

Чэнь Мо планировал некоторые грандиозные изменения, но они, вероятно, будут реализованы еще не скоро.

Он хотел реализовать более полное технологическое дерево, которое позволит игрокам размещать блоки для создания более продвинутых предметов.

Конечно в его прошлом мире подобные сложные вещи в игре «Minecraft» существовали, но они добавлялись в игру с помощью разнообразных модов, но он хотел, чтобы такие вещи существовали в игре с самого начала

—

В итоге демо-версия игры «Minecraft» для ПК была завершена в кратчайшие сроки.

Чэнь Мо установил и запустил ее на своем ноутбуке.

Все остальные нервно наблюдали за Чэнь Мо, так как боялись, что он будет недоволен.

Меню запуска было невероятно простым, в нем было всего две кнопки: [Начать игру] и [Выйти]. Чэнь Мо нажал кнопку [Начать игру] и мир начал генерироваться.

Вскоре он появился в джунглях.

Сейчас в игре еще не было реализовано ничего, что было связано с выживанием. По сути сейчас игрок мог только свободно летать по миру и строить. Чэнь Мо начал летать по всему миру, чтобы проверить местность и правильно ли работает генератор мира.

Океаны, горы, реки, луга...

В основном все было в полном порядке. Графика была ужасной, так как сейчас они просто использовали первые попавшиеся ассеты.

Чэнь Мо расплющил вершину горы в игре и начал строить что-то из булыжника.

Чэнь Мо обежал вокруг дома, чтобы лучше рассмотреть его, после чего вошел в здание.

- Здорово. Просто продолжайте двигаться в этом направлении. Просто сосредоточьтесь на уничтожении первой цели, я же займусь другими, - сказал Чэнь Мо.

Все вернулись на свои места и продолжили работать.

Чжоу Ханью сказал: - Босс, я хотел бы обсудить некоторые вещи с точки зрения графики.

Чэнь Мо кивнул. - Хорошо, я все равно хотел с тобой поболтать. Давай поговорим в конференц-зале.

Они вдвоем направились в конференц-зал. Затем Чжоу Ханью вытащил несколько распечаток.

- Я не могу выбрать что-то одно...

Чжоу Ханью передал Чэнь Мо разные фотографии и начал объяснять.

- В стилях нет больших различий, есть лишь некоторые различия в мелочах. В любом случае, трудно добавить больше деталей в пиксельную графику.

Чэнь Мо просмотрел фотографии и выбрал ту, которая ему больше всего понравилась. - Вот эта, и я хочу тебе кое-что напомнить.

- Во-первых, поскольку некоторые вещи, такие как вода, лава или небо, необязательно должны быть исполнены в блоках, будет лучше, если они будут выглядеть как можно более реалистично.

- Стилль других биомов, в частности гор, должен быть мягким. Попробуй смягчить жесткие края и сделать переход более динамичным и эстетичным.

- Ты так же можешь использовать освещение и тени, чтобы сделать блоки еще более трехмерными, например, ты можешь добавить зазоры между досками или кирпичами.

- Ты также должен добавить больше деталей к узорам, чтобы игра выглядела менее зернистой.

- Ты также должен добавить более контрастные цвета для различных блоков, чтобы игроки могли легко различать их.

- Игра должна создавать ощущение яркого, сказочного мира.

- Тебе следует вспоминать о лего, когда речь заходит о деталях. Специальные инструменты, такие как мечи и кирки, необязательно должны быть пиксельными, было бы здорово, если бы ты оформил их в стиле высококачественных наборов лего.

- Персонажи должны быть более симпатичными и более детализированными. Я хочу добавить мимику в будущем, поэтому лица персонажей должны быть достаточно четкими, чтобы в будущем нам не пришлось переделывать лица персонажей.

- Кроме того, я хочу добавить «режим зубила» в будущем, чтобы игрок мог разбивать один обычный блок на шестьдесят четыре маленьких, поэтому прими это во внимание.

Чжоу Ханью все записывал к себе в тетрадь, пока Чэнь Мо говорил.

- Хорошо, я понял, - Чжоу Ханью делал заметки обо всем важном.

- Ты можешь начать подготовку графических ресурсов, а потом мы добавим больше деталей после завершения первой версии игры. У тебя есть много времени, так что используй его с умом, - сказал Чэнь Мо.

Чжоу Ханью кивнул. - Конечно.

—

Развитие игры «Minecraft» шло хорошо, да и этот процесс не должен протекать как-то иначе, ибо в его прошлом мире эту игру создал всего один человек.

После того, как правила и настройки мира были сделаны и проверены, Чэнь Мо начал создание специальных зданий по типу деревень, храмов...

ПК-версия игры «Minecraft» должна встать на один уровень с оригинальной версией до прихода китайского нового года.

Все были вполне довольны игрой на данном этапе, но многие все еще не чувствовали себя хорошо, учитывая тот факт, что скоро на рынок выйдет игра «Преисподняя».

В конце концов, высококачественная графика игры «Преисподняя» находилась далеко впереди графики игры «Minecraft».

—

Чэнь Мо отказался от посещения всех мероприятий перед китайским новым годом, чтобы сосредоточиться на создании игры «Minecraft».

Чэнь Мо только появился на церемонии награждения ради галочки и ушел практически сразу же.

Из двух его новых игр ни одна не смогла взять награды. Но такой результат находился в пределах разумного, так как эти игры не соответствовали вкусам судей. Игра «Diablo» была западной фэнтезийной игрой с невероятно темной темой, и ее стиль не был революционным; в

то время как игра «Don't Starve» не получила награду из-за того, что она была слишком маленькой игрой.

Более того, никто не ожидал многого от игр типа «песочница». В глазах многих людей игра «Don't Starve» была просто нишевой игрой, которая смогла продаться средним тиражом и не более.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1286991>