Развитие игры «Minecraft» продолжилось и после китайского нового года.

Со времен первого запуска игра значительно преобразилась, но она все еще была далека от полной готовности.

И сейчас Чэнь Мо активно работал над переносом игры «Minecraft» в виртуальную среду.

Второй этаж магазина видеоигр Чэнь Мо.

Чэнь Мо снял специальный шлем для сбора импульсов.

В основном сбор разных импульсов уже был завершен, теперь мысль о движении, прыжке, атаке, размещении, использовании и крафте приведут к соответствующим действиям в игре.

Затем Чэнь Мо внес все в «игровой движок иллюзий» и связал мысли с разными действиями в игре.

Преобразование правил с ПК-версии игры в виртуальную версию также делалось в этом движке.

Перенос 3D-игры в виртуальную среду произошел довольно быстро. В основном это произошло из-за того, что игра была не особо-то и большой.

Чэнь Мо установил виртуальную версию игры «Minecraft» на свой игровой модуль.

Вскоре сознание Чэнь Мо вошло в виртуальный мир.

Он нажал на кнопку [Начать игру] и спустя несколько секунд появился в новом мире.

Однако ситуацию можно было охарактеризовать только как очень, очень плачевную.

Во-первых, сейчас в игре была ужасная графика.

В виртуальной реальности поле зрения игрока было увеличено, так что некоторые грубые моменты не смогут ускользнуть от глаз игрока.

Неровность каждого пикселя бросалась в глаза.

Посмотрев вниз он увидел уродливого, коренастого человека с ногами, которые были похожи на квадратный кусок мяса без пальцев.

Вокруг него было множества деревьев, рек, гор и животных.

Такая графика смотрелась бы вполне нормально на ПК, но с более широким полем зрения в виртуальной реальности все недостатки сразу же бросались в глаза.

Движения были слишком плавными, а обратной связи от окружающего мира невероятно не хватало.

В виртуальной реальности игроки играли не с помощью клавиатуры и мыши, а с помощью своего сознания. Хотя Чэнь Мо уже сделал отклики для всех базовых мыслей и реализовал их в игре, он понял, что этого было далеко недостаточно после того, как сам поиграл в свою игру.

Особенно убого его игра смотрелась по сравнению со зрелой виртуальной игрой, такой как «Earth Online».

Чэнь Мо чувствовал себя так, как будто он ехал на одноколесном велосипеде, потому что у него словно не было никаких ограничений. Ему казалось, что он парит в воздухе, а не стоит ногами на твердой почве.

В ней не было никаких инструментов захвата обратной связи, и такие действия, как прыжки, добыча и размещение блоков чувствовались так, как будто все это делал кто-то другой.

В общем, первая виртуальная версия игры «Minecraft» чувствовалась так же, как и виртуальная версия в его предыдущей жизни, в которую он играл с помощью специальных очков, и кроме изменения угла обзора, особой разницы между ними не было.

Его версия была настолько плоха, что он даже не верил в то, что кто-нибудь продолжит играть в нее после того, как зайдет в нее...

Эта проблема, по-видимому, была вызвана неопытностью Чэнь Мо в создании игр виртуальной реальности. К счастью ему казалось, что эту проблему было легко решить с помощью времени и усилий.

Сделать анимацию более естественной, добавить естественные покачивания тела...

Добавить различные тактильные отзывы...

Добавить различные источники приобретения информации для слуха, осязания, обоняния...

И улучшить графику.

Хотя графика в его версии игры была все той же пиксельной графикой, Чжоу Ханью улучшил ее в соответствии с просьбой Чэнь Мо.

Основные блоки, такие как земля, камень, стекло, дерево и листья имели более смягченные края и более высокое качество.

И с помощью таких изменений графика в его версии игры на данный момент превзошла большинство графических модов, которые существовали в его прошлой жизни.

Кроме того, Чэнь Мо добавил «режим зубила». Этот режим позволял игрокам разбивать обычные блоки на шестьдесят четыре блока поменьше, чтобы игроки могли строить более детальные проекты.

Кроме блоков, персонажи, животные и разные инструменты и оружия были сформированы в стиле лего, сохранив при этом милый художественный стиль.

Персонаж, например, хотя он все еще сохранил соотношение тела к голове 3:1, голова, руки и ноги были уже не были кубическими, а были круглыми, словно он был диснеевским персонажем лего. Это позволило ему лучше вписаться в мир, в то же время придавав его модели больше деталей.

И чтобы сделать его более подходящим для мультиплеера, Чэнь Мо добавил несколько моделей.

Эти модели также черпали вдохновение из лего, разница была лишь в одежде и поле. Кто-то был одет в костюм обычного офисного клерка, кто-то в ковбоя, в повседневную одежду, гонщика, пирата…

Игроки даже могли смешивать и сочетать элементы одежды из разных костюмов.

Чэнь Мо также добавил основной набор выражений лица - счастливое лицо, грустное лицо и сердитое лицо, которыми игроки смогут спокойно пользоваться в игре.

И в итоге для исправления всех шероховатостей и улучшении графики ушло целых два месяца.

Теперь графика не казалась такой грубой и отталкивающей.

Модельки игроков стали более милыми и простыми, а так же при получении урона, прыжках и передвижении были добавлены различные эффекты. Например, поле зрения игрока слегка двигалось а тело ощущало вибрации, когда игрока кто-то бил.

Обратная связь от игры теперь стала довольно неплохой, что делало ее гораздо более реалистичной.

Теперь игрок мог почувствовать, как его рука хватается за деревянную рукоятку кирки, как он добывает руду, и он мог почувствовать вибрацию, которая будет проходить через его руки…

Игра «Minecraft» наконец-то была успешно перенесена в виртуальную среду. Следующий шаг станет самым важным шагом – в игру будет добавлено большое количество новых вещей, а также будут добавлены новые игровые режимы.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1288507