

Чэнь Мо сказал: - Большинство героев в этой игре по умолчанию будут заблокированы. Игроки смогут разблокировать их тремя способами: с помощью золотых монет, бриллиантов и за очки УД. Конечно, некоторые герои будут иметь дополнительные скины, которые так же можно будет купить, но об этом чуть позже.

- К тому же, если игрок захочет купить какого-нибудь героя, помимо денег, игрок должен будет ответить на некоторые вопросы, которые будут связаны с историей этого самого героя.

Су Цзинью была ошеломлена. - Босс, можешь привести конкретный пример? Пока что в моей голове подобная система будет только раздражать игроков...

- Хорошо, - сказал Чэнь Мо. - Я приведу простой пример. Например, если игрок захочет купить Ли Бая, система задаст ему несколько вопросов, например что-то вроде: «Кто такой Ли Бай на самом деле?»

- Под этим вопросом будет находиться четыре варианта ответа, допустим это будет «пьяница», «убийца», «поэт» и «самурай».

Цянь Кун был потрясен. - Ого, неужели кто-то действительно ответит на этот вопрос неправильно?

Чэнь Мо улыбнулся. - Не переоценивай уровень образованности игроков, особенно уровень аудитории этой игры.

- Более того, эти вопросы будут браться из большого банка вопросов. Ответы будут браться из банка случайным образом, а время ответа на вопрос будет ограничено десятью секундами. Если игрок ответит на вопрос неправильно, ему придется прочитать биографию героя еще раз и ответить на уже новый вопрос.

Су Цзинью была удивлена. - Босс, ты не боишься, что эти маленькие дьяволы изобьют тебя в переулке?

Чэнь Мо праведно сказал: - Долг каждого геймдизайнера - популяризировать историю и знания!

Все были потрясены. Если бы это сказал не Чэнь Мо, они бы даже поверили его словам...

Рот Су Цзинью слегка дернулся. - Значит, босс, игра «King of Glory» на самом деле является вопросно-ответной игрой, которая будет направлена на популяризацию исторических фактов?

Чэнь Мо кивнул и очень твердо сказал: - Можно сказать и так.

Он немного подумал, а потом добавил: - В таком случае разве комитет по надзору за играми не даст «King of Glory» место в официальном магазине приложений? Ведь эта игра будет пропагандировать нашу культуру и историю.

Су Цзинью сказала: - Босс, ты слишком много думаешь!

Чэнь Мо улыбнулся. - Хорошо, тогда перейдем к приквелу «Dark Souls».

- Приквел «Dark Souls» в основном будет состоять из существующих наработок, но будет иметь некоторые существенные отличия. Например, в самом начале и до определенного момента игры костры не будут телепортировать игроков.

- Что?

Все были потрясены и даже подумали, что ослышались!

Костер не будет телепортировать... можно ли будет играть в такую игру?

Возьмем, к примеру, нынешний «Dark Souls».

Представьте себе, что игрок, который из всех сил старался пройти к боссу и накопил большое количество душ, решил вернуться обратно с помощью быстрого перемещения ради прокачки своих атрибутов, но в итоге он узнает, что ему придется топать до базы на своих двоих, причем с учетом того, что обратный путь будет населен монстрами, ибо он уже использовал костер, из-за чего все монстры появились на своих местах!

Это слишком смешно!

Цянь Кун дважды кашлянул. - Босс, я думаю, что такое нововведение нужно будет серьезно обдумать. Если мы сделаем это не подумав, наш магазин будет сожжен сердитыми игроками...

Чэнь Мо рассмеялся. - Не важно, игроки же все равно смогут все так же обновлять Эстус у костра. Более того, по мере своего продвижения игроки в конце концов получают специальную вещь. С помощью этой вещи они смогут телепортироваться к некоторым кострам.

Лицо Цянь Куна исказилось. - Это... телепорт - функция, которую можно было использовать в любое время, но теперь для этого нужно будет получить специальную вещь? Босс, ты немного перебарщиваешь, я больше не могу на это смотреть! Может еще и для пополнения Эстуса нужно будет тратить какой-нибудь расходник, который будет выпадать из монстров раз в тысячу лет?

Глаза Чэнь Мо загорелись. - А что, хорошая идея!

Цянь Кун был ошеломлен. - Не надо, это шутка! Босс, я просто пошутил, если мы сделаем это, то наша жизнь резко оборвется!

Чэнь Мо улыбнулся. - Эй, да ладно, я тоже пошутил, но специальная вещь для телепорта должна появиться в приквеле. Мало того, что костры теперь не будут телепортировать игроков, некоторые другие моменты игры будут существенно переработаны..

Цянь Кун сказал: - В таком случае у нас получится игра для самых настоящих мазохистов! Босс, я думаю, что «Dark Souls» и так прямо сейчас очень сложная, действительно ли мы должны еще сильнее усложнить ее?

Чэнь Мо спросил: - А почему мы не должны усложнять ее? Прямо сейчас некоторые игроки уже воспринимают ее как гриндилку. Очевидно, что игроки находятся еще очень далеко от своего предела!

- И это же искусство, понимаешь? Искусство! На что может опереться «Dark Souls»? Неожиданный дизайн уровней, очень интенсивные сражения с боссами и опасность повсюду – вот основа «Dark Souls»! Если мы создадим игру, которая будет похожа на нынешний «Dark Souls», то сможем ли мы удовлетворить растущие потребности игроков?

Все: ... .

Чэнь Мо продолжил: - И у приквела будет совершенно новый игровой режим, который будет именоваться «случайным режимом». В этом режиме все предметы будут выпадать основываясь на удаче игрока, за исключением некоторых, которые влияют на сюжет игры.

- То есть если игроки захотят получить все вещи в этом режиме, им придется обследовать все места по несколько раз, а иначе они пропустят какую-нибудь очень хорошую вещь.

Глаза Цянь Куна засияли. - Это звучит неплохо! В таком случае дух авантюризма наконец посетит многих игроков.

Как всем было известно, все вещи в «Dark Souls» были раскиданы в определенном месте и их появление было статичным. Всего за одно посещение любой локации игрок мог собрать все раскиданные по локации вещи и больше никогда не возвращаться в нее.

Многие опытные игроки просто собирали нужные вещи, а затем напрямую шли к боссам, что, очевидно, несколько противоречило замыслу Чэнь Мо.

Если появление большинства таких вещей теперь не будет гарантированным, игроки будут вынуждены посещать локации ради получения нужной вещи. И не обязательно будет фармить одну и ту же локацию, так как любая вещь могла упасть в совершенно любой локации.

Однако Цянь Кун также понял, что в таком режиме могли возникнуть очень неприятные ситуации, например, когда игроку просто не везло и он не мог получить некоторые нужные вещи.

А если учесть то, что костры теперь не будут телепортировать игроков, некоторые игроки действительно будут очень недовольны...

Однако, поскольку Чэнь Мо собирался добавить подобный режим, он наверняка уже имел некоторые соображения на этот счет.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1493658>