

После создания концепта сразу же были созваны все основные сотрудники.

Подавляющее большинство присутствующих уже догадывались, что именно хотел сделать Чэнь Мо, так как он потратил столько усилий на продвижение очков «Matrix».

Единственный вопрос заключался в том, что именно они будут создавать.

В прошлом игры смешанной реальности были в основном сосредоточены на «сочетании реальности и виртуальности», и они задавались вопросом, будет ли эта игра смешанной реальности следовать этому же пути.

Однако Су Цзинью и Цянь Кун уже отказались от такого рода рассуждений. В конце концов, если подобная игра выйдет на рынок, она не создаст слишком больших волн, и другие геймдизайнеры смогут создать то же самое.

И увидев концепт игры «Pokemon World», все на мгновение замерли.

- Игра, которая требует, чтобы игроки ходили по городу... в реальности?
- Путешествовать повсюду в реальном мире в поисках покемонов? Использовать покемонов для борьбы с другими покемонами и воевать за территории?
- Это очень интересно, то есть это игра про ловлю необычных животных?
- В ней даже будут тренажерные залы! Как они вообще будут устроены?
- Наша нынешняя штаб-квартира будет тренажерным залом, верно?
- Нашу штаб-квартиру следует рассматривать как центр мира покемонов, а не как какой-то тренажерный зал!
- Используем все наши игры, которые вышли до сих пор? Босс настроен действительно решительно...
- Что... это похоже на выливание бензина всего мира в маленький костер!
- Что в этом плохого, я думаю, что игрокам понравится этот костер!
- Но что на счет сути этой игры? Основная аудитория этой игры - студенты и офисные работники, а у них не так много времени, чтобы ходить вокруг да около, и получается, что для приручения особо редкого покемона мне придется лететь в другой конец страны?

Увидев этот концепт, все были взволнованы, в конце концов, подобная игра еще не появлялась в этом мире.

Геймплей этой игры был новым. Хотя он выглядел немного авантюрно, очевидно, что многие захотят поиграть в эту игру. Самое главное, что в этой игре будут присутствовать многие персонажи из ранее вышедших игр компании «Удар молнии». Для многих поклонников такой ход станет очень приятной новостью.

Чэнь Мо легонько постучал по столу. - Давайте для начала успокоимся. Хотя игра выглядит простой, на самом деле она сложная. Нам нужно будет создать простую на вид, но весьма тяжелую игру, из-за чего ее оптимизация должна будет находиться на высшем уровне, а также нам придется создать уникальную систему с большим количеством механик, причем нам придется сильно постараться над балансом, ибо от него будет многое зависеть.

- С точки зрения зрелищности мы должны предоставить игрокам как можно больше невероятных боевых сцен. Каждый покемон будет обладать особыми навыками, уникальными атаками и своими индивидуальными визуальными спецэффектами, и бои между покемонами также должны будут быть активными. Стоять на месте и перекидываться навыками друг в друга недопустимо.

- Некоторым летающим покемонам нужно будет придать уникальные преимущества. Большую часть времени они будут летать в небе, так что нам придется сильно постараться, чтобы они не исчезали из поля зрения игроков из-за зданий или что-то в этом роде.

- К тому же нам придется много поработать над картой покемонов.

- У подавляющего большинства людей, безусловно, нет столько энергии, чтобы после трудного дня идти и ловить покемонов в другую часть города, и зачастую многие люди не любят уезжать из своих городов. Мы должны постараться и вручную проработать и расставить места появления покемонов в каждом городе, чтобы в будущем каждый смог поймать покемона около своего дома, а не на другом конце города.

- Однако, в то же время нам стоит расставлять их с умом. Например, некоторые редкие покемоны будут чаще появляться в популярных местах, вы даже можете рассмотреть возможность размещения разных покемонов в регионах с разным климатом, из-за чего люди, которые много путешествуют, смогут поймать уникального покемона, что станет своего рода сувениром. Конечно, эти особые покемоны не должны быть слишком сильными, они должны быть больше неким сувениром, чем чем-то несбалансированным и слишком сильным.

- Также нам предстоит расставить некоторые точки активности, где будут происходить схватки лучших и где можно будет поймать сильнейших покемонов, и нам предстоит расставить их в самых подходящих местах, например, одну такую точку мы можем установить в нашей новой штаб-квартире.

- Также нам нужно будет обеспечить безопасность игроков, при этом мы не должны влиять на

обычную социальную деятельность. Мы должны избегать размещения точек появления покемонов в таких местах, как полицейские участки и больницы, и не ставьте точки появления покемонов на дорогах. Мы должны проследить за тем, чтобы игроки могли спокойно играть в нашу игру без каких-либо возможных рисков жизни и здоровью, я не хочу, чтобы нашу игру заблокировали из-за какого-то несчастного случая.

Чэнь Мо сделал паузу, а затем сказал: - Последнее - это боевая система и баланс... ну, Цянь Кун, я выбираю тебя. Сосредоточься на паре основных вещей.

- Во-первых, классификация покемонов. Их можно будет разделить на мелких покемонов, диких покемонов, покемонов-драконов, стихийных покемонов, летающих покемонов, неживых покемонов, роботизированных покемонов и так далее. Соответственно, их можно наделить разными преимуществами и недостатками к той или иной стихии, однако каждый покемон будет обладать уникальными навыками и своими уникальными атаками.

- Покемоны также смогут эволюционировать при выполнении определенных условий. Например, редкий покемон «Черный дракон» сможет эволюционировать в «Смертокрыла». Некоторые покемоны в самом начале будут слабыми, но после эволюции они станут очень сильными.

- Кроме того, я разделил всех покемонов по Вселенным, чтобы тебе было легче, однако следует помнить, что все они должны быть сбалансированными и что среди них не должно быть явного фаворита.

Цянь Кун был ошеломлен. - Босс, разве это не слишком сложно?

Чэнь Мо улыбнулся. - Все в порядке, я в тебя верю.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1745934>