

После прогулки по Запретному городу в Minecraft они решили пойти к горам Хуаншань, чтобы посмотреть, сможет ли Minecraft отобразить красоту природы.

Горный хребет Хуаншань имеет 88 вершин высотой более 1000 метров, а высота трех главных вершин составляет более 1800 метров. В горах находится большое количество культурных реликвий, таких как древние: стремена, мосты, павильоны, храмы, пагоды и т.д., И существует более 300 существующих вырезанных изображений на скальном камне.

Пейзаж состоит из “пяти чудес”, таких, как сосна Хуаншань, Великие вершины, Море Облаков, горячие источники и Свет Будды. Это величественные, крутые, дымчатые облака, водопады и искусные камни. Она известна как чудо-гора № 1 в мире.

Приземлившись на платформу перед Хуаншань, Хан Мэй и Сюбао поднялись по живописной горной тропе, и оба обнаружили, что "Minecraft" удалось величие природы.

Это уже можно назвать чудом для пиксельной игры, которая строит из кубов.

— Я вижу, что изюминка этой игры не в графике, а в высокой степени свободы и креативности!
— воскликнул Сюбао.

— Да! Можно построить такие достопримечательности, как Запретный город и горы Хуаншань, не говоря уже об остальном, — также воскликнула Хан Мэй.

Зрители в комнате прямой трансляции Хан Мэй последовали за ними.

— Ох, эта игра для креативных игроков.

— В игре можно управлять даже вооруженным вертолетом или даже Титаном.

— Качество графики в игре не такое хорошее, как при изысканном 3D-моделировании, но шок, который она вызывает, не менее впечатляющий.

— И игроки могут сами строить такие чудесные сооружения, если готовы потратить время.

— Это правда, 3D-моделирование требует времени на изучение, и не всегда получается, в то время как в "Minecraft" гораздо проще строить из блоков.

Во время игры Хан Мэй и Сюбао продолжили экскурсию по горам Хуаншань, по пути они увидели культовую приветливую сосну и множество величественных пиков.

Когда они добрались до более высоких частей, они также смогли увидеть море облаков.

Поскольку это игра, если вы остановитесь в некоторых местах, вы также сможете за короткое время почувствовать изменения места в течение года и ощутить различные пейзажи.

В горячих источниках есть много игроков, которые купаются в них, хотя ничего не чувствуют, они говорят что-то вроде "это так приятно".

Иногда сенсорное удовольствие может помочь и телу почувствовать себя комфортно.

Хан Мэй и Сюбао тоже последовали обычаю и прыгнули в горячий источник.

Сюбао первым сказал:

— Эта игра потрясающая, если бы я не видел. Я бы подумал, что это обычная игра по строительству, но после посещения этих мест она слишком свободная.

— Да! А я-то думал, что строить замки — это уже круто! Оказывается, я слишком приземленно мыслила, — сказала Хан Мэй.

— Сорок юаней за посещение стольких достопримечательностей — неплохая сделка!

— В реальности у некоторых достопримечательностей билеты стоят больше сорока юаней!

— Я читал объявление в игре, что живописная архитектура на сервере "Original Spark" будет медленно обновляться, так что, возможно, в будущем вы сможете путешествовать по всем мировым достопримечательностям!

— Тогда точно стоит купить игру!

Достопримечательности на сервере "Original Spark" не были построены Сюнь Цзе, но, все, что видят игроки, действительно может быть построено в "Minecraft".

Чтобы создать реалистичную красоту, Сюнь Цзе также обратился в Misty Asgard и объяснил им ситуацию, сказав, что он создал игру из строительных блоков и ему нужно использовать подробные данные о различных известных достопримечательностях Китая, а также фото и видео с разных ракурсов и времен года.

Misty Asgard наконец-то получили шанс заявить о себе, а после общения с Сюнь Цзе они поняли, что если это дело будет сделано хорошо, то это станет хорошей рекламой для туристических ресурсов и культурного наследия Китая.

Кроме того, подробные данные о многих достопримечательностях не были конфиденциальными, поэтому Misty Asgard быстро собрал всю необходимую Сюнь Цзе информацию и отправил.

Они также поручили кому-то отправить несколько жестких дисков невероятной емкости прямо в Original Spark Company, чтобы лично передать их Сюнь Цзе.

Получив тяжелый чемодан классической формы, Сюнь Цзе почувствовал, что несет не жесткий диск, а какое-то высокотехнологичное оружие или что-то в этом роде.

На вопрос, зачем ему понадобилась эта поездка, люди из Misty Asgard ответили, что информации слишком много, и даже при нынешней скорости интернета неизвестно, сколько времени займет ее передача.

Если возникнут какие-либо проблемы, им придется пересылать информацию заново, поэтому, чтобы не задерживать прогресс на стороне Сюнь Цзе, будет быстрее, если кто-то придет прямо с жестким диском.

Получив информацию, предоставленную Misty Asgard, Сюнь Цзе передал ее Эмили, чтобы она медленно переварила и усвоила ее, а затем создала достопримечательности на основе полученной информации.

С помощью Эмили эти достопримечательности были построены быстро и точно, и воссозданы в том же масштабе.

Но нельзя сказать, что Сюнь Цзе совсем не участвовал в этом. Дом с привидениями для новичков, который впервые увидел Хан Мэй, был построен самим Сюнь Цзе, в конце концов, это была первая игра, которую он создал после перехода.

Первоначально, после выхода "Minecraft", будь то продажи или рейтинги, или обсуждение среди игроков и т.д., были вялыми.

Но после запуска сервера Original Spark популярность Minecraft взлетела как ракета.

Многие игроки выкладывали в Интернет видеоролики о своих посещениях, что вызвало бесчисленные восхищения и похвалы со стороны интернет-пользователей и геймеров, а игровые СМИ также последовали за ними с репортажами.

И "Minecraft" не менее горяч за рубежом, а поскольку на сервере Original Spark есть только достопримечательности Китая и игровая выставка Сюнь Цзе, многие иностранные игроки были недовольны.

Они считают, что в их собственной стране тоже есть красивые пейзажи, почему Сюнь Цзе, не можешь добавить красоту их страны в игру?

Поскольку Сюнь Цзе заботится только о красивых пейзажах Китая, они сами построят их в игре.

Но независимо от того, какая иностранная достопримечательность будет построена, это не маленький проект. Иностранные игроки не только объединились, но и начали призывать своих друзей и сформировали команду инженеров.

Это вызвало всплеск продаж Minecraft за рубежом.

Узнав об этом, Сюнь Цзе открыл еще один сервер и провел на нем конкурс "Достопримечательности Акварина".

Участники конкурса создавали свои творения на тему национальных достопримечательностей, а все игроки "Minecraft" проводили голосование, чтобы узнать, кто же выйдет на первое место.

Десять лучших работ победителей получают не только видное место в рейтинге конкурса, но и щедрый бонус в качестве награды, а если они захотят продать свои работы, то победители получают 2% от выручки за каждый проданный чертеж и готовое изделие.

В конце концов, чтобы сделать большое здание типа Запретного города, было бы невозможно завершить его за короткое время всего с десятком человек.

Менее чем за месяц было продано 50 миллионов копий "Minecraft", но затем продажи пошли на спад, уже не такие сумасшедшие, как в начале.

Но некоторые эксперты все еще предполагают, что, судя по таким темпам роста, вполне вероятно, что Minecraft продаст 100 миллионов копий и станет самой продаваемой игрой всех времен.

Но они не могут точно сказать, когда именно, потому что это тесно связано с тем, что Сюнь Цзе решит дальше.

Кто бы мог подумать, что игра из строительных блоков может продаваться десятками

миллионов копий и при этом продолжать набирать обороты?

Однако есть также группа игроков, которых игра не привлекает.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2859705>