

Первые сообщения появились довольно быстро, будто у каждого была заготовка с ответом на этот вопрос! И что самое главное, многие повторялись, отчего и взбесили меня...

Среди более-менее разнообразных идей чаще всего повторялись:

Класс — Некромант.

Навык — Огненный шар.

Монстр — Гоблин.

Вообще-то не только они повторялись, но я выделил их из-за того, что они бесили меня!

Некромантия была знаменита из-за какого-то крутого Корейского игрока в Варкрафт, что играл только за нежить. Ладно, с этим я как-то мог смириться, но не с остальными!

Сколько в своей жизни книг, манхв и сериалов я бросил из-за того, что первыми навыками героев были огненные шары, а первыми монстрами слизь или гоблин... Это было настолько клише, что даже до того, как стать клише, уже успело надоест многим!

Я даже как-то состоял в группе по интересам, что ненавидела «клише» и эти три были на довольно высоком месте в рейтинге ненависти...

Но даже при всём желании не добавлять этот навык или этого монстра, они ещё не успели стать клише и надоест было глупо!

Хотя если я не буду добавлять стихийные заклинания магам или смогу заполучить другого достаточно слабого, но знаменитого монстра, то с радостью избавлюсь от клише.

На секунду у меня даже промелькнула мысль «А не добавить ли мне элемент «гачи» в игру?» ... Все будут стартовать каким-нибудь рандомным гоблином, вроде гоблина-война или гоблина-мага... Естественно пара-тройка подземелий, что можно пройти на этом персонаже будет, а после люди будут покупать коробки, чтобы выиграть более крутую расу, за которую они будут играть...

Естественно это была всего лишь мысль! Мне не хотелось портить карму и быть первооткрывателем игр с рандомом, ведь тогда все проклятия будут сыпаться на меня... Году так в 2010, когда жанр рандомных игр станет популярнее можно будет присоединиться, но никак не сейчас...

Среди вопросов к игре, которые задавали мои друзья, чтобы лучше её понять был заинтересовавший меня вопрос: «От какого лица будет игра? От первого или от третьего?»

Вопрос меня сильно заинтересовал, ведь я действительно хотел сделать игру особенной, хоть

она и может получиться очень сложной в создании...

Мой ответ был: «Все три!» Да, я собирался добавить в игру возможность игр от разных лиц. Не то, чтобы их можно было переключать по желанию... Это высосет много ресурсов игры. Пусть лучше уровни или «подземелья» создаются специально под какое-то лицо.

К примеру подземелье от первого лица позволит видеть только от лица персонажа и отталкиваясь от этого, можно сделать какие-нибудь интеллектуальные ловушки, подсказки к которым написать на стенах. Помимо навыков, предназначенных для к примеру сильного удара, или отталкивания, можно добавить настраиваемую систему ударов! Вроде взмаха, что начнётся слева сверху, а закончится справа снизу, противоположный, взмах слева-направо, что будет на уровне головы, живота или ног, противоположные взмахи и так далее... Не знаю, действительно ли я реализую настолько детальную систему ударов, ведь это сильно усложнит игру, но никто не мешает мне думать о ней!

Игры же от второго лица будут чуть проще... Но непривычнее! К примеру, подземелье для танка, в которого стреляют лучники или маги, а он защищается щитом. Игры от второго лица работают так, что показывают вид от монстра, что смотрит на вашего персонажа и в первые разы это просто взорвёт мозг игрокам, ведь они к такому не привыкли!

Подземелье от третьего лица можно сделать вообще стратегией! Играть за одного персонажа, только без системы выбора целей, вроде: Path of Exile или более популярной серии игр Diablo.

Раз я собирался взяться за создание хорошей игры, то должен был откровенно запариться! Я собирался добавить возможность игрокам создавать подземелья, которые в будущем будут оцениваться на официальном форуме и будут разделяться к примеру, по уровню силы, необходимой для прохождения лабиринта и количествам нравок от игроков.

Если же совсем запариться, то и из создания подземелий можно сделать вторую игру! К примеру, на первом уровне доступны только ограниченные монстры, ловушки и прочие декорации. Можно будет даже добавить возможность играть за монстров против тех, кто будет покорять подземелье! Естественно это будет онлайн игра! Но про любителей играть в одиночку и без интернета тоже не стоит забывать... И получая опыт от убийства монстрами в подземелье или от получения нравок за интересные подземелья, люди будут повышать уровень!

Помимо подземелий от других людей, как создателю игры мне придётся создать несколько подземелий, что должны будут быть на уровне, а может и вовсе будут обязательны к прохождению, чтобы получить ту или иную профессию или ради получения того или иного предмета.

Для неудачников же, на чьи карты никто не будет заходить, нужно будет разработать слабенький искусственный интеллект, что будет знать, как сражаться с монстрами, а для логических ловушек можно сделать хитрость, благодаря которой бот сразу будет знать, что нужно сделать для прохождения подземелья из файлов самого подземелья!

И естественно, что не у всех сейчас есть интернет, но большинство подростков Кореи любит торчать в интернет-кафе, где все компьютеры соединены одной сетью. Поэтому нужно будет добавить возможность играть в одной сети! Какого же будет издеваться над кем-то, кто не может пройти твоё подземелье прямо в лицо! Или же обосрать кого-то за слишком лёгкое подземелье и слабую игру за монстров...

Да моя игра будет нарасхват во всех интернет-кафе!

В общем идеи для игры из меня так и пёрли, а я едва успевал записывать! Чат тоже не дремал и простенький алгоритм показывал, что у Мины нет личной жизни, ведь она одна доставала половину информации, что поступала для будущего создания игры...

Сразу выбалтывать все мои идеи по игре друзьям я не собирался. Сначала нужно было закончить с классами, навыками и монстрами, ну и возможно ещё ловушками... После же, рассказав о масштабности своей идеи, можно было рассчитывать на новые идеи. И можно будет не переживать о том, что ещё нужно будет собирать информацию, ведь что-то масштабное явно отвлечёт их от сбора информации.

Насчёт новых идей же я даже не сомневался! Один очень умный и красивый мозг — это хорошо, но даже не такие блестящие мозги как у меня, могут подкинуть идейку-другую! Ведь все росли по-разному и испытывали разные впечатления, которые также можно и интерпретировать по-разному!

В отличии от Мины, мне показалось, что Лора была довольно тиха в чате, но думал я так только до того момента, пока она не прислала мне несколько набросков лабиринтов, стен, декораций и даже ловушек...

В общем Мина и Лора вновь рассчитывали отобрать у всех остальных, возможности для заработка...

Хотя стажёрка ещё может пригодиться! После проверки её технических навыков, я был уверен, что она совсем не бесполезна! Если же снабдить её достойным железом и программами, то её полезность взлетит по экспоненте!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/29096/2020995>