

Теперь, когда режим приключений наконец был готов, Чэнь Мо решил начать делать мини-игры, головоломки, режим выживания и режим бесконечной волны.

Все остальное было довольно просто сделать, ибо теперь у него был приключенческий режим в форме фундамента. Чэнь Мо не нужно было так сильно стараться, так как у него был скелет, который он мог менять так, как ему было угодно. В течение недели он смог сделать режимы.

Достижения, личный сад и магазин сделать было еще проще, так что он сделал все это за три дня.

Чэнь Мо еще три дня тестировал игру. Он прошел режим приключений один раз, удостоверился, что в других режимах не было ошибок и отполировал некоторые спорные моменты.

Чэнь Мо работал над игрой днями и ночами. И, наконец, спустя месяц «Растения против зомби» была успешна воссоздана.

В прошлой жизни «Растения против зомби» была создана за три года командой из одного дизайнера, одного художника, одного музыканта и одного программиста. Большая часть их времени, скорее всего, была потрачена на пересмотр проектной документации и над оптимизацией пользовательского опыта, но в итоге они смогли создать очень хорошую игру.

Чэнь Мо не нужно было кодить или вносить слишком много изменений во что-либо. Ему не нужно было искать вдохновение или менять дизайн. Все, что он сделал, так это скопировал огромный труд нескольких людей, и это все равно заняло у него целый месяц. И то столько времени он потратил только из-за того, что у него был такой великолепный движок...

Однако это было еще не все!

Хотя игра была в основном завершена, модельки, которые он скачал ранее, все еще присутствовали в его игре. Из-за этого игра выглядела как настоящая помойка, в которую напихали все, что только можно.

Более того, в игре не было ни музыки, ни звуковых эффектов.

И из-за этого Чэнь Мо потратил много времени на совершенствование анимации и музыки до уровня оригинальной игры.

У него уже были готовы наброски и все, что осталось, так это сделать им анимации, музыка может пока подождать. Однако это был довольно болезненный процесс, так как Чэнь Мо должен был нарисовать и оживить все это вручную.

У него на данный момент было около сорока различных типов растений и около двадцати

различных типов зомби, и в сочетании с тем фактом, что каждый из них имел свои собственные уникальные движения...ему придется много поработать.

К счастью, модельки растений и зомби были довольно простыми, и некоторые из анимаций у зомби можно было использовать повторно, из-за чего ему придется делать намного меньше работы.

И хоть художественные навыки Чэнь Мо были невысоки, он мог сделать это. Художественный стиль игры был мультяшным, поэтому сделать необходимые анимации будет не сложно.

Конечно, Чэнь Мо мог бы нанять кого-нибудь, но тогда ему пришлось бы подробно описывать то, что он хочет увидеть. Более того, конечный результат может не соответствовать его требованиям. Поразмыслив немного, Чэнь Мо решил взять все в свои руки.

В среднем Чэнь Мо заканчивал анимировать одно растение и одного зомби раз в день. Плюс ему нужно было нарисовать загрузочные экраны и интерфейс, и вкуче с анимированием на все это ушло полтора месяца.

----

Теперь осталось дело за малым, ему осталось сделать немного звуковых эффектов и музыку!

Чэнь Мо не был силен в написании музыки, но воссоздать оригинальную музыку и эффекты он мог.

Фоновая музыка в «Растения против зомби» считалась одним из классических произведений искусства. Чэнь Мо ясно помнил многие мелодии из игры. Хотя он не мог воспроизвести их с точностью в сто процентов, но он сможет подойти к этому значению довольно близко.

Музыка во время обучения, во время подготовки, когда зомби подходят к газонокосилкам, музыка, что проигрывается только в ночь, наступление босса... эти основные композиции Чэнь Мо смог вспомнить. Основываясь на их мелодиях из своей предыдущей жизни, Чэнь Мо сочинил несколько простых, но похожих по звучанию мелодий.

Что касается других менее важных треков, все, что он мог сделать, так это найти несколько бесплатных композиций для казуальных игр и заполнить ими пустые места. Те, что нашел Чэнь Мо, были тематически похожи, так что он не стал вносить никаких существенных изменений.

Что касается звуковых эффектов, то Чэнь Мо пришлось прибегнуть к бесплатным ассетам. Поскольку магазин звуковых эффектов был довольно обширным, Чэнь Мо сумел найти похожие звуковые эффекты...

----

Работа с музыкой и звуковыми эффектами заняли у Чэнь Мо еще две недели, но он был вполне доволен конечной работой.

После недельного тестирования и корректировки всего, что казалось ему неправильным, он почувствовал, что игра, наконец, была готова после трех месяцев разработки.

Вес установочного файла составил 127 МБ. Хотя он весил немного больше оригинала, Чэнь Мо это не волновало, так как такой размер считался довольно маленьким в этом мире.

Чэнь Мо сделал два установщика для этой игры, один для ПК и один для мобильных устройств. Игра была кроссплатформенная и для каждой платформы не нужно было заводить разные аккаунты, и на ПК и на мобильном устройстве можно было играть на одном аккаунте, плюс он сделал простую таблицу лидеров.

Последняя проблема заключалась в том, как именно игроки могли входить в его игру.

Чэнь Мо не придавал этому особого значения и предпочел заставить всех игроков создать новые учетные записи.

У Чэнь Мо был и другой выбор. Он мог позволить пользователям войти в его игру через свои социальные сети или позволить им использовать свои учетные записи от «Императорской династии».

У «Императорской династии» была одна из крупнейших платформ со многими играми, поэтому большинство игроков имели учетную запись в «Императорской династии». Кроме того, «Императорская династия» разрешила другим играм использовать свою платформу в качестве основы для авторизации в разных сервисах. Многие геймдизайнеры не утруждали себя разработкой дополнительной регистрационной формы и позволяли всем заходить либо с помощью социальных сетей, либо с помощью учетной записи «Императорской династии».

Этот вариант значительно бы упростил вход для новых игроков плюс привлек бы больше пользователей к его игре.

Многие игроки не хотели утруждать себя новой регистрацией и всеми связанными с ней проверками, поэтому его требование могло привести к потере части потенциальной базы игроков.

Однако Чэнь Мо решил придерживаться своего решения.

Причина была проста: будь то аккаунты в социальных сетях или аккаунты «Императорской династии», Чэнь Мо все равно будет находиться под контролем кого-то другого. Не имело значения, что «Императорская династия» не брала ни цента за свои услуги, по мнению Чэнь Мо это было неприемлемо.

Данные игроков были очень ценными. Поскольку Чэнь Мо планировал сделать много других игр, он в конечном итоге начнет бороться с «Императорской династией». Лучше с самого начала быть самостоятельным, чтобы в дальнейшем у него не возникло никаких проблем!

После того, как он закончил разрабатывать игру, Чэнь Мо решил немного подождать.

Чэнь Мо не был уверен, что вкусы геймеров в этом мире были такими же, как и в его предыдущем мире. Если у них будут какие-нибудь серьезные различия, ему придется внести изменения в игру.

Он установил «Растения против зомби» на компьютеры и планшеты в своем магазине с целью получения мнения от обычных игроков из первых уст, и только после получения отзывов он решит вопрос с рекламой.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1196121>