

Су Цзинью и несколько других сотрудников проводили мозговой штурм в конференц-зале, пытаясь придумать особенности и фишки игры, чтобы в «Don't Starve» было весело играть.

- Судя по намекам босса, это игра про выживание, верно? Поэтому мы должны построить игру вокруг выживания.

- В игре должно быть два главных фактора: то, что поможет игроку выжить, и то, что будет ему вредить.

- Негативные факторы? Давайте возьмем кое что из реального мира: погода, температура, монстры, еда... Все это может быть включено в игру.

- Это означает, что источником удовольствия будет является то, что игрок сам будет управлять персонажем и выживать в чужом, неизведанном мире. Игрокам нужно будет изучать карту, искать ресурсы и использовать их, попутно защищаясь ото всех негативных факторов.

- На данный момент у нас есть только смутные очертания этой игры.

- Теперь перейдем к общему дизайну игры. Игрокам понадобится все время видеть какую-нибудь статистику, чтобы они могли судить, насколько хорошо они выживают. Например здоровье.

- Здоровье игроков будет уменьшаться, если они будут атакованы, начнут замерзать или гореть, и игра закончится, если здоровье персонажа достигнет нуля.

- Что еще? Игра называется «Don't Starve», поэтому очевидно, что босс хочет, чтобы мы включили в игру пищевую ценность. Игроки будут должны искать пищу, и если они заранее не запасутся ей, это как-нибудь скажется на них. Если, например, персонаж не ел в течение длительного времени, его скорость будет снижаться, а здоровье потихоньку уменьшаться.

- Мне кажется, что нам чего-то не хватает.

- Верно, этим двум факторам немного не хватает логики. Например, дождь, снег, град или засуха, несомненно, негативно влияют на людей в реальной жизни, но как мы реализуем все это в игре? Игроки будут получать урон, когда будет идти дождь? Или еда будет расходоваться быстрее, когда идет дождь? В этом нет никакого смысла.

- Более того, если бы в нашей игре было только два этих фактора, игроки чувствовали бы, что они управляют каким-то болванчиком из видеоигры, что сразу же разрушит эффект погружения в этот мир.

- Верно, такое ощущение, что нам чего-то не хватает...

Пока они пытались понять, чего именно им не хватает, в конференц-зал вошел Чэнь Мо.

- Почему бы вам не добавить здравомыслие? - спросил Чэнь Мо.

Это привлекло внимание Су Цзинью. - Здравомыслие? Фактор, отвечающий за психическое состояние персонажа?

Чэнь Мо кивнул: - Плохая погода или другие ужасные события будут уменьшать здравомыслие персонажа. А с помощью каких-нибудь предметов игрок сможет восстановить его.

- Когда здравомыслие персонажа достигнет нуля, он станет безумным. Игрок будет постоянно видеть галлюцинации, и мир станет выглядеть по-другому, а также его персонажа начнут атаковать какие-нибудь нереальные существа.

- И, например, игрок будет восстанавливать некоторое количество здравомыслия после убийства этих нереальных существ. Но если его убьют эти существа, игра будет окончена.

Су Цзинью немного подумала, после чего сказала: - Это отличная идея. Голод, здоровье и здравомыслие отлично описывают состояние персонажа. Босс, ты действительно невероятен.

Чэнь Мо рассмеялся. - Ничего такого, вы, ребята, в конце концов пришли бы к этому сами.

Су Цзинью сказала: - Босс, ты должен провести мозговой штурм вместе с нами. Я поняла, что есть много интересных аспектов для такой игры, как «Don't Starve». Если мы сделаем все в лучшем виде, то она точно сможет привлечь большую аудиторию!

Чэнь Мо закатил глаза. - Вам, ребята, придется создать ее без моей помощи. Вы не должны думать, что я буду помогать вам каждый раз, в конце концов вы все уже взрослые.

Су Цзинью надула губы. - Прекрасно...

Чэнь Мо небрежно сменил тему, сказав: - Компания «Императорская династия» приступила к созданию виртуальной версии «Diablo».

Су Цзинью была шокирована. - Что? Когда? Что же нам делать? Почему ты вообще не волнуешься?

Чэнь Мо откинулся на спинку стула и сказал: - А почему я должен волноваться? Они работают над виртуальной игрой, и я мало что могу им противопоставить.

Су Цзинью быстро сказала: - Что нам делать? Мы серьезно будем бездействовать, если знаем,

что компания «Императорская династия» просто в наглую копирует нашу игру?!

Чэнь Мо сказал: - Расслабься, все в порядке. Трудно сказать, было ли это хорошее решение — перенести такую игру в виртуальную реальность. Да и мне птичка нашептала, что ее будут создавать как минимум год.

- Тогда нам следует ускориться. Сперва мы попробуем за полгода сделать простую виртуальную игру, а другую половину года используем, чтобы перенести в виртуальную реальность «Diablo»!

Чэнь Мо потерял дар речи. - Ты заходишь слишком далеко. Мы не можем сделать это за такой короткий промежуток времени. Не нужно волноваться, сейчас единственное, на что я надеюсь, так это на то, что игра «Don't Starve» не будет задерживаться и выйдет не позднее чем через три месяца. Я хочу использовать эту игру и проверить реакцию игроков.

- У меня уже есть план на будущее, в лучшем случае мне придется сделать несколько незначительных корректировок. Сейчас игра не стоит свеч, бодаться лбами с «Императорской династией» будет неправильным решением.

- Но я надеюсь, что игра «Don't Starve» будет готова через два месяца, то есть к концу сентября. Конечно, поскольку это будет первая версия, нам нужно будет накатывать обновления каждый день в соответствии с отзывами игроков.

- Обновление для «Diablo» будет готово через три месяца, но на тестирование уйдет еще дополнительные три недели, что означает, что оно будет выпущено в середине ноября. После этого мы отложим игру «Diablo» в сторону.

- К ноябрю у нас уже будет достаточно отзывов игроков, на которые мы будем опираться. К тому времени все новички уже смогут работать в полную мощность, и я надеюсь, что мы сможем создать виртуальную игру и покажем «Императорской династии» где раки зимуют.

- Ладно! - сказала Су Цзинью и хлопнула в ладоши. - Мы постараемся создать ее как можно быстрее.

Чэнь Мо кивнул. - Хорошо, но вам не нужно так спешить. По крайней мере у вас будет два месяца, главное, чтобы качество игры находилось на должном уровне.

—

Игру «Don't Starve» можно было отнести в разряд классических инди-игр.

Чэнь Мо выбрал эту игру в качестве практики не только для того, чтобы они пробудили свое воображение, но и для того, чтобы понять, примут ли игроки этого мира жанр «песочницы».

Игры типа «песочница» обычно имели большие карты с большим количеством различных механик, и обычно в таких играх игрок мог делать все что только хотел и до чего мог додуматься. Креативность является ключевым элементом подобных игр.

Конечно в этом мире было несколько подобных игр, но они были слишком скудными и были ограничены множеством рамок и странных правил.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1275693>