

В этом мире большинство игр типа «песочница» были созданы зарубежными разработчиками. Например, самая успешная «песочница» на данный момент - «Earth Online», в ней игроку позволяли работать, покупать участки и дома, а также пройти по пути разных профессий. В этой игре игроку было представлена относительно большая степень свободы.

Однако эта игра не совсем подходила под определение «песочница».

Такие игры должны иметь две основные особенности: много контента и полная свобода действий. Хотя в игре «Earth Online» было много контента, в ней не было как таковой свободы действий, так как эта игра полностью имитировала реальную жизнь.

Основной фишкой игр типа «песочница» являлась свобода, с помощью которой игрок мог творить абсолютно все, что только хотел.

И игры, в которых эта важная часть была порезана или же вовсе отсутствовала, не могли считаться настоящими песочницами.

Поэтому Чэнь Мо хотел использовать игру «Don't Starve» и проверить реакцию игроков на подобную игру. Если они хорошо ее примут, то он уже будет знать, какую виртуальную игру создаст первой.

И еще одним ключевым фактором выбора именно этой игры заключалось в том, что игру «Don't Starve» было относительно проще создать по сравнению с другими песочницами.

В предыдущем мире Чэнь Мо первая версия игры «Don't Starve» была создана командой из трех человек всего за восемь часов. Хотя это и была примитивная демка, она работала!

На допиливание игры ушел целый год, и большая часть времени была потрачена на тестирование и фикс багов, а также на поиск уникальных фишек игры.

Команда, которая создала игру «Don't Starve», прошла через жаркие дискуссии, некоторые думали, что, поскольку это была игра на выживание, игрокам нужно позволить становиться сильнее по мере того, как они будут продвигаться по игре, в то время как другие думали, что, поскольку это была игра на выживание, игроки должны быть смертными и бояться умереть.

После напряженного обсуждения они остановились на последнем варианте.

Эта игра также имела простой, но уникальный художественный стиль.

Единственное, что беспокоило Чэнь Мо, так это настройка сложности игры. Однако с помощью зелья просмотра воспоминаний и коллективной работы его сотрудников будет нетрудно создать игру, которая даже будет лучше оригинальной.

Чэнь Мо планировал сделать в ней всего три режима: выживание, приключение и кооператив. Первые два были стандартными режимами, о которых и говорить не стоило, в то время как кооператив позволит игрокам поиграть в нее вместе.

И в его прошлом мире кооператив был самым популярным режимом из всех.

Суть игры была проста – игроки исследовали карту и собирали разные ресурсы, из которых потом создавали различные предметы и старались изо всех сил выжить как можно дольше.

Случайная генерация местности, атрибуты и использование различных предметов, различия в атрибутах разных персонажей, скорость возрождения монстров, а также смена времен года и смена погоды не давали игрокам заскучать.

Также мир игры был невероятно разнообразен, поскольку игрок мог найти различные биомы: равнины, болота, луга, леса...разные биомы имели разные особенности, а также разных мобов.

В самом начале игра будет генерировать случайную локацию, на которой появится игрок. Местность будет сильно отличаться от одной игры к другой, что гарантирует, что игрок каждый раз будет встречаться с разными трудностями.

Кроме того, в игре также были сезоны, которые очень сильно влияли на геймплей.

Весной дожди шли чаще, а растения росли быстрее.

Летом растения могли самопроизвольно воспламеняться, а игроки быстрее нагревались, из-за чего им приходилось пить больше воды.

Зимой растения росли медленнее, а игроки могли замерзнуть.

Сезоны, а также различные другие факторы в совокупности представляют большую угрозу для игроков, из-за чего они будут вынуждены готовиться к следующему сезону со всей серьезностью, если конечно они хотят выжить без проблем.

После того, как будут заложены основы мира, Су Цзинью вместе со своей командой будут добавлять в нее больше контента.

Чэнь Мо планировал ввести в первую версию игры только несколько персонажей: Уилсона, Уиллоу, Венди, Вольфганга, WX-78, Вэса, Уикерботтом, Вуди и Максвелла.

Для разблокировки некоторых из этих персонажей игроку нужно будет выполнить определенные требования. Каждый персонаж также обладает различными способностями. Например, персонажа Уиллоу игрок разблокирует после того, как сможет прожить как

минимум восемь дней, и ее уникальной способностью является то, что с самого начала игры в ее инвентаре будет находиться зажигалка, а так же то, что она не получает урона от огня.

Монстров этой игры можно было разделить на четыре основные категории: гуманоиды, животные, странные существа и шахматные фигуры, и каждый из монстров обладал уникальной чертой.

Многие гуманоиды обладали определенным интеллектом и могли быть подкуплены игроком, в отличие от животных. Разные монстры дропали после своей смерти разные предметы, и некоторые из подобных вещей можно было превратить в снаряжение или пищу.

У игры «Don't Starve» также была богатая система снаряжения, включающая предметы, которые игрок использовал изо дня в день, например источники света и инструменты для сбора ресурсов; расходные материалы, в которые входили продукты питания и ингредиенты; и экипировка – оружие, доспехи, ловушки...

Кроме того, некоторые вещи можно дополнительно обработать. Пища, которая быстро портится, может быть помещена на костер, в кастрюлю или сушилку, что продлит ее срок годности.

Но так как эта игра была песочницей, огромная часть веселья исходила от разработанных игроками модов.

В его прошлой жизни модов было настолько много, что игрок буквально мог сделать в этой игре все, что угодно. Усложнить игру? Установи этот мод. Упростить игру? Для этого установи этот мод. Хочешь эпических баталий и имбового снаряжения? Тебе нужно установить вот этот мод...

—

Создание дополнения «Diablo: Reaper of Souls» и игры «Don't Starve» продвигалось довольно плавно.

В то же время игра «Diablo» продолжала набирать популярность.

Продав шокирующие 1,87 миллиона копий за первый месяц, игра сумела сохранить свой импульс и во второй месяц продавалась тиражом в 1,68 миллиона копий, что означало, что игра «Diablo» в общей сложности принесла Чэнь Мо почти четыреста пятьдесят миллионов юаней.

Большинство новых игроков находили эту игру забавной. Они все так же просили помощи на форумах, просили друзей помочь... Новые игроки были довольны своим приобретением и хвалили игру.

Однако уже начали появляться игроки, которые были другого мнения.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1275696>