

Написание характеристик юнитов и зданий заняло у Чэнь Мо два дня. Сейчас же ему еще нужно было достать откуда-то модельки.

Чэнь Мо ранее опубликовал несколько концепт-артов мира Азерота, но большинству из них не хватало деталей.

Поскольку у Чэнь Мо и так было много других дел, он решил передать этот вопрос Цянь Куну.

Цянь Кун уже успел построить систему различных типов атак и защит.

В то же время Су Цзинью успела создать несколько моделек некоторых юнитов, которые уже были опубликованы Чэнь Мо ранее, а вопрос о создании оставшихся юнитов был передан на аутсорсинг художественной компании.

Что касается сюжета, то Чэнь Мо сказал Чжэн Хунси прописать историю «Ледяного трона» и попросил его сделать черновик.

После того, как Чэнь Мо раздал новые указания, он перешел к очень важной части — редактору.

Редактор «Варкрафта» был очень мощным и гибким, что привело к тому, что фанаты начали разрабатывать много разных мини-игр.

Кроме того, именно из-за этого редактора умелые мододелы сделали необычные «кастомки», которые впоследствии вылились в нечто больше. Например всем известная «Dota 2» была когда-то необычной кастомкой, которая была популярна в «Варкрафте».

Тогда компания «Blizzard» еще не знала, что именно этот редактор поможет этой игре жить еще очень долго. И из-за того, что он был невероятно полезен, Чэнь Мо хотел убедиться, что его вариант редактора будет лучше, чем тот, что присутствовал в его предыдущей жизни.

Из-за того времени, когда вышел оригинальный «Warcraft 3», компании «Blizzard» не удалось сделать этот редактор более понятным и легким для освоения, так что именно над этим Чэнь Мо хотел поработать в первую очередь.

---

Создание игры неспешно продвигалось вперед.

Чэнь Мо тратил большую часть своего времени на создание редактора, а оставшееся время он тратил на создание эскизов различных юнитов, зданий или карт для Су Цзинью, чтобы та раскрасила их и дополнила в случае необходимости.

И даже после того, как они закончат работать над модельками и миром, им еще придется это все анимировать...

Первый этаж магазина видеоигр Чэнь Мо.

- Золотая рыбка, ты можешь мне сказать, какого жанра будет игра? - спросила Вэнь Линвэй.

Су Цзинью ответила: - Блин, расслабься, ты все узнаешь, когда она выйдет.

- Но концепт-арты довольно хороши, я даже захотела помочь тебе, - ответила Вэнь Линвэй.

Цзя Пэн также добавил: - Похоже, что это связано с Азеротом, но на этот раз это не мультяшная игра. Он что, решил немного поменять модельки и выпустить еще одну «I am MT»?

Су Цзинью была удивлена: - Вы, ребята, недооцениваете босса. Разве он тот, кто будет обманывать своих игроков ради денег?

Вэнь Линвэй усмехнулась: - Что думаешь?

- Можете об этом особо не париться. Эта игра совершенно не похожа с «I am MT». Все, что я могу сказать, так это то, что она завязана на истории Азерота, - сказал Чжэн Хунси.

- Разве мир Азерота и мир «I am MT» - это не одно и то же? - спросил Цзя Пэн.

Чжэн Хунси покачал головой: - Конечно, это не одно и то же. Разве ты не заметил, что история мультсериала и то, что появляется на официальном форуме — это совершенно разные истории? Например персонажи, которые появляются в мультсериале, никогда не существовали в мире Азерота.

Цзя Пэн немного подумал: - Ты... прав.

Вэнь Линвэй также была смущена: - Но почему?

- Вы, ребята, все еще не поняли этого? Такие имена, как танк и прист, явно не являются нормальными именами западных фэнтезийных персонажей, это просто неумелая локализация их английского произношения. Я думаю, что наш босс раньше просто боялся того, что наш народ еще не готов принять западное фэнтези, поэтому он решил создать такую игру и мультсериал.

- Можно сказать, что «I am MT» - это необычная пародия и я могу сказать, что она не имеет никакого отношения к реальной истории Азерота.

Всех наконец настигло озарение: - Так вот почему! Управляющий с самого начала все задумал...

Вэнь Линвэй нахмурилась: - Поэтому теперь, когда управляющий посчитал, что время пришло, он решил рассказать реальную историю Азерота?

- Совершенно верно, - кивнул Чжэн Хунси. - Я не могу рассказать вам всем слишком много об этом, но я могу поклясться, что эта история безумна. Просто безумна...

- ...Действительно ли она так хороша?

---

Пока они разговаривали, Чэнь Мо медленно спустился по лестнице на первый этаж.

- Я послал тебе новую партию эскизов, золотая рыбка, - сказал Чэнь Мо.

Все собрались вокруг Су Цзинью, пока она открывала новую пачку эскизов.

Молодой человек в темно-зеленых доспехах, с пепельными волосами и глазами, которые были полны злых намерений, он сидел на пылающем скелете коня и держал в руке меч, который был исписан какими-то знаками.

Под эскизом также было имя персонажа: Артас Менетил и его конь — Непобедимый, вместе со своим оружием - ледяной скорбью.

- Новый герой у нежити? Он такой красивый! - воскликнула Су Цзинью.

Вэнь Линвэй кивнула: - Он неплохо выглядит! Это главный герой?

- Ммм, - сказал Цзя Пэн... - Похож на антагониста. От этой улыбки у меня мурашки пробежали по спине.

- Эскиз Артаса, наконец, готов? Дайте мне посмотреть! Вау! Он потрясающий! - воскликнул Чжэн Хунси.

Все только хвалили этот эскиз.

Набросок Чэнь Мо полностью передал его приятную внешность но плохую природу, а если учесть то, что он сидит на своем верном коне, каждый мог представить себе героическую фигуру Артаса, который ведет за собой армию нежити.

Этого было достаточно, чтобы их кровь вскипела!

После того, как они еще раз взглянули на эскиз, у одной девушки нашлось, что сказать.

Хоть эскиз был далек от завершения, его было более чем достаточно, чтобы у наблюдателя появилось первое положительное впечатление. С точки зрения дизайна, он был почти идеален и даже смог бы пободаться с главным героем игры «Небесное кольцо»!

- Хорошо, - сказала Вэнь Линвэй, - Я решила, что раскрашу этот эскиз абсолютно бесплатно!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1225225>