

Насколько популярной была игра «Minecraft» в предыдущем мире Чэнь Мо?

Самая успешная инди-игра с точки зрения популярности и дохода; вторая по продажам игра в мире, которая уступала только тетрису.

Если учесть 2009 год, когда была выпущена игра «Minecraft», уже тогда на рынке существовало довольно много приличных компьютерных и консольных игр, так что то, что эта игра сумела достичь такого успеха, было чудом.

Более того, игра «Minecraft», которая изначально создавалась только для компьютеров, вскоре была портирована на консоли, планшеты и мобильные устройства.

В 2014 году студия «Mojang», отвечающая за игру «Minecraft», была выкуплена компанией «Microsoft» за 2,5 миллиарда долларов.

На тот момент у игры «Minecraft» было более 4,31 миллиарда просмотров на хостинге «Youtube».

К ее бета-тестированию присоединилось более десяти миллионов игроков, что сделало ее самой популярной бета-игрой в мире.

Так же она резко снизила сложность создания 3D-объектов на компьютерах.

Многие хотели создать свой собственный уникальный мир, и они успешно создавали его медленно, но верно.

Конечно на тот момент существовало множество способов, с помощью которых можно было создать виртуальный мир на компьютере, но обычные программы были слишком сложными для освоения обычному пользователю и требовали огромного количества времени.

Но в игре «Minecraft» любой мог создать что угодно.

Просто поставь блок, еще один, еще...

Текстуры? Рендеринг? Растительность? Частицы? Разные эффекты? Ничего этого не нужно. Все, что вам нужно сделать, так это начать ставить блоки.

Блоки в игре «Minecraft» все были одного размера - 1м*1м*1м, так что игроки не потерялись бы в ее виртуальной версии, и их готовые работы выглядели бы более правдоподобно.

Более того, в ней так же было много контента.

Так что для Чэнь Мо перенос такой игры в виртуальную среду станет чем-то хоть и сложным, но действительно значимым.

—

Просмотрев проектную документацию, все приступили к работе. Объяснение и презентация Чэнь Мо дало присутствующим пищу для размышлений.

В конце концов, в этой игре не будет никакого сюжета, и что бы вы сделали, если бы увидели игру, которая была так подозрительно похожа на наборы лего? А теперь представьте, что вам ее нужно создать. На что нужно обратить внимание в первую очередь?

Об этом каждый должен был подумать.

Чэнь Мо вернулся в свой офис на втором этаже магазина видеоигр и начал изучать ограничения, которые существовали на данный момент в виртуальных играх.

«Игровой движок иллюзий» поддерживал создание виртуальных игр, но методы создания в корне отличались от методов создания мобильных или компьютерных игр.

Будучи геймдизайнером класса «А» и став почетным членом игрового комитета, он приобрел множество прав в «игровом движке иллюзий» и мог начать работать над созданием виртуальной игры.

Чэнь Мо уже сам успел испытать виртуальные игры на своей шкуре с помощью виртуальной игры «Earth Online». Работала эта технология довольно просто - человек погружался в игровой модуль и оказывался в выбранной виртуальной игре.

Игровой модуль убирал потребность в клавиатурах, мышках, дисплеях, контроллерах, он просто напросто создавал связь между сознанием игрока и виртуальным миром.

Игровой модуль также был способен анализировать мысли игрока.

Например, если игрок захочет протянуть руку, чтобы схватить что-то, игровой модуль сможет распознать этот импульс и обратить мысль в действие.

Теоретически, технология виртуальной реальности этого мира могла анализировать любые мысли игроков, но реализуется ли мысль в действие зависело от геймдизайнера.

Если бы игрок захотел нажать на курок, а геймдизайнер забыл реализовать это действие и дальнейшее событие, то есть выстрел или же его отсутствие из-за пустой обоймы, ничего бы не произошло.

Допустим, что один из игроков был в прошлом профессиональным солдатом, и если бы он захотел исполнить какой-нибудь особо сложный трюк, а геймдизайнер не предусмотрел такого, ничего бы не произошло.

Это могло показаться странным, но к этому все привыкли спустя некоторое время.

Поэтому чем больше разных действий спланировал и реализовал геймдизайнер, тем больше было мнимой свободы у игрока, и тем больше вещей он мог сделать, из-за чего игра казалась бы более реальной.

Но из-за этого большие виртуальные игры требовали наличия самого лучшего игрового модуля.

Именно поэтому стратегии не были распространены в среде виртуальной реальности.

У них не было никакого преимущества с точки зрения графики.

Для создания требовались огромные затраты, из-за чего в нее нельзя будет сыграть на простом игровом модуле.

Так же они отнимали много сил у игроков, а это значит, что в нее нельзя будет долго играть.

В стратегии, где каждая секунда была важна и где игрок должен будет думать и продумывать все наперед, нагрузка будет слишком велика.

С компьютерными стратегиями все обстояло иначе, хоть от игрока требовалось все то же самое.

Поэтому в некоторых виртуальных играх намеренно упрощали некоторые действия, чтобы предотвратить быстрое утомление игроков от повторяющихся действий что, в свою очередь, увеличивало среднюю продолжительность игровой сессии.

Например, в некоторых виртуальных файтингах упрощали удары и способы их нанесения, из-за чего все сводилось к однообразным ударам, но, тем не менее, это помогало игрокам дольше играть в игру.

Кроме того, виртуальные игры были способны стимулировать все органы чувств, включая зрение, слух, обоняние и осязание.