

Ответственной за группу «Мир Бессмертных Звуков» была женщина-планировщица, она первая взяла слово:

— Наша концепция заключается в том, что «Мир Бессмертных Звуков» — это мир, существующий после вознесения. Это высокомагический мир, разделенный на девять гор и тринадцать земель. Высокомагический означает, что он обладает более мощной магией по сравнению с низкомагическими мирами. Люди из других миров могут попасть в «Мир Бессмертных Звуков», выполнив определенные условия. Точно так же, выполнив условия в «Мире Бессмертных Звуков», можно попасть в другие миры. Однако пересечение миров требует определенной платы, например, потери всех особых валют, опыта, уровня или других предметов. Конкретные детали мы уточним позже.

Она сделала паузу и продолжила:

— Кроме того, девять гор и тринадцать земель разделены на четыре фракции, каждая из которых управляется самостоятельно. Между ними существуют конфликты, связанные с магическими практиками.

Линь Шу кивнул.

Затем планировщик, ответственный за «Мир Рассвета», начал свое объяснение:

— «Мир Рассвета» — это мир апокалипсиса, где катастрофа произошла из-за внезапного слияния пространства Рассвета с другим, неизвестным пространством. Существа из этих двух пространств имеют фундаментальный конфликт, так как они смертельно ядовиты друг для друга. Запах человеческой крови вызывает безумие у монстров, а гормоны, выделяемые монстрами, приводят к старению и истощению людей, превращая их в живых мертвецов. Таким образом, два непонимающих друг друга вида начали войну.

— В этой войне для людей монстры — это низшие, уродливые, кровожадные существа, а для монстров люди — это смертоносные переносчики яда. Их конфликт практически неразрешим.

Эта концепция показалась Линь Шу весьма оригинальной, и он заинтересовался:

— Это очень интересная идея. Есть ли у нее более глубокая история?

Планировщик кивнул:

— Есть некоторые задумки, но пока это только наброски. Дальнейшее развитие, вероятно, станет частью дополнений.

— Расскажите подробнее? — предложил Линь Шу.

Планировщик продолжил:

— На самом деле, в определенных условиях расы игроков и монстров могут сосуществовать мирно. В моей концепции первый этап — это война апокалипсиса, второй — постепенное взаимопонимание между расами, где игроки могут присоединиться к фракции монстров, а третий этап — война против богов и их приспешников, намеренно развязавших эту «игру войны»... Есть и другие идеи, но они пока не проработаны, так что сложно говорить подробнее.

Линь Шу мысленно вздохнул. Это уже звучало как очень далекие планы.

Несмотря на это, встреча продолжалась. Следующей выступила планировщица модуля «Мир Магии», которая впервые озвучила свои идеи. Однако предыдущие концепции были настолько яркими, что она почувствовала давление.

Она начала:

— Мир Магии... Мы представляем его так. Хотя он имеет магический оттенок, стиль сочетает в себе элементы Востока и Запада, то есть здесь сосуществуют стили «Лолита» и китайская мода. Сюжет разворачивается в параллельном мире, где технологии немного более развиты, чем в современности, а магия и наука существуют бок о бок.

— В этом мире нет правительства, а законы формируются из мыслей.

Линь Шу заинтересовался:

— Мыслей? Расскажите подробнее.

Планировщица продолжила:

— Вот как я это вижу: в этом мире есть артефакт, который является сердцем мира. Каждый гражданин, достигший шестнадцати лет, должен отправиться в город, где находится артефакт, и зарегистрироваться, оставив в нем свою мысленную проекцию. Затем каждые десять лет необходимо обновлять эту проекцию.

— Все мысленные проекции собираются вместе и становятся законами мира. Таким образом, это полностью демократичный и справедливый мир. Мысленные проекции не имеют личных интересов и не знают о них — они просто являются законами. Они объективно судят действия каждого, и даже проекция самого человека может признать его действия «преступными»... Те, кого признают виновными, будут арестованы солдатами-големами и принуждены компенсировать ущерб жертвам.

Линь Шу быстро понял суть концепции:

— Мир, управляемый артефактом, где царит «абсолютная справедливость»...

Затем он дал слово последней группе.

Ответственный за научно-фантастический модуль начал:

— Поскольку наш модуль научно-фантастический, здесь нет особо оригинальных идей. На данный момент сюжет таков: человечество прибывает в новую звездную систему и строит город на центральной планете. С помощью небольших космических кораблей они исследуют соседние планеты, сражаются и собирают ресурсы. В будущих дополнениях они смогут строить новые города, создавать государства и встречать новые космические расы.

Линь Шу кивнул. Хотя научно-фантастический сеттинг не был особенно оригинальным, его игровые возможности были весьма сильными и не уступали другим модулям.

Даже если миропонимание казалось стандартным, при хорошей проработке деталей эта система могла бы стать выдающейся.

Однако, чтобы все четыре мира выглядели более гармонично, Линь Шу сказал:

— Я понял основные идеи, и теперь хочу высказать несколько замечаний.

— Во-первых, касательно транспорта. Учитывая сеттинг, я думаю, что во всех мирах нужно использовать разные виды транспорта, от летающих мечей и космических кораблей до повозок и кораблей. Но раз уж у нас есть космические корабли, давайте сделаем систему более детализированной и гибкой. Обсудите это позже — это может стать отличной фишкой.

— Что касается платы за пересечение миров, я предлагаю унифицировать ее: либо оплата определенной суммы, либо потеря опыта, соответствующего пятнадцати уровням. Предметы, уникальные для мира, теряют свои свойства и становятся обычными декорациями. Общие предметы ограничены по количеству, и излишки исчезают при переходе между мирами.

— Также важно сохранить стиль каждого модуля, не превращая их в мешанину. Поэтому следующее правило очень важно: игроки, носящие одежду из другого мира, получают снижение всех доходов на 60% и увеличение затрат на 60%, пока их репутация или уровень симпатии с соответствующими фракциями не достигнут максимума. Таким образом, если игрок носит необычную одежду, он будет постоянно получать дебафф, похожий на «настороженность».

Одна из девушек удивилась:

— Это... не слишком ли строго? Если игроки могут перемещаться между мирами, то ношение разной одежды должно быть одним из ключевых элементов игры. Многие захотят собирать различные наряды и аксессуары.

Линь Шу объяснил:

— Этот сеттинг не запрещает игрокам носить одежду из других миров, но снижает вероятность этого. В свободное время любители моды могут носить любую одежду, но это предотвратит ситуацию, когда все ходят в несоответствующей одежде, что разрушит атмосферу игры, делая её нелепой.

Автор хочет сказать:

Кое-что уточнить по поводу моментов, вызвавших вопросы у читательниц.

1. Насчет измены Линь Цзиньхуа. Когда Линь Шу было 10 лет, Лян Юэхуа точно ничего не знала. Она узнала об этом незадолго до смерти. В момент её смерти не знала об этом только тот 15-летний Линь Шу, который был тогда бесчувственным юнцом.

2. Речь о налоге шла не о налоге на наследство, а о налоге на недвижимость.

3. Я развиваю сюжет медленно. На самом деле, доверие между Линь Шу и Лян Юэхуа сразу после перерождения не было настолько сильным. Из-за разлуки в двадцать лет и того, что Линь Шу был несовершеннолетним на момент смерти матери, его воспоминания о ней могли быть прекрасными, но сам характер матери в его памяти стерся. Доверие между ним и Лян Юэхуа на самом деле не так прочно, как с Цзюй Минфэном. Как бы жестоко это ни звучало, но это реальность — время стирает многое. Конечно, сейчас они восстанавливают и укрепляют эту связь.

4. Я не люблю, когда из-за того, что кто-то солгал или ошибся, другой человек врет еще наглее, чтобы оклеветать первого, или совершает более отвратительные поступки, чтобы навредить ему.

<http://bllate.org/book/16614/1520632>