

Лю Чжиюань кивнул: «Верно, это сцена битвы "Heroes of Might and Magic"»

Он взял перо и заштриховал несколько пустых ромбов, указывая на эти места и продолжая объяснять.

«Они представляют собой диапазон, на который может двигаться персонаж, и разные юниты перемещаются на разные расстояния»

Предчувствие в сердце Ю Судзуки становилось все сильнее и сильнее.

«С таким количеством единиц, не слишком ли мало этих сеток?» - нетерпеливо спросил он.

Лю Чжиюань написал число 100 рядом с алебардчиками.

«Это представляет 100 солдат с алебардами, и их атрибуты будут наложены 100 раз. Количество войск, которое может вести каждый герой, ограничено. Даже если у вас есть десятки тысяч юнитов, вы можете привести в бой только ограниченное количество. Это ядро игры, стратегия»

«К примеру» - Лю Чжиюань написал слово "кавалерия" на площади напротив солдат с алебардой.

«Кавалерия имеет характеристику рывка. За каждую клетку, которую они прошли перед атакой, урон по врагу увеличивается на 5%. А вот алебардчики невосприимчивы к характеристике кавалерии. Давайте поговорим о расовой ограниченности. Например, крестоносцы 4-го уровня человеческой расы увеличат свой урон на 100% при атаке вампиров»

Ю Судзуки потерял самообладание: «Вы имеете в виду, что у каждого юнита разные характеристики, и эти характеристики имеют эффект взаимного сдерживания. Чем выше уровень юнита, тем лучше?»

Лю Чжиюань кивнул: «Чем выше уровень юнита, тем лучше, но здесь возникает проблема. Вначале у вас не так много ресурсов для покупки улучшения. И каждый герой несет ограниченное количество юнитов, а продвинутые юниты будут занимать больше места. Так что в этой игре определенно не так, что тот, кто набрал армию, сильнее. Потому что, если вы сосредоточитесь на сборе высокоуровневых солдат, в конечном итоге вы будете атакованы врагом до того, как соберете несколько высокоуровневых юнитов, и тогда вы проиграете»

Сказав это, Лю Чжиюань нарисовал позади солдат с алебардой простую стену.

«Например, если 100 кавалеристов придут атаковать город, мне нужно всего лишь поставить 100 лучников 2 уровня за стеной, а кавалерия 6 уровня не сможет пробить город. 100 кавалеристов требуют более чем в 10 раз больше ресурсов для 100 лучников. Разумная комбинация юнитов может одержать окончательную победу»

Голос Судзуки Ю стал хриплым, он энергично сжал кулаки, ощущение того, что вот-вот появится предчувствие, заставило его почти не контролировать себя.

«А как насчет героев? Ваша игра называется "Heroes of Might and Magic". Наверное, у героев тоже очень важная позиция?»

Лю Чжиюань нарисовал простой рисунок пешехода за пределами сетки.

«Правильно, роль героя очень важна. Он может полностью удвоить боеспособность войск. Это просто улучшение боя»

Он рассказал Ю Судзуки об особенностях героев, деревьях навыков, магии и т.д.

Чтобы позволить Ю Судзуки понять более интуитивно, он нарисовал простой шаблон портрета героя.

«Что это?» - руки Судзуки Ю немного дрожали, этот простой портрет произвел на него огромное впечатление.

«Дерево навыков»

Появилась эта нереальная настройка. Лю Чжиюань никогда не забудет шок, когда он впервые увидел дерево умений в "Diablo"! Какой гений нужен, чтобы придумать такую идею.

Довести дерево умений до пика смогла еще одна классическая игра, World of Warcraft. Итак, Blizzard! Нет, Silicon & Synapse, скоро мы встретимся.

Лю Чжиюань посмотрел на Судзуки, который пытался подавить свои эмоции, и улыбнулся в своем сердце. Герои меча и магии, эта игра, которая надолго сохранится в последующих поколениях, имеет гораздо больше, чем эти игровые процессы.

«Кроме...»

«Кроме?!» - Ю Судзуки вдруг потерял контроль.

«Мистер Судзуки, я сказал, что "Monster Wars" не достойна консоли Sega MD. Только игра, которую можно передать по наследству, может быть достойна этого»

Лю Чжиюань подробно описал все виды артефактов и ресурсов.

«Это?»

Лю Чжиюань просто нарисовал артефакт, а затем кратко нарисовал систему ресурсов.

«Это то, что вы называете системой ресурсов?»

Еще одна новая идея, идея, которая никогда не появлялась в игровой индустрии.

Ю Судзуки посмотрел на Лю Чжиюаня, как будто он смотрел на монстра. Если вынести отсюда любую идею, то можно создать классическую игру.

Что за монстр эта игра под названием "Heroes of Might and Magic"? Что за монстр создатель, который может разработать такую игру?

«Мистер Судзуки, что-то случилось?»

В глазах будущих игроков "Heroes of Might and Magic" — хорошая игра, но в ней нет ничего удивительного.

Но в эту эпоху Лю Чжиюань осмелился заявить миру, что это шедевр, шедевр стратегической игры. Что "Super Mario", "The Legend of Zelda", "Dragon Quest", все стоят в стороне, совсем не в одном измерении.

Система предметов, известная в игровой индустрии как система бумажных кукол, впервые появилась в 1992 году, но Лю Чжиюань использовал ее в 1987 году.

Дерево умений, впервые вышедшее в 2000 году через "Diablo".

Режим сбора, впервые появившийся в "Dragon Quest V" в 1992 году.

Система достижений в 2005.

Бесчисленное количество впервые использованных идей, в сочетании с беспрецедентным боевым режимом военных шахмат, Лю Чжиюань огляделся и не смог найти никого, кто мог бы с ним сражаться.

«Как долго вы думали об этом?»

«Два года»

Ю Судзуки начал сомневаться в себе.

Лю Чжиюань разработал только пять игр, если считать не готовую "Heroes of Might and Magic". Но среди этих пяти игр, одна удивительнее другой.

Последняя еще страшнее! Это просто не то, что один человек может создать всего за два года.

Пока Судзуки был в ловушке сомнений в себе, Лю Чжиюань нарисовал простую карту и отметил такие параметры, как время и маршрут ходьбы.

«Мистер Судзуки, бои — это только часть игры, и исследование карты также является одним из основных игровых процессов».

Судзуки Ю тупо уставился на грубый набросок в руке Лю Чжиюаня.

«Это...» - он внезапно поднял голову и пристально посмотрел на Лю Чжиюаня - «Это новый тип игры, не так ли, Лю Чжиюань?! Скажи мне, это новый тип?!»

Лю Чжиюань кивнул: «Да, это новый тип игры, которого никогда раньше не было. Я называю его TBS, пошаговая стратегическая игра. Весь игровой процесс этой игры вращается вокруг слова "стратегия"»

«Не имеет значения выбор начальных героев, порядок строительства города, комбинация оружия и т. д. Нет фиксированной рутины, и даже одни и те же начальные герои и оружие будут иметь разный игровой процесс по разным причинам. Игра с несколькими сотнями способов игры, я думаю, что это лучший партнер для новой консоли Sega. "Monster Wars" — это просто казуальная игра»

На самом деле, Лю Чжиюань также добавил в героев личные идеи, заменив несколько юнитов изображениями покемонов.

«Казуальная игра...» - пробормотал Ю Судзуки с кривой улыбкой.

Действительно, сравнивая "Monster Wars" с "Heroes of Might and Magic", не будет преувеличением сказать, что это казуальная работа. Но эта так называемая серьезная работа уже считалась им классикой, главным продюсером игровой индустрии, еще до того, как он увидел "Heroes of Might and Magic".

<http://tl.rulate.ru/book/87364/2822754>