

Как сценарист, Ни Сяоди — эмоциональный человек, и раньше ее трогали сюжеты отечественных ролевых игр.

Но затем сюжеты отечественных ролевых игр становились все более однообразными, из-за чего Ни Сяоди постепенно теряла интерес.

В настоящее время, не говоря уже, что сюжеты никак не могут взволновать ее. Ни Сяоди иногда не может удержаться от громкого смеха от сюжетов некоторых отечественных ролевых игр.

Единственное, что вызвало значительные колебания эмоций Ни Сяоди, это сюжет "Shending Blade & Sword - IX", где сценаристы явно выпили лишнего и это вывело Ни Сяоди из себя до предела.

Сюжет Легенды о мече и феи был тем, чего Ни Сяоди никогда раньше не видела, и для нее это было все равно, что открыть дверь в новый мир.

Она впервые почувствовала, что сюжет отечественной ролевой игры может быть таким волнующим.

Хотя то, что она видела сейчас, было лишь наброском сюжета Легенды о мече и феи, и в нем было еще много того, что ей нужно было дополнить и отшлифовать сюжет до более идеального уровня.

Но из-за этого она могла полностью рассчитывать на то, что когда сюжет Легенды о мече и феи будет полностью отшлифован, эмоции, которые игра вызовет игрокам, определенно будут в бесчисленное количество раз больше, чем сейчас.

Поэтому она задала еще один вопрос: можно ли изменить концовку, по крайней мере, чтобы у Лин Юэру не было такого трагического конца, и Чжао Линьэр не пришлось жертвовать собой.

Сюнь Цзе слегка покачал головой и сказал:

— Основную линию и концовку изменить абсолютно невозможно, но в процессе игры можно добавить несколько душещипательных и интересных отвлечений.

— Но чем больше душещипательный будет процесс, тем больше печали слез в финал? — риторически спросила Ни Сяоди.

— Иногда процесс важнее концовки, по крайней мере, когда речь идет об уюте, персонажи в игре счастливы. Тебе так не кажется?

Хотя улыбка Сюнь Цзе осталась неизменной, но, по мнению Ни Сяоди, она немного пугающе.

Казалось, все еще желая немного побороться, Ни Сяоди снова спросила:

— Неужели игрокам действительно понравится трагедия?

— Может быть, и нет, но трагедия — это то, что заставляет игроков продолжать играть и любить игру от всего сердца. Если "Легенда о мече и фее" будет иметь счастливый конец, то чем она отличается от других отечественных ролевых игр?

Сюнь Цзе не рассердился на вопросы Ни Сяоди, а наоборот, обрадовался.

Даже Ни Сяоди, профессиональный сценарист, была слегка взволнована, просто прочитав

набросок сюжета, поэтому, когда игра будет сделана, еще более маловероятно, что большинство игроков будет "пощажено".

Спасибо нашим коллегам из китайской индустрии RPG, без них сюжет "Легенда о мече и фее" мог бы произвести такое большое впечатление?

И еще одно, геймплей "Легенды о мече и фее" ненамного инновационный, он просто более разнообразный в плане навыков.

Таким образом, основные моменты игры собраны в сюжете, и если концовка окажется комедией, то оценка игры, безусловно, сильно снизится. Только если над игроком поиздевались и он плакал, тем больше очков эмоций он сможет принести.

Думая об этом, Сюнь Цзе продолжал говорить:

— Сожаления незабываемые, а трагедия вечная. Чем больше игроков прольют слезы из-за Легенды о мече и фее, тем более успешной окажется эта игра, я прав?

Услышав вопрос Сюнь Цзе, пятерка был потрясена.

Хотя ты прав, но не мог бы ты немного сдержать свою улыбку, когда говоришь такое?

Ты явно хочешь поиздеваться и помучить игроков, алло!

Неудивительно, что многие игроки называют тебя Собачим вором, и не без оснований.

Ты говорил раньше, что ты не дьявол, но ты еще страшнее, чем дьявол, верно?

Пять человек внутренне безумно плевались, но слова сами собой вырвались из их уст:

— Брат, Сюнь, ты прав!

Мы очень хотели позаботиться об игроках, но Сюнь Цзе не дает нам шанса.

Мо Даньцин указала на информацию в своей руке и спросила:

— Брат Сюнь, есть ли какие-либо требования к стилю графики?

— У меня есть эскизы Ли Сяояо, Чжао Линьэр и Линь Юэру, используйте их как основу и постарайтесь придерживаться национальному стилю, — сказал Сюнь Цзе, передавая несколько черновиков Мо Даньцин.

Посмотрев на эскизы, Мо Даньцин почувствовала, что они были необычные.

В отличие от других отечественных RPG, где большинство мужских персонажей имели лицо доминирующего президента, а женские персонажи были слишком неестественно красивыми.

Ли Сяояо выглядит красивым, не теряя решимости молодого человека, но и с некоторой честностью.

Чжао Линь выглядела прекрасно, и, казалось, в ее глазах вспыхивал свет, и в то же время она излучала "сказочный", потусторонний темперамент.

Линь Юэру героична и отважна, с непокорным характером юной леди.

У нее возникло ощущение, что главные герои мужского и женского пола должны выглядеть именно так.

— Сцены в игре должны отражать множество элементов древних времен Королевства Шэндин, но они должны быть настоящими и перепроверены. Иначе станем еще одной большой шуткой среди игроков.

Сюнь Цзе имел в виду одну отечественную ролевую игру, действие которой происходит во времена одной из династий Королевства Шэндин.

Однако художественные ресурсы игры, похоже, из-за лени разработчик просто взял существующие ресурсы прямо из библиотеки ресурсов.

В результате оказалось, что эти материалы были из страны Солнца, и после выхода игры это было раскрыто игроками и стало самой большой шуткой того времени.

— Брат Сюнь, пожалуйста, не волнуйся, я гарантирую, что таких низкоуровневых ошибок не будет, — сказала с большой уверенностью Мо Даньцин.

Она состоит в кружке древнего стиля и изучила много информации на эту тему, хотя она и не была такой профессиональной, как те археологи, она была не настолько плоха, чтобы перепутать материалы маленькой страны Солнца со своими национальными.

Услышав слова Мо Даньцин, Сюнь Цзе удовлетворенно кивнул.

Легенда о мече и фее в Королевстве Шэндин не имела никакой предыстории, которую можно было бы добавить к ней, поэтому если бы она была полностью скопирована, одна лишь немного грубая графика отпугнула бы многих людей.

Поэтому, сохранив художественный стиль, для адаптации Легенды о мече и фее к новым условиям потребуется небольшое улучшение, похожее на ремастер с хорошей графикой.

— Древний водный демон может игнорировать местность, преследовать игроков по лабиринту и обладает умениями, которые с вероятностью в несколько секунд могут убить игроков. Смогут ли игроки победить его? — спросил Дин Фаньсинь.

Сюнь Цзе улыбнулся и сказал:

— Разве это не для того, чтобы показать, насколько силен Древний водный демон? Подумай об этом! Только когда игроки почувствуют на собственном опыте, насколько силен водный демон, то они не почувствуют нелогичности, когда Чжао Линьэр пожертвует собой, чтобы запечатать его.

— У нашей игры, даже если у нее печальный конец, должна подчиняться основному закону, верно! Принуждать Чжао Линьэр к жертвоприношению нецелесообразно.

— А это ..... , не сильно ли игроки пострадают, играя в этот эпизод?.

— Немного! Если уровень игрока достаточно высок, и после нескольких смертей он ознакомился с маршрутом лабиринта, то он вполне может пройти его.

Говоря об этом, Сюнь Цзе улыбнулся и не сказал:

— И это ваша с Сюэшу работа, вы должны все проконтролировать, чтобы игроки не могли

застрять! В противном случае я проведу встречу с игроками и позволю вам, ребята, встретиться с ними лицом к лицу.

При мысли о бесчисленных игроках, застрявших в лабиринте, и неистово посылающих ножи, Дин Фаньсинь и Чэнь Сюэшу не могли не содрогнуться.

— Брат Сюнь, мы постараемся сделать все возможное, — сказали оба почти в унисон.

Сбоку Ни Сяоди сложила руки и тихо сказала в уме: "Я готова есть вегетарианскую еду в течение дня, молясь, чтобы брата Сюня не преследовали игроки".

Убедившись, что все в порядке, все вернулись на свои места и сразу же приступили к работе. Однако по сравнению с тем, когда они только приехали, мышление всех пятерых значительно изменилось.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2443961>