

Каждая игра была ограничена, и в основном эти ограничения были связаны с платформой, на которой выходила игра.

Например, гоночные игры на ПК всегда имели только два ракурса обзора - изнутри автомобиля или снаружи автомобиля.

Это было связано с тем, что поле зрения в компьютерных играх от первого лица обычно составляет от 75° до 90°, в то время как у людей поле зрения составляет в общей сложности 180°.

То есть из-за ограниченного дисплея на ПК невозможно было иметь полное представление о ситуации без наличия двух мониторов.

Но большинство игроков не стали бы подключать еще один монитор только для того, чтобы поиграть в гоночную игру, из-за чего угол обзора внутри автомобиля был очень узким.

Из-за этого, а точнее для решения этой проблемы добавляли вид от третьего лица, поскольку так можно было расширить поле зрения игрока, а это означает, что игрок сможет увидеть больше.

И это ограничение являлось одним из множества ограничений ПК-игр.

И так как виртуальные игры зачастую сначала проходили через этап проверки с помощью ПК версии данной игры, такая проблема присутствовала и в виртуальных играх. У виртуальных игр было несколько существенных ограничений.

В большинстве популярных виртуальных играх существовал только обзор от первого лица.

Для создания виртуальной игры обычно брали уже успешную компьютерную игру, после чего улучшали ее графику в несколько раз. И такое улучшение обычно стоило невероятных денег. На это и уходила большая часть денег.

После этого геймдизайнер адаптировал управление для виртуальной среды. В основном это делалось так - преобразовывали сигналы, полученные от игроков с помощью специального оборудования, и потом привязывали к этому сигналу то или иное действие.

Если игрок, например, подумает о прыжке, устройство считает этот сигнал и произведет соответствующее действие в игре, если оно было предусмотрено геймдизайнером.

Другие органы чувств, такие как обоняние, слух и осязание, также будут перенесены в виртуальную реальность.

—

После учета основных моментов, на которые он должен будет обратить больше внимания, Чэнь Мо начал работать над миром «Minecraft».

Сейчас Чэнь Мо планировал создать ПК-версию этой игры, и только потом перенести эту игру в виртуальную реальность.

И сейчас он решил поработать над режимами игры.

Чэнь Мо планировал создать однопользовательский, а также многопользовательские режим.

Синглплеер и локальный мультиплеер могут быть соединены воедино, точно так же, как и в игре «Diablo» 3, и мир может расти бесконечно, поскольку он будет процедурно генерироваться самой игрой.

Ресурсы останутся более или менее такими же, как и в оригинальном «Minecraft»: камень, вода, лава, песок, гравий, золото, железо, уголь, дерево, алмазы...

Можно будет добавить еще больше в случае необходимости.

Ремесленные материалы, такие как: палки, доски, кожа, семена... Оборудование, используемое для сбора: лопаты, кирки... Транспорт, такой как: рельсы, тележки и лодки. Инструменты для сражений: мечи, броня... Всего нужно будет добавить в избытке, и в будущем добавить еще больше.

Хотя Чэнь Мо не знал, как в игре «Minecraft» генерируется мир, он догадывался о примерной последовательности.

Для начала создавался сам пласт земли.

Далее генерировались различные биомы, добавлялись холмы и горы, к стыкам биомов добавлялась вода...

После этого в зависимости от биома расставлялись разные блоки...

После этого добавлялась всякая растительность: обычная трава, цветы, кактусы...

После этого шла расстановка особых сооружений.

Особые сооружения, такие как деревни и храмы пустыни, создавались с использованием

заранее готовых ассетов. Чэнь Мо решил, что будет лучше, если он добавит больше особых сооружений, чтобы мир казался более богатым.

После этого уже шла расстановка особых юнитов и сундуков.

После этого шла расстановка воды и лавы.

Потом же шла расстановка ценных руд, и все зависело от высоты, ибо определенная руда, например алмазная, не могла быть найдена на шестидесятой высоте...

И последнее, но не менее важное – добавлялись обычные mobs.

Но это была всего лишь догадка Чэнь Мо. Реальный генератор и его последовательность действий могла отличаться от его предположений.

После создания мира игрок появлялся в случайном месте и мог исследовать его вдоль и поперек.

Действия, которые игроки могли выполнять в оригинальной игре, включали обычное перемещение, прыжки, атаку, добычу и размещение блоков. Позже были добавлены некоторые анимационные моды, которые добавляли систему паркура...

Чэнь Мо мог сам воссоздать все эти анимации и улучшить их качество.

Дюжина или около того новых анимаций не станут проблемой.

Кроме того, Чэнь Мо думал об улучшении других аспектов игры.

Например, в оригинальной игре игроки могли создавать двери только с помощью верстака. Чэнь Мо планировал расширить количество вещей, которые можно было скрафтить с самого начала, а не добавлять их потом.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1286925>