После хорошего сна Чэнь Мо позавтракал и как обычно сходил в душ. Когда он вышел из душа и переоделся, он использовал зелье просмотра воспоминаний.

Он не помнил важных мелких деталей, так как «Растения против зомби» была выпущена довольно давно, из-за чего ему пришлось использовать это зелье.

Зелье быстро подействовало, и Чэнь Мо начал вспоминать то, что произошло много лет назад.

Первое, что он успел вспомнить, были очертания растений: горохострел, стена в виде картофеля, подсолнух с загадочной улыбкой, вишня, которая взрывалась...

После того как он вспомнил большинство растений, он начал вспоминать зомби: обычный зомби, зомби с ведром на голове, зомби с шестом, спортивный зомби, танцующий зомби...

Так же он детально вспомнил зоны, где происходили бои: дневная, ночная...

Когда его воспоминания прояснились, Чэнь Мо схватил свой графический планшет и начал наносить некоторые наброски растений и зомби, уделяя при этом особое внимание деталям и их особенностям.

После этого Чэнь Мо начал вспоминать ход игры.

Слова, которые говорил сумасшедший Дэйв, посадка первых растений, избиение первого зомби, уровни, разблокировка новых растений, бой с боссом...

Чэнь Мо делал заметки, записывал все примечательные детали каждого из уровней, особенно таких уровней, где давали доступ к новым растениям, и уровни, при прохождении которых давали доступ к специальным сложностям.

После этого настало время цифр.

Время между выстрелами горохострела, увеличение урона, который давал древофакел, снижение скорости передвижения от атаки зимнего арбуза, количество здоровья различных зомби...

Эти цифры могли показаться незначительными, но они влияли на структуру и темп игры. Поскольку способности кода Чэнь Мо были ограничены, он не мог делать шаг влево или вправо.

Четыре часа пролетели в мгновение ока.

Чэнь Мо вздохнул с облегчением, так как последние четыре часа он был чрезвычайно сосредоточен. Когда он потянулся, то почувствовал, что его тело начало ныть.

Однако сейчас не было времени для отдыха. Он использовал все, что еще оставалось в его памяти, дополняя цифры, боясь что-то упустить.

Со временем воспоминания начали улетучиваться. Зелье просмотра воспоминаний могло гарантировать доступ к воспоминаниям только в течение четырех часов. Как только оно закончилось, его воспоминания начали постепенно забываться.

Проработав еще два часа, Чэнь Мо глубоко вздохнул, сделал глоток воды и ссутулился, сидя в своем кресле.

На его мониторе был открыт документ, в котором было написано несколько тысяч строк с разными деталями игры. Также у него была папка с эскизами, в которой было все: эскизы растений, зомби, карт, он даже успел нарисовать макет пользовательского интерфейса.

Чэнь Мо использовал зелье просмотра воспоминаний по максимуму, он выжал из него все, что только было возможно выжать!

- Черт, это было так утомительно, - пробормотал Чэнь Мо и вытер пот со лба. Он был близок к краху, его тело было слишком слабым.

Но почему он поставил себя в такое трудное положение? Потому что у него было только одно зелье! Если бы у него было две бутылки этого зелья, он мог бы сделать эту игру за два дня не напрягаясь. Или если бы эффект этого зелья длился восемь часов, ему не пришлось бы так торопиться.

Чэнь Мо походил по своему магазину, съел несколько батончиков и немного шоколада, выпил чашку кофе и немного отдохнул, после чего вернулся к работе.

Ему еще нужно доработать проектную документацию и некоторые детали.

Доработка заняла у Чэнь Мо целую неделю.

Спустя неделю проектная документация игры была в основном завершена. Важные и не очень детали также были доработаны. Интерфейс и дизайн растений и зомби был готов.

Затем Чэнь Мо ввел все это в движок.

Для создания его игры движку потребуется от одного до трех дней.

Чэнь Мо хотел использовать это время для доработки формул.

Он хотел внимательно просмотреть основные атрибуты растений, например такие как урон, здоровье, дальность, частоту атаки, площадь атаки, время установки, стоимость и многое другое.

Чэнь Мо хотел проверить каждый атрибут у каждого отдельного растения и зомби.

Цифры, которые он записал ранее, будут чрезвычайно полезны. Он сможет легко проверить и найти в случае чего ошибку.

Пересмотр формул был завершен за два дня. Поскольку Чэнь Мо смог вспомнить практически все цифры и формулы из его мира, он не нашел никаких ошибок, по крайне мере сейчас.

Следующим шагом станет тестирование и настройка!

За это время «игровой движок иллюзий» создал проект, который Чэнь Мо временно назвал «РПЗ». Это было всего лишь временным решением, он изменит название, когда решит, что игра готова.

Чэнь Мо проверил основные механики после открытия проекта. В основном никаких серьезных ошибок не было, он только исправил некоторые логические и цифровые опечатки.

После этого Чэнь Мо ввел в игровой движок модельки зомби и растений. Теперь у него была готова рабочая демоверсия игры.

На данный момент в игре еще не было ни обучения, ни каких-либо уровней на выбор.

Чэнь Мо вручную инициализировал карту и посадил несколько горохострелов и зомби, которые медленно начали идти к ним с другой стороны сцены.

Хлоп, хлоп, хлоп…

Под безжалостными атаками горохострелов зомби умер.

Темп игры был в порядке. Чэнь Мо приступил к тестированию еще нескольких зомби и растений, и в итоге он не выявил никаких проблем. За исключением корректировки нескольких значений, которые показались ему не совсем правильными, все остальное было в порядке.

После этого Чэнь Мо начал работать над дизайном зон и последовательностью уровней.

Плюс он должен был настроить сложность уровней. Она должна стимулировать игрока, а не подавлять его.

Чэнь Мо записал кучу деталей о планировке каждого уровня. Он смог вспомнить примерное количество зомби на каждом уровне и последовательность разблокировки разных растений

За пять дней Чэнь Мо смог воссоздать различные зоны и последовательность уровней, а также начальное обучение. Он, наконец, сделал приключенческий режим «Растения против зомби», и осталось дело за малым.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1196120