

Вскоре после очередного проигрыша Цзоу Чжо решил перестать играть.

- Управляющий, на этот раз я смог продержаться намного дольше! Но теперь я хочу увидеть, как выглядит голографическая проекция!

Чэнь Мо улыбнулся. - Кто-нибудь хочет сыграть? Цзоу Чжо хочет посмотреть на то, как работает оборудование.

Тут же два человека вызвались добровольцами и вошли в разные звуконепроходимые комнаты.

Вскоре проекционное оборудование начало транслировать их игру.

- Вау, круто!

- Вся карта как на ладони, все детали четко видны!

- Игра выглядит намного лучше, чем на компьютере!

- Но если в «Варкрафт» будет играть больше пяти человек, то тогда разве не получится так, что все детали будут слишком мелкими?

Чэнь Мо кивнул. - Эти голографические проекционные устройства лучше всего воспроизводят игру двух человек. Более того, я купил их не только для «Варкрафта», скоро они пригодятся для кое-чего еще.

Цзоу Чжо замер. - А? Для чего же?

Чэнь Мо загадочно рассмеялся. - Для моей новой игры, конечно же.

----

В этом мире, хотя голографическое проекционное оборудование и стоило очень дорого, выдаваемая им картинка стоила каждой потраченной копейки.

Эти три голографических проекционных устройства, которые были куплены Чэнь Мо, могли транслировать разные игры. Если выбранная игра является полной 3D-игрой, то голографическое проекционное устройство с легкостью будет отображать определенную область.

Всего существовало два способа транслирования игры, один из которых - режим перспективы,

с помощью которого зрители смогли бы наблюдать за игрой от лица игрока или же за определенной местностью. Игру «Diablo», например, лучше всего было транслировать с помощью этого режима.

Однако для таких игр, как «Warcraft: The Frozen Throne», этот режим не очень хорошо подходил. Если камера будет отображать все с точки зрения перспективы игрока, то тогда смысла в проекционном голографическом оборудовании не будет, ибо тогда оборудование будет показывать малую часть того, что могла бы показывать, так как перспектива игрока всегда была жестко привязана к одной величине.

И второй режим — это фиксированный режим, смысл которого заключается в фиксации обзора определенной области. И для игры «Warcraft: The Frozen Throne» больше всего подходил именно этот режим.

Но если карта будет слишком большой, например на восемь игроков, то некоторые юниты будут слишком мелко выглядеть.

Однако сейчас в «Warcraft: The Frozen Throne» в основном играли одни на один, так что эта проблема в ближайшее время не даст о себе знать. Более того, Чэнь Мо купил эти голографические проекционные устройства не только для «Warcraft: The Frozen Throne», но и для рассмотрения новых игр.

Кроме того, технология голографической проекции в этом мире была доведена до совершенства и Чэнь Мо не сомневался в том, что в будущем оно поможет ему с презентацией некоторых игр.

----

Вернувшись на четвертый этаж, Чэнь Мо вместе с несколькими старыми сотрудниками начал составлять план на будущее.

После переезда в новый магазин видеоигр, появилось сразу несколько сотен мелких дел, которые требовали внимания, но так как все сейчас были расслаблены и праздновали переезд, Чэнь Мо не хотел тревожить своих сотрудников и не хотел сейчас начать разрабатывать новую большую игру.

Из-за разработки игры «Diablo» и игры «Minecraft», между которыми не было и дня отдыха, все уже устали, так что как его сотрудникам, так и самому Чэнь Мо нужно было немного отдохнуть.

Окончательный план развития вскоре был готов.

До конца сентября все мелкие недочеты в новом магазине видеоигр должны быть устранены, а

так же должны быть выпущены на рынок компьютерная и мобильная версия игры «Minecraft», плюс ее зарубежная версия. Эти задачи были относительно просты.

Так как в октябре и ноябре были выпущены две высококачественные игры, торопиться было некуда. Сейчас нужно было ожидать притока новых игроков на игровой платформе компании «Удар молнии», и в случае необходимости улучшать серверное оборудование.

И только в декабре его компания приступит к разработке новой большой игры.

----

Цянь Кун передал планшет Чэнь Мо.

- Босс, мобильная версия игры «Minecraft» уже в основном готова.

Чэнь Мо взял планшет и начал всячески проверять игру.

- Отлично, можешь передать, что уже можно выпускать ее на рынок, - сказал Чэнь Мо.

Цянь Кун кивнул и сказал: - Хорошо.

Менее чем через месяц разработка мобильной версии игры «Minecraft» была окончательно завершена вместе с ее ПК версией.

Причина, по которой это все так долго делалось, заключалась в адекватной адаптации управления, разных механик и не только.

Виртуальная версия игры претерпела серьезные изменения и имела гораздо больше контента. Сетевой режим, мир Чэнь Мо, технологическое дерево и множество других мелких вещей стали ключевым фактором, которые поддерживали игру на плаву.

Плюс продажа чертежей разных построек стала одной из важнейших источников прибыли.

Многие игроки кропотливо оттачивали навыки строительства, создавая различные здания и транспортные средства, просто чтобы заработать немного денег.

И теперь, к счастью, большинство проблем мобильной версии были исправлены, но, к сожалению, не все - было невозможно добиться цельной передачи данных со стороны виртуальной реальности.

На серверах так же довольно часто происходили такие ситуации, когда несколько десятков

игроков собирались в пределах видимости. Помимо потребления огромного количества ресурсов и необходимости хорошего сетевого оборудования, решить проблему отображения сразу несколько десятков человек было невозможно. Если, например, около тридцати человек решат собраться в одном месте и что-то будут писать в чат, то на маленьком экране телефона ничего не будет видно.

Плюс из-за графики и огромных территорий каждый телефон будет работать на пределе своих возможностей, что не было хорошей новостью.

И проблемы управления хоть и были немного исправлены, строить что-то на телефоне в игре «Minecraft» все равно было не очень удобно. Однако эта проблема существовала и в предыдущем мире Чэнь Мо, и она никак не повлияла на популярность этой игры.

Поэтому Чэнь Мо обдумал все и в конце концов решил: компьютерная и виртуальная версия будут полностью совместимы, в то время как мобильная версия не будет иметь несколько особенностей и фишек игры.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1295523>