Что привлекло внимание Сюнь Цзе, так это набор блоков, состоящий из более чем двухсот небольших блоков общим весом около пяти килограммов, из которых можно было построить такие сооружения, как Врата Верховной гармонии, Зал Верховной гармонии, Зал Центральной гармонии и Зал Сохранения гармонии.

Чтобы позаботиться о детях и избежать того, чтобы строительные блоки не повредили хрупкую детскую кожу или не были проглочены детьми, края и углы строительных блоков отполированы, чтобы они были гладкими и закругленными, а размер относительно большим.

Однако измененные блоки не ухудшают общий вид и ощущение от этих зданий после их постройки, а наоборот, добавляют дополнительный слой миловидности, с которым очень приятно играть маленьким детям.

На Аквамарине нет Lego, поэтому люди, которые хотят собрать что-то, чтобы развеять скуку, или коллекционировать, обычно покупают блоки или модели. Также здесь нет игр, которые специально предназначены для того, чтобы люди собирали блоки.

Это напомнило Сюнь Цзе об игре, которая является классикой на Земле — Minecraft.

Хотя это пиксельная игра, Minecraft обладает высокой степенью свободы и творчества, с которой другие игры вряд ли могут сравниться.

Игроки могут играть в игру как в ролевую игру, как выживальщик в дикой природе или как мастер-строитель — выбор полностью зависит от игрока.

Благодаря открытому доступу и возможности создавать собственные моды, игра обладает удивительной "химией".

Было много игроков, которые играли в игры в Minecraft, делали анимации, летали на Гандамах, и даже программировали.

Пока Сюнь Цзе создает Minecraft и расширяет возможности, игроки будут продолжать подпитывать игру свежей кровью, благодаря чему эта игра выстоит и станет классикой.

Конечно, необходимым условием является то, чтобы игроки приняли этот игровой режим Minecraft, в конце концов, Minecraft не похож на другие игры, в которых есть четкие задачи, например, куда идти, чтобы убить босса.

Что касается стиля графики Minecraft, то это легко исправить. Не то чтобы не было людей, играющих в пиксельные игры, просто игроки ненавидят грубые игры, а потом геймдизайнеры лукаво утверждают, что именно так должны выглядят пиксельные игры.

Геймплей, содержащийся в Minecraft, несомненно, понравится игрокам, когда они постепенно разберутся в нем, и опять же, Сюнь Цзе мог бы заранее выпустить HD текстуры, чтобы сделать графику более приятной для игроков.

Увидев, что Сюнь Цзе погрузился в глубокие раздумья, Юй Чжаоя подошла к нему и прошептала:

— Господин Сюнь, что с вами?

Голос Юй Чжаоя вернул Сюнь Цзе к реальности, он немного неловко улыбнулся и сказал:

— У меня была вспышка вдохновение и не мог удержаться от того, чтобы не потеряться в мыслях.

— Хм, хорошо, что с вами все в порядке, — Юй Чжаоя вздохнула с облегчением.

— Господин Сюнь, вы все еще планируете что-то купить? Или вы хотите сначала вернуться и записать свои идеи?

— Все в порядке. Я не забуду, так что давай сначала что-нибудь купим! Я хочу купить этот набор блоков и…

Сюнь Цзе выбрал целую кучу вещей, порадовав работника сувенирного магазина.

—Хорошо, господин Сюнь, но с таким количеством вещей, я предлагаю отправить их курьером. Мы не сможем их всех донести или можно купить с доставкой в интернет-магазине Запретного города, — предложила Юй Чжаоя.

— Просто отправь курьером! Я уже все выбрал, так что мне не придется выбирать снова, а в этом магазине есть экспресс-доставка.

— Ладно.

— Выбери самую быструю доставку независимо от стоимости! Посылка должна быть в офисе на следующий день!

— Да, босс.

Купив подарки, Сюнь Цзе вернулся с Юй Чжаоя в Шанхай, а затем начал работать над "Minecraft".

Minecraft можно разделить на три режима: режим одиночной игры, онлайн-режим и кооперативный режим.

В одиночном и кооперативном режимах карта может быть "бесконечно расширена", при этом игра автоматически генерирует местность, когда игрок достигает края карты.

Карта генерируется случайным образом, за исключением тех случаев, когда она соединена с существующей картой, что означает, что игрок не знает, куда он отправится в следующий раз.

Теоретически, при должном количестве людей, даже в режиме онлайн, игроки не смогут дойти до конца мира, за исключением ограничения в высоту и глубину.

Это происходит потому, что каждый раз, когда игрок посещает большую территорию, места, которые он не может увидеть, временно выгружаются и будут загружены снова только при повторном посещении того же места. Это снимает нагрузку не только с компьютера игрока, но и с сервера.

В онлайн режиме это не так, поскольку карта с тысячами игроков, направляющихся в разные стороны, вероятно, привела бы к падению сервера и перегрузки.

Поэтому карта в онлайн режима нужно ограничить, но это ограничение лишь относительное, и с производительностью серверов Аквамарина, Сюнь Цзе мог бы иметь карту размером с небольшую страну. Максимальное количество игроков на одной карте - 10 000 одновременно.

И есть еще одна проблема, которую необходимо решить в онлайн режиме — это игроки с плохим характером.

Эти игроки — хаотическое зло в игре, они не исследуют карту и не строят дома, а думают только о том, как уничтожить плоды труда других игроков.

Некоторые злые игроки используют динамит, чтобы взорвать все здание и землю.

В момент взрыва эти злые игроки будут счастливы, а те, которые упорно трудились над строительством дома, будут расстроены и даже могут выйти из игры.

В связи с этим Сюнь Цзе планирует открыть различные типы серверов на выбор игроков, например, "серверы типа создателя", основной фокус сервера — создавать и строить, ресурсы будет легче получить, игрокам не нужен разрушительные предметы, но также нужно получить достаточно ресурсов для строительства домов.

В то же время права доступа игроков ограничены, чтобы злые игроки не могли разрушать здания и не имели возможности причинить вред другим игрокам.

Чтобы не дать таким игрокам возможности разрушать здания, также можно дать что-то подобное “документ о праве собственности на землю”,

Как только игрок выбрал участок земли, только он и указанный им игроки могут строить на этой территории, а другие игроки не могут ничего делать, кроме как посещать ее.

Если вы хотите поразвлечься, вы можете зайти на "военный сервер", где нет никаких ограничений в правах, и вы можете выбрать сторону или сформировать собственную фракцию и построить опорный пункт на огромной карте. Или стройте замки, крепости и т.д. своего собственного лагеря, чтобы противостоять атакам игроков из других лагерей, или в качестве плацдарма для атаки лагеря противника.

На этом сервере основной упор делается на бои и разрушение вражеских зданий, что напоминает другие ММО с национальными битвами и тому подобным. Разница лишь в том, что игроки могут сами определять форму зданий, оружие и снаряжение, которые они строят, и т.д.

Сюнь Цзе также планирует добавить на этот сервер побольше предметов, так что разнообразие зданий и оружия будет богаче, а игроки будут более оживленно сражаться.

Конечно, неважно, какой это был сервер, правила которого Сюнь Цзе на данный момент имел лишь предварительное представление, многие детали еще нужно потихоньку дорабатывать.

Но у него так много сотрудников, которые могут помочь с идеями, а также система с Эмили. Можно сказать, что при выполнении этих задач Сюнь Цзе становится более эффективным, затрачивая вдвое меньше усилий.

http://tl.rulate.ru/book/79545/2854961