

Буквально спустя минуту начались бурные обсуждения.

Голодные до крови игроки начали оставлять много комментариев под постом Чэнь Мо.

----

«Всегда копируют, но никогда не превосходят! Хорошо сказано!»

«Ха-ха-ха, императорская династия все еще находится в своем собственном розовом мирке, когда настоящий Азерот скоро выйдет на свободу!»

«Уничтожил всего шестью словами!»

«Мне жаль эту императорскую династию. Они собирались создать шумиху вокруг своей новой игры, но всего лишь одно предложение Чэнь Мо уничтожило их. Ха-ха-ха».

«Почему я чувствую, что Чэнь Мо планировал это с самого начала?»

«Разве компания Дзен не выпустила недавно игру под названием семь героев? Из-за этого императорская династия решила создать аин мир, желая позаимствовать популярность Азерота. Они начали создавать ее, в то время как у Чэнь Мо не было возможности создавать крупномасштабные РПГ-игры. Но кто бы мог подумать, что Чэнь Мо уже предвидел это! Только посмотрите на этот эскиз, его более чем достаточно, чтобы императорская династия начала дрожать!»

«Я вот волнуюсь... Сможет ли Чэнь Мо создать крупномасштабную РПГ?»

«Предыдущий комментатор, ответь мне на несколько вопросов: умеет ли Чэнь Мо создавать казуальные игры? Умеет ли он создавать мобильные карточные игры? Настольные игры? Каждый раз, когда я думал, что он не сможет этого сделать, он делал именно это...»

«Создание РПГ-игры стоит огромных денег!»

«Чэнь Мо не хватает денег? Это что, шутка?»

«Да, у Чэнь Мо совсем нет денег, каждая игра, которую он выпускал, становилась безумно популярной, но он так беден... Особенно сильный удар нанесла «I am MT», боже, пойду задоначу инди-разработчику...»

«Ничего себе, я думала, что пройдет два-три года, прежде чем я смогу прогуляться по Азероту, но оказалось, что игра уже создается. Я так взволнована!»

«Я просто хочу стать тауреном, который будет бегать по равнинам...»

---

Количество репостов и комментариев его поста начало быстро расти. Пятьсот, тысяча, две тысячи...

С другой стороны, пост «Императорской династии» был полной противоположностью поста Чэнь Мо. Самым смешным было то, что самым залайканным комментарием под этим постом было: «Всегда копируют, но никогда не превосходят!».

Всего за пару часов этот слоган стал очень известным, что только сильнее злило сотрудников компании «Императорская династия».

Такой жесткий ответ удивил не только обычных игроков, он удивил даже профессионалов игровой отрасли!

Многие разработчики видеоигр начали испытывать стресс. Он не слишком беспокоил их, пока он занимался разработкой мобильных игр, но разве этот пост не говорит о том, что с этого момента он начнет делать игры для ПК? И он начнет с РПГ, из-за чего столкнется с «Императорской династией» и компанией «Дзен»?

Он действительно ничего не боится!

Это вообще могло быть случайным совпадением? Сначала «Семь героев», потом анонс «Аин Мир», и к этим двум титанам еще добавляется и игра Чэнь Мо?

И все это в один день!

У компании «Дзен» был свой сильный козырь...

Компания «Императорская династия» пошла в направлении захвата РПГ сегмента ...

А Чэнь Мо...хватало того факта, что это был Чэнь Мо!

Этот парень был непредсказуем с самого начала. Всегда именно он издевался над другими, пока еще никто не смог превзойти его!

Любители интернетных войн теперь были чрезвычайно довольны и начали воевать, в то время как Чэнь Мо сумел привлечь внимание к Азероту.

---

Тут и там вспыхивали дискуссии.

Самый большой вопрос заключался в том, какую игру планировал выпустить Чэнь Мо.

До сих пор Чэнь Мо опубликовал только эскиз и супер претенциозный комментарий.

Многие игроки думали, что Чэнь Мо, должно быть, делает ММОРПГ, так как содержание Азерота так хорошо подходит для создания ММОРПГ, можно было сказать, что этот жанр был создан для этого мира.

Но многие профессионалы игровой отрасли не думали, что он сделает ММОРПГ, максимум РПГ, ибо сейчас смог бы справиться Чэнь Мо с созданием чего-то такого масштабного?

Он выпустил анимационный сериал, а также создал веб-сайт, после чего создал «I am MT», игру, которая весила менее 200 мегабайт.

И хоть Чэнь Мо выпустил такой эскиз, кто мог быть уверен в том, что он прямо сейчас не создает еще одну донатную карточную игру?

Однако некоторые профессионалы игровой индустрии думали, что сейчас Чэнь Мо действительно создает РПГ-игру, поскольку теперь у него появились как деньги, так и игроки. А в сочетании с обширным уникальным миром и тяжелой работой, его РПГ точно сможет войти в историю.

Создание еще одной донатной мобильной игры не будет иметь никакого смысла. В конце концов игроки просто устанут ждать выхода чего-то серьезного даже с учетом того, что Азерот был отличным миром.

---

Чэнь Мо держал язык за зубами на счет своей игры. Он не отвечал никому, кто спрашивал его о его будущей игре..

В то же время создание шло согласно плану.

После того как Су Цзинью закончила очередную партию концепт-артов, Чэнь Мо нашел компанию, которая умела создавать качественные 3D-модельки.

Конечно, Чэнь Мо предоставил им абсолютно все условности каждой модельки, поскольку Чэнь

Мо хотел наилучшим образом передать уникальность каждого юнита.

Детали персонажей не будут иметь таких высоких требований, как в РПГ-играх, поскольку игроки почти все время будут смотреть на карту сверху вниз.

Кроме того, Чэнь Мо также заставил Чжэн Хунси переписать сюжет четыре раза.

Все из-за того, что сюжет будет напрямую влиять на такие вещи, как рельеф местности, дизайн уровней, локации... Чэнь Мо пришлось тщательно проверять текст, он делал это ради того, чтобы все соответствовало истории.

Вопрос создания музыки и звуковых эффектов не был большой проблемой. Он мог бы передать этот вопрос на аутсорс, так что пока что он даже не притрагивался к музыке.

===

Игроки с нетерпением ждали выхода трех игр: «Семь героев», «Аин Мир» и игры Чэнь Мо.

В следующем месяце, пятого числа, в «Семь героев» можно будет сыграть всем желающим, так как игра выйдет из закрытого бета-тестирования.

Дата публичного бета-тестирования «Аин Мир» также была подтверждена - десятое число следующего месяца.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1225228>