

Большинство людей считают, что так называемый «баланс игры» заключается в распределении боевых способностей между различными классами... Однако на самом деле это не так. Баланс игры включает в себя равновесие между производством и потреблением внутриигровой валюты, соотношение боевой силы игроков с обычными монстрами и даже элитными монстрами, а также баланс интереса игроков на ранних и поздних этапах игрового процесса... Все это является важными факторами, влияющими на качество игры и опыт игроков, а также на продолжительность жизни игры.

Сегодня реклама многих корейских игр часто обещает «подарки в виде миллионов золотых монет», однако игры, которые так поступают, обычно не имеют долгого срока жизни, потому что они не учитывают, что в игре также может существовать «инфляция».

Никто не хочет жить под управлением правительства с разрушенной валютной системой, и точно так же никто не захочет играть в игру, где стоимость валюты ежедневно падает.

Среди популярных игр те, у которых валютная и экономическая системы хорошо проработаны, обычно оказываются более успешными. Игры с механизмом конвертации игровой валюты в юани контролируют ситуацию лучше, чем те, у которых его нет. Игры с большим количеством игроков справляются лучше, чем те, у которых их мало. Игры с небольшим влиянием внутриигрового магазина и хорошо развитой системой торговли между игроками также оказываются в более выгодном положении.

В отношении таких случаев разработчики Синцзэ провели детальный анализ и изучили примеры. В руководстве Синцзэ не так много людей с опытом создания онлайн-игр, и среди них почти нет тех, кто обладает действительно богатым опытом — за исключением Линь Шу.

Поэтому Линь Шу с самого начала разработки постоянно направлял своих подчиненных.

Сейчас основные ключевые настройки уже постепенно обретают форму, и план разработки совершенствуется день за днем, но мысли Линь Шу уже улетели в другое место.

Это была «основная жизненная сила» серии игр Синцзэ.

Этот момент крайне важен, учитывая текущую ситуацию в стране. Новый и успешный игровой режим может практически создать целую индустрию — и это не преувеличение. NetEase создал две индустрии благодаря играм «Гьянлун Бабу» и «Мечта Западного Путешествия». Линь Шу смутно помнит, как кто-то упомянул цитату из любовного романа: «С тех пор каждый, кого я полюбил, похож на тебя». Если применить это к NetEase, то получится: «С тех пор каждая игра, которую я создал, похожа на тебя».

И это еще хорошо, потому что по сравнению с NetEase, который постоянно повторяет себя, есть компании, которые поступают еще хуже: «С тех пор каждый мой ребенок похож на соседа Ваня».

Просто смешно.

Линь Шу считает, что оригинальная игра не обязательно должна быть новаторской во всех аспектах, но у нее обязательно должны быть свои уникальные особенности и изюминки. Эти особенности и изюминки должны приносить игрокам новое удовольствие и радость, а не просто чувство новизны.

На данный момент в настройках новой онлайн-игры Линь Шу увеличил долю обновлений, и этот способ обновления отличается от других игр, поскольку он представляет собой

«скачкообразный» метод обновления.

Это не просто обновление контента, а постоянное добавление новых миров. Новые дополнения интегрируются в новые «миры».

Однако здесь есть и некоторые проблемы. Потому что это может привести к тому, что вскоре после создания нового сервера многие игроки могут массово перейти на него из-за чувства новизны. Как сохранить жизнеспособность старых серверов и обеспечить им определенный уровень обновлений — это проблема, над которой Линь Шу размышлял ранее.

Но вчерашняя мини-игра внезапно дала Линь Шу новую идею.

Мини-игра, разработанная Лэ Вэйлай, была основана на взаимодействии студентов, которые наказывали друг друга. Находясь в такой обстановке, Линь Шу и Цзюй Минфэн, даже не участвуя в активностях, чувствовали, что атмосфера очень оживленная и интересная. Это дало Линь Шу некоторое вдохновение.

Линь Шу всегда хорошо понимал технические преимущества Синцзэ, такие как логика ИИ, голосовое взаимодействие и концепция открытости. Но если обобщить суть этих технологий, то это взаимодействие между игроком и игровой программой. Или, если говорить более поверхностно, взаимодействие между игроком и НПС.

Однако здесь есть и проблема: даже самый живой ИИ — это не настоящий человек. У него нет желаний и стремлений. Программные настройки остаются программными настройками, их нужно создавать вручную, поэтому они подчиняются правилам, но лишены неожиданности.

Это также причина, по которой онлайн-игры привлекают больше игроков, чем одиночные игры — потому что в них есть взаимодействие между людьми.

Однако популярность — это то, о чем нужно думать уже на этапе эксплуатации. На начальном этапе разработки Линь Шу думал о том, как сделать аппаратное обеспечение качественным. А атмосфера вчерашнего мероприятия навела его на другую идею.

— Влияние действий игроков на отношения между НПС. Игроки не будут вечно оставаться в игре, а НПС всегда будут там; у НПС нет самостоятельного сознания, они не могут создавать неожиданности, но игроки могут.

Одиночные игры на платформе «Будущее» благодаря открытой системе модулей имеют множество предустановленных сюжетов, которые привязаны не к конкретным персонажам, а к НПС с определенными характеристиками. Если применить эту настройку к онлайн-игре, чтобы отношения и сюжеты НПС изменялись в зависимости от действий игроков... Тогда игровой мир, возможно, действительно оживет?

Когда игрок принимает задание от НПС, чтобы выполнить его, он не ограничен в способах выполнения, может искать или активно вызывать помощь от других подходящих персонажей. Помощник НПС, в зависимости от своего характера и способностей, может согласиться или отказать, но любое действие может повлиять на отношения между этими двумя НПС, а затем и на ситуацию в «мире».

Точно так же действия игроков могут разрушить отношения между двумя ранее дружественными НПС.

В таком случае даже между НПС будут возникать вражда, изменения в отношениях,

эмоциональные конфликты. И сама игра благодаря этому станет более живой, превратившись в «живой» мир.

С такими мыслями Линь Шу приехал в компанию.

В период Нового года в большинстве компаний достаточно оставить только необходимый дежурный персонал, однако в игровых компаниях все наоборот — праздники обычно самые загруженные и оживленные.

На Новый год в Синцзэ было много людей: в техническом отделе осталась треть сотрудников, в службе поддержки — шестьдесят процентов. Отделы маркетинга и рекламы были в отпуске, но это не имело значения. Когда Линь Шу приехал, в компании еще было много сотрудников, которые, несмотря на праздники, не поехали домой, а пришли в офис, чтобы поиграть на компьютерах, и время от времени их заставляли помочь дежурным коллегам.

С точки зрения Чжоу Фаня, по сравнению с другими компаниями в отрасли, атмосфера в Синцзэ была просто невероятно хорошей.

Теперь Чжоу Фань действительно начал верить, что личное обаяние лидера действительно может повлиять на всю компанию.

Линь Шу не появился накануне вечером, и Чжэн Фанчэн понял, что он обязательно придет в первый день праздников. Спросив об этом, он подтвердил свои догадки и предупредил остальных.

В Новый год Линь Шу приехал в компанию и сразу же заказал немного закусок, фруктов и десертов. Чтобы люди согласились работать в праздники, нужно иногда давать им что-то приятное, чтобы они делали это с большим желанием.

Когда все собрались, группа любителей перекусов, естественно, оживилась. Линь Шу начал рассказывать о своей идее, касающейся структуры взаимодействия с НПС, которую он решил ранее.

Все, услышав это, были удивлены и впечатлены. Для ролевой онлайн-игры идея Линь Шу внезапно подняла уровень открытости игры на новый уровень, сделав ее более гибкой.

Чжоу Фань спросил:

— С технической точки зрения это не так уж сложно реализовать, но это действительно открывает новые горизонты. Как вы до этого додумались, Линь?

<http://bllate.org/book/16614/1520550>