это направление, с которым Линь Шу раньше не сталкивался. Однако в его прошлой жизни «Полярная звезда» уже была вершиной клавиатурных онлайн-игр, и Линь Шу понимал, что, следуя традиционному пути онлайн-игр, он не был уверен, что сможет сделать лучше.

При текущих технических возможностях Синцзэ, разработка оптического мозга и биологического мозга для создания виртуальной онлайн-игры была ещё неосуществима.

Как раз в то время Сюй Лянцы смотрел четвёртый сезон аниме «Sword Art Online», и Линь Шу подумал об открытой онлайн-игре, которая могла бы соответствовать открытому движку.

Конечно, даже если ядро было одной и той же концепцией, её проявление на разных платформах было совершенно разным.

Таким образом, открытая онлайн-игра не была похожа на открытый движок, где игроки могли самостоятельно создавать сюжеты. Она брала только концепцию «открытости» для перехода между разными мирами. В онлайн-игре слишком много контента могло утомлять, но слишком мало контента могло быть скучным. Концепция «открытости» заключалась в распределении разных игровых механик по разным «мирам».

Один и тот же движок, в разных сеттингах, мог быть сосредоточен на боях, управлении, сообществе... Хотя боевая система была одинаковой, из-за разных сеттингов ритм игры и напряжённость боёв были разными.

Линь Шу изначально планировал использовать один движок для создания как минимум четырёх миров: магический современный общественный стиль, древний стиль сянься ARPG, постапокалиптический тёмный ARPG и научно-фантастический будущий ARPG. Самый напряжённый боевой ритм должен был быть в постапокалиптическом стиле, затем в сянься, а самый насыщенный стиль управления и развития — в магическом современном мире, так как там было мало монстров и много безопасных зон, основной геймплей был сосредоточен на управлении и развитии, и можно было нанимать сильных НПС за деньги.

Поскольку это была новая модель онлайн-игры, Линь Шу потратил много времени на поиск соответствующих идей для разработки, обдумывая ключевые вопросы.

Цзин Хэ был озадачен этой проблемой, и Линь Шу ответил:

— Мы можем сделать так — сохранить все данные игроков, включая данные о профессиях и предметах, на отдельном главном сервере. Главный сервер сохраняет базовые данные, а игровой сервер сохраняет данные атрибутов, умноженные на соответствующие коэффициенты. Таким образом, просто регулируя коэффициенты, мы можем регулировать производительность каждой профессии на текущем сервере.

Цзин Хэ спросил:

— Мы хотим, чтобы игроки сохраняли свои профессии при переходе между серверами?

Линь Шу ответил:

— Да, если этого не сделать, ощущение перехода будет потеряно, и игра станет менее интересной.

— Но тогда, если профессии сянся будут подавляться в других мирах, это ещё куда ни шло, но должны ли профессии из других миров получать усиление в мире сянся?

Линь Шу подумал и сказал:

— Нет усиления, мы установим верхний предел коэффициента. Например, профессии сянся в современном мире будут подавлены до 0,1, но современные профессии даже в мире сянся не получают усиления, хотя смогут сменить профессию на сянся.

Цзин Хэ спросил:

— Тогда сохранять ли оригинальные профессии? Или же их нужно сбрасывать?

Линь Шу ответил:

— Вот для чего нужен главный сервер. Игроки могут иметь только одну профессию в игре, но главный сервер должен сохранять все профессии, чтобы они могли сменить профессию при переходе на другой сервер. Также нужно настроить предметы, разделив их на универсальные и уникальные. Уникальные предметы нельзя использовать в новом мире... Ах да, и одежда, тоже разделить на универсальную и уникальную, уникальная одежда в другом мире должна иметь особые эффекты, например, повышенный износ или считаться экзотической...

Обсуждая это, они быстро добрались до отдела планирования.

В отделе планирования все всё ещё были заняты. Цзин Хэ оглядел эту кипучую деятельность и заметил, что офис был уже довольно заполнен. Рядом группа сценаристов, хотя и работала тише, но звуки клавиатур и мышей делали офис очень оживлённым.

Цзин Хэ сказал:

— После завершения базовой структуры игровой системы потребуется много сценаристов и планировщиков, особенно если мы хотим использовать одну систему для четырёх и более миров. Но сейчас группа планирования и сценаристов уже очень занята, вероятно, нужно будет нанять больше людей.

Линь Шу сказал:

— Тогда нанимайте.

Цзин Хэ вздохнул:

— Тогда мы, вероятно, станем компанией с самым большим количеством сценаристов и планировщиков в стране. По текущей ситуации, количество сценаристов легко превысит три цифры. Это довольно странная пропорция.

Линь Шу сказал:

— Это связано с природой игры. Мы делаем игру такого формата, где потребность в сюжете выше, чем в коде, поэтому высокое количество сценаристов вполне логично.

Войдя в отдел планирования, Линь Шу подошёл к менеджеру отдела и спросил о текущем прогрессе. Отдел планирования ещё не начал официальную работу над сюжетом новой онлайн-игры, только временно перевели несколько человек из группы одиночных игр для создания общей структуры миров. Четыре мира, решение по которым было принято, были выбраны ими.

Менеджер провёл Линь Шу к главному планировщику, который уже определил стиль трёх систем и установил соответствующие уровни сложности. Современный мир был сосредоточен на управлении и развитии, можно было нанимать НПС для сбора материалов, монстры были слабыми и имели милый внешний вид. Постапокалиптический мир был в тёмном боевом стиле, обычные монстры имели низкие атрибуты, чтобы их было легко убивать, общая сложность боёв была близка к серии «Dynasty Warriors», но монстры выглядели устрашающе, как в фильмах ужасов.

Мир сянся и научно-фантастический будущий мир находились между ними, сосредоточенные на командной работе и конкуренции. Однако первый был больше сосредоточен на индивидуальных способностях, а второй — на стратегической конкуренции.

С таким подходом эти две системы могли прямо конкурировать с двумя основными онлайн-играми «Полярной звезды». Линь Шу считал, что им нужно больше инноваций в игре, чтобы конкурировать с игроками «Полярной звезды» в будущем.

Узнав общую ситуацию, Линь Шу хлопнул в ладоши, собрал всех и сказал:

— В этом году отдел планирования получит два новых бонуса: четыре бесплатных билета в кино на каждого сотрудника в месяц и две поездки для вдохновения в год. Места для вдохновения будут связаны с проектами каждой группы, каждый месяц будет одна поездка, компания покроет проживание и транспорт. Обычные сотрудники могут участвовать два раза, руководители — пять раз, бонусы не накапливаются.

В офисе раздались радостные возгласы.

Линь Шу сказал:

— Цель поездок — помочь вам расширить кругозор и создать лучшие сценарии, это не просто бонус для сотрудников. Надеюсь, вы помните это и будете создавать лучшие работы для компании.

Все выразили готовность стараться, и Линь Шу вышел из офиса.

После этого Цзин Хэ сказал:

— Игра ещё даже не начала разрабатываться, а вы уже раздаёте бонусы.

Линь Шу ответил:

— В творчестве часто бывают трудности, я сам иногда сталкиваюсь с отсутствием вдохновения при программировании, поэтому понимаю, как это сложно. Наша группа сценаристов выдаёт огромное количество текста каждый день, и слишком большое давление может привести к творческому кризису, когда авторы начинают копировать других или повторять себя. Поэтому лучше время от времени отправлять их на прогулки для сбора материала.

Цзин Хэ некоторое время молча смотрел на Линь Шу.

Линь Шу заметил его взгляд и удивился:

— Что такое?

<http://bllate.org/book/16614/1520517>