

«Лю Чжиюань, не говори пока ничего»

Судзуки Морихиро вставил картридж, принесенный Лю Чжиюанем, сказав, что сначала он хочет поиграть в игру сам.

«Хотя в одиночку можно играть, получить лучший опыт можно вдвоем»

Лю Чжиюань первым дал ему превентивный выстрел. По сравнению с оригинальной игрой, эта версия, которая была изменена им, уделяет больше внимания сотрудничеству товарищей по команде. Есть совершенно два способа пройти уровень: с товарищем или без него.

«Я попробую сначала один» – после того, как Судзуки Морихиро закончил говорить, игра началась.

Сначала на экране появился логотип Sega, затем логотип Sega исчез, а в центре экрана выделился большой символ «□». Когда Судзуки Морихиро подумал, что все кончено, из нижней части экрана выскользнула лента, которая, наконец, превратилась в простой рисунок дракона на экране. Сразу после этого под драконом появился ряд английских букв "Династия Хань".

«Династия Хань?» – Судзуки Морихиро поднял голову и многозначительно взглянул на Лю Чжиюаня. Если оставить в стороне творческое качество игры, один только логотип на стартовом экране впечатляет, что показывает, что он действительно усердно поработал.

Лю Чжиюань, естественно, понял взгляд Судзуки Морихиро и улыбнулся в ответ.

В нынешнее время никто не понимает значение логотипа лучше него. Успешный логотип обязательно заставит людей запомнить компанию. Более того, этот дракон не только такой же простой, он также станет символом компании, точно так же, как когда речь заходит о Марио, все будут думать о Nintendo.

Лю Чжиюань надеется, что, когда кто-нибудь в будущем упомянет дракона, он подумает о Династии Хань.

Весь дракон имеет минималистский дизайн, с длинной бородой, двойными рогами, большим носом и слегка приоткрытой пастью, без малейшей свирепости, простой и честный. Небольшой выпуклости будут выступать из спины дракона через равные промежутки, и те, кто видел Великую стену целиком, найдут эту сцену знакомой.

Любой, кто увидит это, обязательно подумает, что это компания Китая. Поскольку китайский стиль всего логотипа слишком выделяется, будь то вид дракона, которого изображают так только в китайской мифологии, или Великая стена, которая уникальна в Китае.

День, когда Династия Хань взлетит — это день, когда этот дракон воспарит в небо, и день, когда китайская культура охватит весь мир! Это настоящая "амбиция" Лю Чжиюаня.

На экране появился выбор: одиночная игра и групповая игра.

Судзуки Морихиро выбрал режим одиночной игры, а затем наступил этап выбора, где Лю Чжиюань использовал интерфейс выбора "King of Fighters". В оригинальной версии "Chip and Dale" было всего 2 персонажа, но Лю Чжиюань увеличил их число до 10. Персонажи — это уже не две белки, а несколько покемонов с отличительными характеристиками. Например, Пикачу электрического типа, Белка водного и так далее.

Судзуки Морихиро внимательно просмотрел всех персонажей, и каждый раз, когда он выбирал персонажа, в левом нижнем углу экрана появлялось изображение соответствующего персонажа в полный рост.

Судзуки Морихиро щелкнул и был очень доволен. С точки зрения выбора персонажа, эта игра под названием "Monster Wars" превзошла все игры на рынке. Он не мог дождаться, чтобы выбрать персонажа по имени Мачоп, чтобы начать игру.

Увидев, как Судзуки перепрыгивает через ряд деревянных ящиков играя персонажем, Лю Чжюань улыбнулся. Играя в эту игру в первый раз, большинство людей будут рассматривать деревянный ящик как препятствие и никогда не подумают, что деревянный ящик можно поднять.

Вскоре появилась картина, которую ожидал Лю Чжюань. Судзуки Морихиро воспринял эту игру как игру "Super Mario". Естественно, его персонаж, наступив на маленький камень в виде кулака, поранился.

Правильно, Лю Чжюань изменил в ней всех персонажей, включая БОССА, а также сюжет, потому что оригинальный сюжет от Диснея, поэтому он не мог его скопировать, но достаточно того, что в сюжете этой игры есть что-то интересное.

Судзуки Морихиро посмотрел на пропавшее красное сердце в верхнем левом углу и нахмурился. Затем он решил спрятаться от монстра, но вскоре он столкнулся с новой проблемой, дорогу впереди преградило высокое препятствие, что бы он ни делал, ему не пройти.

«Можно ли вы взять эти коробки?» – внезапно спросил он.

«Не только коробки, вы можете сделать многое»

Судзуки Морихиро возобновил раунд. Он, управляя персонажем, поднял деревянный ящик и вскоре снова приблизился к препятствию. Бросив деревянную коробку, он обнаружил, что все еще не может пройти, так как не мог допрыгнуть. Он сразу же понял смысл высказывания Лю Чжюаня о том, что опыт двух людей лучше.

«Замечательно» – вздохнул он в восхищении – «Хотя на рынке уже есть много парных игр, такой режим эстафеты и сотрудничества никогда не появлялся»

Одно это не делает игру хуже.

Лю Чжюань внутренне рассмеялся. Игру "Chip and Dale" можно назвать классикой, как раз из-за особенности сотрудничества. Конечно, есть и альтернативный способ сотрудничества, когда лодка дружбы может перевернуться.

В эту эпоху, когда в других играх почти нет взаимодействия, кроме файтингов, вполне естественно, что такая интерактивная игра станет классикой.

Судзуки Морихиро немного подумал и начал снова, на этот раз он собирался бросить два деревянных ящика и понял, что деревянные ящики должны быть в состоянии атаковать монстров на дороге.

«Конечно!» – Сузуки Морикуан улыбнулся. Хотя каждый раз избегать монстров не особенно сложно, постоянно убегать не так уж и приятно.

«Вы также можете попробовать другие взаимодействия с деревянной коробкой»

Лю Чжиюаню ничего не оставалось, как объяснить: когда он сам изучит и поймет геймплей, пройдет слишком много времени.

Судзуки Морихиро также понимает, что геймплей этой игры должен быть очень сложным, а не простой горизонтальной игрой.

По объяснению Лю Чжиюаня, Судзуки Морихиро становился все более и более пораженным, чем больше он играл. Спрятавшись в деревянном ящике, можно противостоять нападению монстров. Камни могут изолировать высоковольтное электричество, а деревянные ящики также можно использовать в качестве плавучих объектов, чтобы избежать монстров в воде. Вкупе с разнообразным реквизитом эта игра слишком богата деталями.

После победы над первым боссом Судзуки Морихиро закрыл глаза и начал медитировать. Это действительно очень хорошая игра, но классикой ее назвать нельзя, хоть и есть несколько нововведений, эти новшества уже были, но Лю Чжиюань сделал ее более изошренной.

Он поморщился, есть ли что-то, чего он не нашел?

«Даже не думай об этом, мы сыграем вместе всего одну игру, и ты поймешь, почему я клянусь, что это будет классика»

Лю Чжиюань сказал Судзуки Морихиро, который напряженно думал, а затем взял другой контроллер и начал игру.

Он выбрал Пикачу, а Судзуки по-прежнему использовал Мачопа.

В начале игры Сузуки Морихиро был напуган, потому что Пикачу Лю Чжиюаня поднял его, а также бросил в монстра.

Он тут же встал и в шоке посмотрел на Лю Чжиюаня.

«Вы же сказали, что это совместная игра?»

На рынке никогда не было игр с таким геймплеем. Как следует из названия, сотрудничество означает, что два человека помогают друг другу, но эта обратная операция прямого бросания товарищей по команде в монстров...

Как старший обозреватель игр, он слишком хорошо осознает, насколько привлекательным является этот геймплей. Подумайте об этом, картина двух подростков, сотрудничающих друг с другом в комнате и одновременно причиняющих друг другу боль, атмосфера игры слишком высока.

Лю Чжиюань легко сказал: «Это всего лишь одно из основ геймплея. Вы будете удивлены позже, продолжайте играть»

Вскоре они достигли препятствия, которое Судзуки Морихиро так усердно преодолевал, но на этот раз, поскольку это была игра для двух игроков, каждый из них взял коробку и легко перелез через препятствие.