

С трудом построенные строения в игре «Minecraft» могли быть легко разрушены, поэтому Чэнь Мо внес некоторые ограничения.

Гильдия может выбрать вполне приличную по размеру территорию, где будет иметь абсолютный контроль над блоками. Лидер гильдии может разрешать некоторым членам гильдии строить и ломать, и только те, у кого есть эти полномочия, могут строить или ломать блоки на территории гильдии.

По сути территория гильдии будет специальной областью, которая будет выбрана самими игроками, из-за чего они будут думать об этой территории как о собственном доме.

С расширением гильдии территория гильдии будет только расширяться все больше и больше, но если территория двух гильдий соприкоснется, то у них будет только два выбора - объединиться или воевать.

В случае войны игроки смогут разрушать здания враждебные гильдии, но для окончательной победы нужно будет сделать множество вещей.

В то же время лидер гильдии может применить навыки, которые смогут в определенный момент спасти территорию гильдии.

Таких механик не существовало в предыдущей жизни Чэнь Мо, поэтому внесение таких особенностей было немного рискованно. Ведь здания в игре «Minecraft» были хрупкими и практически любой блок мог быть уничтожен в считанные мгновения.

Однако Чэнь Мо считал, что из-за ввода различных правил и ограничений все будет в порядке.

Более того, чтобы его игра действительно стала успешной, ему нужно предоставить игрокам полную свободу. Если игроки на сервере будут хотеть только воевать без остановки, то пусть воюют.

Если же игроки на сервере будут хотеть построить множество удивительных вещей, то они, безусловно, объединятся и вытеснят из сервера тех, кто любит воевать.

Чэнь Мо же нужно было только внести некоторые правила.

----

На данный момент игроки вполне неплохо развивались.

Уже появились большие гильдии, которые начали строить великолепные здания.

В конце концов, для таких больших гильдий их первая постройка будет являться их лицом. А лицо, как всем известно, очень важно в нашем мире. Особенно сильно это правило работало при вербовке новых людей. Если у гильдии не будет построено хотя бы одно красивое строение, мало кто захочет присоединиться к такой гильдии.

Чэнь Мо заметил, что на сервере уже появилась группа профессиональных строителей. Несколько десятков игроков сформировали гильдию строителей и уже во всю строили грандиозное здание.

В «мире Чэнь Мо» некоторые киты потратили уже как минимум тысячу юаней для покупки чертежей, особенно часто покупали Штормград и запретный город.

И это с учетом того, что Штормград стоил более тысячи юаней...

Но так как для возведения зданий по чертежам все равно требовались ресурсы, эти киты просто шли и договаривались с гильдиями. И с каждым часом людей, которые были вовлечены в сбор ресурсов, становилось все больше и больше.

Практически для всех китов этот опыт стал для них чем-то новым. Особенно после того, как вся гильдия смотрела на готовый проект с чувством выполненного долга... это чувство нельзя было описать словами.

В то же время игроки, которые любили развиваться, уже начали копаться в технологической ветке.

И такие игроки, которые состояли в большой гильдии с огромным количеством ресурсов, вскоре открыли для себя новые технологии.

После укрощения лошади можно было скрафтить карету из дерева.

Они могли потратить множество редких вещей для крафта управляющего ядра, а затем использовать специальный некрус, чтобы в итоге они смогли управлять драконом.

Они могли создать даже автомобили, но они требовали на данный момент слишком большого количества ресурсов, которых не было даже у больших гильдий.

Многие из продвинутых вещей требовали редкие материалы, и зачастую для их добычи им нужно было отправляться и искать подземелья.

Если игроки хотели начать исследовать космос, они должны были для начала развиваться в следующем порядке: дерево-камень-железо. После того, как они добудут железо в больших количествах, лидер гильдии должен будет обеспечить большинство своих подчиненных железным мечом и броней, а затем отправить эту группу в шахты, где они будут сражаться с

разными монстрами ради добычи редких ингредиентов.

Довольно быстро крупные гильдии начали разделять своих игроков на классы.

Появились менеджеры, которые отвечали за координацию различных работ и разработку плана развития.

Появились архитекторы, которые специализировались на строительстве.

Появились ученые, которые в основном занимались изучением и крафтом особо тяжелых вещей.

Появились воины, которые отвечали за добычу редких ингредиентов с монстров и были ответственны за защиту от игроков из других гильдий.

Появились шахтеры, которые в основном только и делали, что копали.

После того, как в некоторых гильдиях появились подобное разделение на классы, они начали развиваться с огромной скоростью. Более того, так как все игроки стремились к лучшему, атмосфера в гильдиях была очень гармоничная.

Гильдии, которые начали быстро прогрессировать из-за разделения людей на классы, опубликовали на форуме преимущества и недостатки данного разделения. И вскоре практически все гильдии стали использовать подобную систему.

Многие гильдии также начали размещать посты на форуме, где они рассказывали о своем прогрессе и уже построенных зданиях.

Хотя пока что игроков было не так уж и много, все игроки старались изо всех сил. Игроки с энтузиазмом постигали новую игру и с удовольствием делились своим опытом, из-за чего официальный форум игры «Minecraft» был довольно активен.

Многие игроки были шокированы технологической веткой и пытались выяснить наилучший путь развития.

Но не у всех все шло гладко.

Из-за того, что некоторые игроки не слушались своих лидеров, они были недовольны тем, что их почему-то кикают из гильдий или же отправляют выполнять самую тяжелую работу, из-за чего они писали гневные посты на форуме.

Но Чэнь Мо на это было наплевать.

В конце концов эта проблема появилась именно из-за действий игроков, а не из-за его ошибок в дизайне игры.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1294032>