

ЛитРПГ (пара советов и некоторые мысли).

Этот жанр набрал популярность благодаря сотням, если не тысячам азиатских историй, но они настолько одинаковы, что становится смешно. Прежде всего, посмотрите с какой напыщенностью китайские или корейские авторы пишут о миллиардах игроков играющих в супермегавиртуальную игру с погружением. Вы (корейцам) друг у друга даже трусы копируете, так откуда у вас появится такая уникальная да сверх эпичная игра, которую никто повторить не в силах? Другой аспект: чтобы быть интересными, игры должны иметь нечто привлекательное и особенное. Не знаю, как вам, а мне скучно играть в корейские мморпг. Там красиво, но занудно и уныло. Нет какого-то реального развития истории, персонажа, просто иди и руби. А как же интересные задания, как же нормальные отношения игроков и к игрокам? Неписи тупы, как пробки, и порой могут давать одни и те же квесты, после очередного «необходимого» обновления. Сколько раз ты продавал бесполезный хлам, а потом тебе давали на него квест, сколько матов обрушивалось на головы разработчиков, когда враг проваливался в текстуры и оттуда лупил тебя, оставаясь неуязвимым для атак. Если такие косяки есть в нынешних играх, сколько недостатков будет в играх с погружением? В принципе подобные игры можно создать уже с нынешними технологиями. Однако это не решит проблему с их интересностью.

Забудем о том, что у меня бомбит из-за бесполезности крафта, и о том, что бесит слабость жрецов, которые должны быть имбой любого фэнтезийного мира. И о том....

Короче, появились истории об игровых мирах и о людях, играющих в игры, напоминающие новую реальность. Первые всегда напоминают типичные рпг со всеми неадекватностями: постепенное усложнение врагов, резкий взлет главного героя, потому что он знает все тонкости игры лучше разработчиков и вообще на старте получил способности портящие баланс.

Вторые часто начинают с перерождения и связи игры с денежным заработком. Не, серьезно? Вы пробовали заработать на игре? Это не так просто. Особенно, если не вбухивать огромные деньги. В играх порой продаются вещи за сто тыщ рублей или по три тысячи долларов, но это исключения. Взять историю про Виида. По мнению автора, в Корее чеболей (сынков богатеев), как микробов. Они могут швырять сотни тысяч и миллионов баксов за мечи и броню. Чё?! В Корее всего шестнадцать крупных компаний, в совете директоров не больше десятка людей, плюс несколько инвесторов, то есть всего триста человек могут играть в игры и тратить такие огромные деньги. Зачем им играть в игру, требующую покупки шлема или капсулы за полмиллиона зеленых, когда для корейцев пять тысяч долларов – огромная сумма? Соразмеряйте аппетиты, берите реалистичные суммы денег. Иначе хоть намекните, что экономика рухнула, и теперь ввели пятидесятиллиардную купюру, как в Зимбабве. Страна бедна, но каждый – миллиардер.

Сделать героя особенным можно не только давая ему чит-способность, но и качественно описав его характер, сделав его выдающимся в аспектах мышления. У нас полно историй о героях, которые играют за убийц, потому что и в жизни они были киллерами, или персонажей нищих, но с замахом на обогащение. Вы видели, как они получили первый капитал, чтобы вступить в игру? Это всегда внезапная и полная хрень. Виид продал перса умирающей и забытой игры за адскую сумму, другой пошел спорить с бандосами на деньги, третий одолжил у друга. Я вот тоже хочу продать дырявые носки и старое детское пальтишко советских времен за пару миллионов евро, кто-нить купит? Нет. А много есть бандитов, которые дадут тебе денег в долг, зная, что ты собираешься потратить их на VR-игру? Или может у каждого нищего есть богатый друг, которому некуда девать деньги? Не ходите тропую этих людей. Пусть будет что-то более обыденное. Пригласил друг поиграть, оказалось интересно, а потом вдруг выпал

редкий шмот, которым похвастал в чате. И всё, пошел экшн. Кто-то решит украсть, кто-то купить за реальные деньги, кто-то поменяться. Пусть поначалу цены будут пониже, в конце концов, стоимость предметов устанавливает игрок, но если она высока – никто не возьмет. И надо учитывать, что в большинстве случаев это нелегально и грозит баном аккаунта. Вот вам второй замес: преследования админов. Уклониться от них можно либо из-за багов, либо из-за неучтенной ошибки местности. Например, можно меняться вещами в пещере с клопами, потому что админы не могут тут подключиться к вашему персу и зафиксировать факт передачи предмета за деньги.

Впрочем, можно сразу принять, что игра строится по иным принципам нежели существующие. Возможно, я когда-нибудь выложу часть моего видения концепции рпг-игры и заработка на ней.

Стандартные штампы (кроме упомянутых ранее).

1. Убийца/солдат и его опыт помогает в игре. Как? Принцип игрового мира отличается от реального, всегда будут условности. Впрочем, мир может быть настоящим, а игроков будут туда подгружать, говоря, что это такой сверх продвинутый компьютер всю эту графику наколдовал.
2. Массовые баталии, тысячи игроков гильдии, атакующие чужой замок. Никакой организованности в битве толпы не будет, игроки – обычные люди и заставить их подчиняться командам невозможно, а если представить какой ужас будет твориться в чате.... Ты им – «вперед», а там пара флудеров заводит беседы на темы сексуального характера. Причем, во всех ветках чата, и в торговле, и в мировом, и в общем, и в командном. Логичнее будет собрать неписей-наемников, чем реальных игроков.
3. ПК – режь новичков, разбогатеешь. Самые лучше шмотки у «реальщиков», тех, кто тратит деньги в магазине вместо выбивания шмота с монстров или крафта. Увидел нестандартную броню – мишень грабежа найдена. На кой ляд атаковать обычного игрока? Однако и в жизни встречаются тупоголовые личности, атакующие несчастного собрата по игре просто ради веселья. Шмот не нужен, деньги не важны, важно чувство самоудовлетворения и ощущение силы. Тогда зачем ты купил броню, зачем проапал оружие самоцветами из магазина, на кой ты платил за раскачку героя? Неужели твое желание выпендриться настолько мелкое? В чем крутость? Ты не достиг своей силы самостоятельно, тебе принесли её на блюде. Не удивительно, что им скучно и ПК единственное развлечение для них. В рассказах таких негодяев нет, зато там есть алчные до чужих денег личности, но почему-то они нападают только на слабых и нищих... ради заработка. ????
4. Крафт даст прибавки к характеристикам. В теории должен. Рубишь руду – получи силу, плаваешь в море – силу и выносливость, удишь рыбу – скилл «Стальная задница». В реальных играх крафт – трата времени, так что хоть в фантазиях дайте этой несчастной ветке шанс.
5. Выпавший лут лучше скрафченного и купленного. Сгенеренный лут – путь к краху ценностей в игре. Если вещи постоянно падают с монстров – нет смысла крафтить, рынки переполнены легкодоступным оружием и броней и цены на них грошовые. Пусть вещи делают ремесленники, а самый крутой шмот будет очень редким.
6. «Жрец – нянька, сопляк и неудачник. Лоли носятся с реактивной скоростью и обладают невиданной силой, а огромный берсерк медленный и слабый». Ломайте эти тупые стереотипы. Жрец – апостол богов, их служитель, он обязан обладать разрушительной магией, особенно в борьбе с нечистью. Что есть нечисть – у каждого бога свои представления. Один не любит

зомби, другой - скелетов, третий - эльфов. Лоли должны иметь меньше силы, чем великаны. Расовые особенности и особенности строения обязаны быть четко прописаны и выражены в виде большей силы или магии. Гном –медленнее лольки, лолька слабее гнома, но шустрее и в магии лучше. Гигант неуклюж, но силен как три человека, эльф более подкован в ловкости, магии и владении оружием, отличным от топоров.

7. Гильдии, угнетающие неписей и игроков поборами и налогами на вхождения в данжи. Вот честно, кто согласится изо дня в день, вместо игры стоять у входа в подземелье и собирать плату за проход? Если это наемный нпс, то ладно, но игрок.... Не-е. Это скучно, это тупо, этим уровень не поднять. Налоги обычно не превышают десяти процентов, больше не позволяют разработчики. И как они снимаются? Просто часть лута отправляется к гильдии. Но в VR такую систему внедрять нельзя, тем более что гильдия не может брать на себя функции государства. Принцип гильдии в отстаивании интересов своих участников, репутация гильдии гарантирует им заказы со стороны государства и купцов. Если кто-то наглеет, его устроят. В Германии некогда обнаглели ткачи, тот несчастный городок, где была их гильдия, натерпелся гадостей. Ткачи грабили и воровали, насильовали и вымогали, а городской совет не мог ничего поделаться, потому что не имел столько стражников, чтобы сладить с гильдией. В итоге все прочие гильдии и цеха объединились с властями и в одну ночь вырезали всех ткачей и их семьи. Это историческая правда. И если реальный мир так суров, то его цифровой аналог с претензией на реалистичность будет такой же. Гильдии забывающие своё место будут истреблены.

8. Титулы за каждую фиговню. Ачивки – просто способ поощрения игрока без материальной награды. Ты такой крутой, ты супер, но денег или крутых шмоток тебе не дам, дам бесполезный титул. Это не дворянское звание, но ты гордись, сынок, ага, двести поросят на ферме прирезать не каждый сможет.

9. Длинный список способностей и цифры абилкок. Будь другом, оставь себе, это тебе нужно, чтобы отслеживать финансы героя и его предметы, а нам оно зачем? Ты ленишься написать чуть больше текста?

10. Уровень взят, очки распределяю. Игровой мир хорош тем, что он напоминает игру, но идеален ли он? Есть игры, в которых у тебя есть жесткие четыре заклятья и больше тебе ничего не дают. Почему игроку не позволено самому создавать заклинания, используя условные стихии? И как игрок получает знания, потыкав пальцем на плюсики в окошке? Зачем нужны боги, если их роль в играх призрачна? Почему бы не сделать их ответственными за изучение навыков? Помолился, выбрал навык, сделал пожертвование и стал круче.

11. Квесты. Иди – принеси, иди – убей. Хочу квест на совращение красавицы! Или на чаепитие. Где вариативность? Где три решения проблемы и два варианта её углубления? Где интересные задания на поиски сокровищ без резни и боссов? Почему общение с неписями сводится только к заданиям? А флирт и улучшение репутации? Вот почему нельзя охмурить соседку и получить нагоняй от мужа-рогоносца? Квест «Первый любовник Запада» - заполучи расположение всех красавиц города. Вот тебе флирт, стелс-миссия и веселая погоня. Креативно.

12. Кролик набит золотом. Проблема лута в том, что он зачастую неоправданно нелогичен. Присутствие предметов не нужных в игровом процессе или вещей, которые не могли никоим образом оказаться в убитом монстре разрушают логику. В волке сапоги, в кролике шкатулка, в гоблине – все, что угодно. Распределяйте лут правильно, шкура в звере, золото в гуманоиде. Пусть будет шанс выпадения, но небольшой.

13. Классы. В Средние века одежда носилась в соответствии с профессией, но броня – не

одежда. Так почему жрец не может надеть кожу или кольчугу? Почему лучник не может взять меч?

14. Бронетрусы. Почему горожанки носят платья, а игроки с женскими аватарами бронелифчики? Если это мода, пусть носят все.

Если писать о игровом мире, представьте самую наилучшую по вашему мнению игру, ту, какой она должна быть. Пусть в ней будут все те вещи, что вы жаждете видеть. Хотите девочек-белочек, пусть будут девочки-белочки, хотите монстров из мороженого, давайте. Если автор играл хоть в одну мморпг, он понимает, какие недостатки есть в играх и что в них надо исправить. Вот и действуйте также. Нет - тем вещам, которые вас злят, да - тому, что вас радует. Не нравится ПК, пусть в вашем игровом мире этого нельзя будет делать или пусть герой унижает этих подлых убийц всеми доступными способами.

Отойдите от стандартной классовости, введите свои классы. Когда-то у меня была такая идея пародии на корейские онлайн-игры.

Класс Скоморох - поддержка в бою потешками, ладной музыкой, песнями и плясками. При выборе этого класса предоставляются на выбор Дудка, Балалайка, Бубен, Гусли. Компаньон Медведь, способен прикрыть слабого Скомороха от атак врага или усилить показатель Забавы - навыка необходимого для подъема боевого азарта союзников.

Класс Витязь - тяжеловооруженный латник, хороший выбор для любителей ратного дела и сечи лютой. Не может использовать лук, но силен в рукопашной схватке, на мечях, дубинах и топорах.

Класс Стрелец - лучник, повышена смекалка и увертливость.

Класс Волхв - способность к прорицанию, волшбе и лечению травами. Необходим в любом отряде, но не так слаб, как может показаться. Волхв - предвестник грядущего и может обращаться к богам и духам за помощью.

Класс Лиходей - проходимец с большой дороги, владеет способностями Стрельца и Витязя, но слабее по способностям вдвое, зато навык Сокрытия искупает это с лихвой.

Класс Чужеземный батыр - неплохие способности в стрельбе и владении мечом, почти так же хорош как Витязь, но не может продвигаться по службе. Хорошо обращается с луком. Может торговать рабами. Броня невысокого качества, цены при покупке товаров для этого класса завышены втрое.

Герою не обязательно иметь имба-способность, главное это приключения и веселье. Создайте особенность характера, неуклюжесть там, везучесть-невезучесть, пусть герой чем-то выделяется на фоне остальных персонажей. Он может охотиться на лягушек, а попасть стрелой царю в попу, или случайно ограбить кладовую главного казначея, что подворовывал золотишко. Герой может быть обаятельным, но не вешайте на него слишком много женщин, от этого будет много путаницы. Ну, а еще девушки требуют много внимания, а бродяга-путешественник не может постоянно быть с ними. Геральт из Ривии - пример такого бродяги, женщины вокруг есть, но ни с одной он не может остаться.

Пусть сам мир относится к герою не однозначно, и пусть он не выделяется своей крутостью. Крутость должна быть обоснована: если персонаж сделал нечто выдающееся, можно немножко похвастать, чуть-чуть попривирать, но не более. Если начинается, «режу всех и вся и никто мне не соперник», лучше забудьте о написании истории. Это раздражает, в точности, как

соседский пацан, вечно врущий о своих достижениях в играх.

Задания придумывать сложно, но зато интересно. Вместо стандартного «убей», можно сделать «поймай», «укради». Пришел ты к князю, а он тебя просит спереть яблоню у короля соседней страны, да не просто так, а еще дочке его письмо подозрительное передать. Чем не квест? А яблоньку охраняет трехголовый кот-предатель, который всех и всегда предает, и яблоньку ты заберешь легко, но потом он тебя предаст и в ловушке закроет. Вот тебе и приключения, вот тебе побег из тюрьмы и разные трудности. Добавьте немного юмора или драматизма в нужный момент, и совсем хорошо будет. Главное совмещать фантазии с известными вам знаниями и здравым смыслом и ваша история будет интересна.

<http://tl.rulate.ru/book/7452/144292>