

Все с нетерпением ждали, когда Чэнь Мо покажет им проектную документацию своей новой игры.

Хотя им понравилось собирать наборы лего, большинство все еще не понимало, почему Чэнь Мо сказал им это сделать, и еще меньше понимало, как лего вообще может быть связана с игрой.

Более того, Чэнь Мо ранее намекал на виртуальную игру. Многие думали, что Чэнь Мо разработает игру по мотивам Азерота или виртуальную РПГ-игру из-за успеха игры «Diablo», но теперь они сомневались из-за этого лего.

Как лего и новая игра могут быть связаны?

На экране появилась презентация под названием «Концепция дизайна игры «Minecraft».

Эта игра была даже проще, чем игра «Diablo», поскольку презентация закончилась менее чем за десять минут.

В ней говорилось всего о трех основных пунктах: правила игры, дизайн и дополнительные режимы...

В правилах говорилось о том, какие настройки мира будут стандартными, о цикле дня и ночи, режиме выживания, убийстве монстров, крафте...

В дизайне говорилось о том, чтобы каждый блок должен выглядеть как можно лучше, чтобы игроки могли ассоциировать их с реальными предметами.

Дополнительные режимы включали в себя дополнительные игровые режимы, которые должны быть добавлены на более поздних стадиях игры, такие как режим выживания, творческий режим, мультиплеер...

- Это все, есть вопросы? - спросил Чэнь Мо и посмотрел на присутствующих.

Все посмотрели друг на друга с одинаковым выражением лица: «Ты что, шутишь?»

Чжоу Ханью прочистил горло и сказал: - Я не думаю, что есть большая проблема с концепцией дизайна в целом, она была представлена довольно ясно. Но так как это виртуальная игра, разве игра «Minecraft» не слишком...проста?

Чжэн Хунси кивнул и сказал: - Я тоже так думаю, в этой игре нет никаких сюжетных элементов. Нет ничего сложного с точки зрения баланса. Она даже близко не стоит с игрой «Warcraft: The Frozen Throne», не говоря уже о «Diablo».

Чжоу Ханью добавил: - Верно, и не слишком ли низкие требования к графике? Все остальные виртуальные игры стремятся к реалистичному внешнему виду. Судя по тому, что мы имеем на данный момент, я не думаю, что у персонажа будет даже пять пальцев...

- Я думаю, что нам так же нужно будет подумать об продажах. Конечно, строить лего было довольно забавно, но мы делали это по инструкции. Если бы нам дали кучу разных блоков, кто-нибудь из нас смог бы создать что-то вроде этого? В лучшем случае у нас получился бы ужасный монстр, или еще чего похуже, - сказал Цянь Кун.

Су Цзинью тоже вмешалась: - Верно, я тоже так думаю. Сколько игроков смогут использовать свой творческий потенциал и исследовать весь этот неограниченный мир? Кроме того, виртуальный рынок сейчас и так переполнен, так что нам придется бороться за каждого игрока.

Все испытывали сомнения на счет успешности этой игры.

Несмотря на то, что Су Цзинью и Чжэн Хунси полностью доверяли Чэнь Мо, это было основано на том, что концепции дизайна Чэнь Мо не сильно отличались от их собственных.

Очевидно, что игра «Minecraft» вообще не соответствовала тому, что они хотели сделать в качестве своей первой виртуальной игры.

Чэнь Мо рассмеялся и не обратил внимания на их сомнения.

Чэнь Мо потратил много времени на возвращение своих трех помощников, и он хотел, чтобы у них были свои собственные мысли и идеи. Он хотел, чтобы у них была своя собственная точка зрения, он не хотел, чтобы они просто опускали голову и следовали тому, что хотел сделать Чэнь Мо.

Их вопросы означали, что у них были свои собственные мысли, и это было очень хорошо.

Чэнь Мо спросил через несколько мгновений: - Что вы, ребята, думаете о игре «Don't Starve»?

Су Цзинью ответила: - Ммм, игровой процесс увлекательный, продажи отличные, но это не игра высшего уровня.

Чэнь Мо кивнул. - Тогда в чем секрет успеха игры «Don't Starve»?

- Ммм...воссоздание потребностей выживания, богатый геймплей и игра типа «песочница», которая позволяет игрокам исследовать и создавать все, что угодно, - ответила Су Цзинью.

Чэнь Мо кивнул. - Совершенно верно. Причина успеха игры «Don't Starve» заключается в том,

что это игра типа «песочница», и она включала в себя аспект выживания. Была ли в ней высококачественная графика?

- ...нет, - ответила Су Цзинью.

Чэнь Мо поднял еще один вопрос: - Разве у нее был сюжет? Что на счет цифровых значений? Вам, ребята, удалось угадать примерное количество ее продаж?

Все посмотрели друг на друга.

Чэнь Мо продолжил: - В ней нет сложного сюжета, нет ничего сложного со стороны цифр. Все думали, что это будет нишевая игра до ее выпуска, никто не думал, что она сможет продаться тиражом в более чем четыре миллиона копий. О чем это нам говорит?

- Это говорит нам о том, что в играх типа «песочница» нет необходимости в создании крутого сюжета, нет необходимости в сотворении чего-то супер сложного с точки зрения цифр. Что нужно песочнице, так это свобода. Если в игре будет полная свобода, можно жертвовать чем угодно.

- Например мы сделаем пиксельную графику ради свободы.

Чэнь Мо остановился и посмотрел на их реакцию.

Все думали о смысле, который стоял за речью Чэнь Мо.

Чэнь Мо продолжил: - Какой размер самого маленького кусочка лего? Ширина и длина 7,8 мм, высота 9,6 мм...

- Но почему у него именно такой размер? Все из-за того, что если бы он был еще чуть меньше, с ним мало что можно было сделать, но если эта деталь будет больше, то с ней будет неудобно работать. Каждая деталь в лего была рассчитана и протестирована на полезность и удобство в использовании, и сейчас мы покупаем продукт, а точнее лучший результат этих исследований.

- И если мы хотим, чтобы игроки имели творческую свободу в игре «Minecraft», мы также должны позаботиться как о удобстве использования, так и о полезности.

- Помните ту собаку, которую я построил? Это же пиксельная графика. И у нас нет особого выбора прямо сейчас.

Теперь большинство поняло, к чему клонил Чэнь Мо.

Идея Чэнь Мо заключалась в следующем: сначала создать песочницу, которая будет похожа на набор лего, из-за чего в ней будет пиксельная графика. Более того, Чэнь Мо считал, что другие аспекты, такие как графика, цифровые значения, сюжет и стиль игры вообще не были важны.

И концепция этой игры отражала его мысли.

В комнате стояла гробовая тишина, пока все обдумывали слова Чэнь Мо.

Су Цзинью кивнула. - Я поняла. Я поддерживаю эту идею.

Цянь Кун добавил: - Хорошо, мы попробуем! Я думаю, что если мы сможем воссоздать в нашей игре радость от полной сборки огромного комплекта лего, она точно станет успешной!

Чжоу Ханью также сказал: - Я не полностью согласен с этой мыслью, но я подумаю об этом на досуге. Даже если в ней будет пиксельная графика, у нас обязательно будет самая красивая пиксельная графика в мире.

Чэнь Мо рассмеялся. - Не волнуйтесь, эта игра не разочарует ни нас, ни игроков.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1284772>