

Прошло почти четыре месяца с тех пор, как Янь Чжэньюань начал работать над виртуальной версией игры «Diablo».

Хотя компания «Императорская династия» старалась сдержать распространение этой новости, в такой большой компании удержать это под секретом было невозможно.

Новая виртуальная игра Янь Чжэньюаня называлась «Преисподняя» с основой в виде оригинальной интеллектуальной собственности. Ходили слухи, что специально для этого была заключена сделка с популярным писателем, который должен был выпустить роман под таким же названием в то же самое время.

Эта игра была тесно связана с буддизмом.

История игры «Преисподняя» происходила в мире вечной тьмы, который был наполнен демонами. Различные всемогущие демоны сломали свои печати и вторглись в человеческий мир. Игрок должен был спасти шесть царств, изгнать бесчисленных демонов и восстановить их печати.

В игре «Преисподняя» будет шесть различных классов и шесть различных царств: небеса, полубоги, люди, животные, голодные призраки и адские отродья.

Как и в игре «Diablo», все классы являлись классами нанесения урона, и среди них не было ни одного саппортающего класса.

Небеса были наполнены святой магией, из-за чего их представители были воплощением святости...

Человеческую расу представлял герой, и выбрав эту расу игрок мог стать убийцей...

Выбрав животную расу, игрок мог стать друидом...

Полубоги могли стать берсеркером, который был сильно похож на варвара...

Выбрав расу голодных призраков игрок мог стать некромантом...

Раса адских отродий предоставляла игроку класс колдуна, который оперировал темной магией.

Классы в этой игре были хорошо продуманы, поскольку геймдизайнеру удалось внести шесть царств в мир игры и показать уникальность каждого класса.

Но самое главное, что все шесть классов явно были «позаимствованы» у игры «Diablo».

Полубоги, например, точно являлись копией варваров из игры «Diablo».

С отличными продажами компьютерной игры, такой как «Diablo», вероятность успеха игры «Преисподняя» была бы намного выше.

Основываясь на текущей доступной информации, игра «Преисподняя» уже имела отличную упаковку.

С точки зрения геймплея, поскольку она все еще находилась на ранних стадиях тестирования, еще произошло не так много утечек относительно геймплея.

Игроки будут пробиваться в ад, убивая волны врагов, чтобы запечатать демонов...

Этот сюжет был похож на сюжет первой части трилогии игр «Diablo».

Каждый уровень ада содержал относительно большую процедурно сгенерированную карту.

Как и у игры «Diablo», в игре «Преисподняя» так же было множество отвратительных и кровавых сцен, которые дополняли атмосферу ужаса и отчаяния.

И, конечно же, возрастное ограничение не обошло ее стороной - строгое 18+.

Но учитывая то, что эта игра будет виртуальной, Янь Чжэньюань, несомненно, внесет некоторую цензуру, чтобы игроки не вышли из нее при первом же убийстве обычного монстра.

На более высоких уровнях ада существовали человеческие города, которые позволяли игрокам торговать и взаимодействовать друг с другом.

—

Сейчас Чэнь Мо думал о том, как будет выглядеть конечный продукт.

Основываясь на имеющейся информации, Чэнь Мо уже мог сказать, как будет выглядеть игра «Преисподняя» на ПК, но он понятия не имел, как она будет выглядеть в виртуальной реальности.

Но в итоге он решил сильно не задумываться над этим и решил подождать, пока она не появится на рынке.

Три его помощника из всех сил старались закончить некоторые мелкие детали в игре «Minecraft».

Цянь Кун передал Чэнь Мо документ, в котором объяснялась система крафта «Minecraft».

Тогда Чэнь Мо намекнул о столе для крафта и на то, как можно будет создавать различные инструменты, но не уточнил, как именно, и оставил продумывание этого дела на Цянь Куна.

Чэнь Мо посмотрел на проектный документ системы крафта.

- Босс, ранние стадии игры уже определены и понятны. Но я не совсем уверен насчет среднего и позднего этапа игры, каков технологический потолок этой игры? - спросил Цянь Кун.

Чэнь Мо ответил через несколько мгновений: - Очень высокий.

- Насколько высокий?

- Ракеты.

Глаза Цянь Куна расширились. - Р-ракеты?

Чэнь Мо кивнул. - Помнишь, что в наборах, что я раздал ранее, был поезд, автомобиль и ракета? Подумай о добавлении их в игру «Minecraft».

Цянь Кун почесал затылок. - Что? Разве ракета не слишком сложна? Как игрок вообще сможет ее создать?

- Думай нестандартно. В игре «Minecraft» есть два способа крафта: первый - это расположение предметов в определенном порядке в верстаке, второй - размещение блоков в мире.

- Например если воду разлить рядом с лавой, то получится обсидиан.

- Мы могли бы также добавить более сложные технические крафты. Мы могли бы создать несколько уникальных предметов для создания блока, с помощью которого можно будет производить управление, плюс блоки, которые будут имитировать разные другие необходимые конструкции, ты понял?

- Кажется, я понял, - ответил Цянь Кун.

Чэнь Мо продолжил: - Не обязательно все должно быть основано на реальности. Можешь взять пример с игры «Don't Starve» и ее системы крафта.

Цянь Кун, казалось, наконец все понял. - Хорошо... тогда я переделаю это.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1286927>