

Чэнь Мо создал проектную документацию своей следующей игры - «Легенды Кунг Фу».

В прошлой жизни Чэнь Мо существовало много классических уся-подобных игр. Хотя игра «Легенды Кунг Фу» не была лучшей из них, она была самой уникальной, она сильно отличалась от других уся-подобных, которые в основном были основаны на западных РПГ-играх.

И хоть «Легенды Кунг Фу» не была популярной игрой, ее предшественник - «Heroes of Jin Yong» был.

В «Heroes of Jin Yong» главный герой был переселен в мир, который был сформирован из четырнадцати романов Цзинь Юна. Главный герой постоянно взаимодействовал с персонажами из романов Цзинь Юна, собирал разные предметы, изучал Вугун для завершения четырнадцати основных квестов - сбора четырнадцати священных книг. Все это он делал ради возвращения в свой мир.

Эта игра стала популярной сразу же после выпуска, так как игроки могли изучать Вугун из романов Цзинь Юна, пообщаться с воинами: Дуань Юем и Ян Го, сражаться вместе с ними, и даже выполнять задания, которые имели отношение к оригинальным романам.

Более того, в «Heroes of Jin Yong» существовала система добра и зла, которая изменялась в ту или иную сторону из-за действий игрока.

Когда игрок, наконец, сможет покинуть мир после сбора всех четырнадцати священных книг, если его шкала добра и зла будет находиться на доброй стороне, десять злых мастеров нападут на игрока, если же шкала будет находиться на злой стороне, десять хороших мастеров нападут на игрока.

Так что игрок должен будет победить десять мастеров ради прохождения игры.

Но в этом мире не существовало романов Цзинь Юна, и в «Heroes of Jin Yong» не было так много контента, как в игре «Легенды Кунг Фу».

После размышлений Чэнь Мо окончательно убедился в том, что игра «Легенды Кунг Фу» лучше всего подходила для воссоздания.

В «Легенды Кунг Фу» находилось не так уж много подробностей из романов Цзинь Юна. Хотя там и было довольно много отсылок на книги Цзинь Юна, различные фракции, персонажи и стили Вугун были в основном проработаны с нуля, что облегчит людям этого мира понять ее.

С точки зрения художественного оформления, хоть «Легенды Кунг Фу» и была старой игрой, она была перевыпущена в 2015 году. Графика, модельки персонажей - все было переделано. Кроме того, поскольку художественные навыки Чэнь Мо сейчас находились на относительно высоком уровне, он точно сможет удовлетворить минимальные требования игроков.

Конечно, самой важной частью было то, что игровой стиль и сюжет очень хорошо соответствовали запросам Чэнь Мо. Инновационный стиль этой игры точно станет уникальным среди уся-подобных игр.

«Легенды Кунг Фу» была выпущена в 2001 году, хоть она была хорошо принята как игроками, так и критиками, она не стала классикой, как «Chinese Paladin» или «Xuan-Yuan Sword».

Помимо того, что у нее изначально не было много фанатов, плохой баланс боевой системы и плохо прописанный сюжет не помогли ей стать популярной.

Но в основном эти проблемы возникли из-за проблем с финансами.

В конце концов в то время пиратство было нормальным явлением из-за чего компания «Heluo» обанкротилась. Новая компания «Oriental» также не смогла сделать ничего примечательного и исчезла...

В 2006 году кто-то разместил вопрос на форуме «Легенды Кунг Фу» : «Игре конец?»

Кто-то ответил ему: «Давно не было никаких обновлений, так что скорее всего да. Конечно жаль, что такая компания распалась».

В 2009 году на этот вопрос ответил основатель компании «Heluo», продюсер «Легенды Кунг Фу» - Сюй Чанлун.

«Heluo прекратила существовать как компания три года назад, но все члены нашей старой команды все еще работают в индустрии видеоигр. Все ключевые разработчики все еще трудятся над созданием игр. Пока мы все еще здесь, может быть, в дальнейшем мы выпустим что-то новое».

Но спустя время он, как и многие другие в индустрии видеоигр, отказался от создания одиночных игр, вместо них все начали поголовно создавать онлайн-игры.

Но все изменилось тогда, когда он обнаружил этот пост на форуме «Легенды Кунг Фу» и увидел, что на нем довольно много игроков обсуждало этот вопрос.

Он не знал, что в 2009 году существовало так много людей, которые говорили и вспоминали о игре 2001 года.

И именно по этой причине, при поддержке фанатов, Сюй Чанлун захотел перевыпустить «Легенды Кунг Фу» и сделал это в 2015 году, а к концу 2016 года новая версия «Легенды Кунг Фу» продана тиражом более чем в четыре миллиона копий.

—

Точно так же, как когда он создавал «Warcraft: The Frozen Throne», Чэнь Мо создал для начала концептуальную документацию, в которой кратко описал игру, после чего распределил работу между тремя своими сотрудниками.

На этот раз Чэнь Мо не нужно было тратить деньги на колесо фортуны ради поднятия своих навыков, так как эта игра будет довольно простой. После создания такой игры, как «Warcraft: The Frozen Throne», создание такой игры, как «Легенды Кунг Фу», будет слишком легким делом.

Но ему все же придется выяснить некоторые особенности боевых механик и сюжет.

На создание и наполнение концептуального документа ушло не так уж и много времени.

Эту игру можно разделить на два основных занятия: исследование и обучение.

А последовательность развития персонажа обычно была таковой: знакомство с миром, обучение у мастеров, а после обучения игрок может выйти в свободное плавание и делать все, что захочет.

Причина, по которой игра «Легенды Кунг Фу» получила хорошие отзывы, заключалась в том, что она умело сочетала в себе и исследование, и обучение.

Конечно же Чэнь Мо нуждался в использовании зелья просмотра воспоминаний, чтобы вспомнить все более-менее важные детали. Но в основном все будет сделано с нуля, Чэнь Мо только запишет некоторые из наиболее важных особенностей. Сюжет, баланс и графика — все это будет делаться тремя его помощниками.

После того, как документация была заполнена, Чэнь Мо собрал Су Цзинью, Чжэн Хунси и Цянь Куна в кабинете.

- Я планировал отдохнуть, но планы поменялись. Это документация с концептом нашей следующей игры, взгляните, - сказал Чэнь Мо, протягивая ее всем трем.

Цянь Кун был разочарован: - Опять не донатная игра...

Чжэн Хунси был весьма заинтересован ей. - Хм? Судя по всему, сюжет довольно неплох. Вау, это же уся!

Су Цзинью была смущена. - Босс, разве раньше не ты говорил, что жанр уся довольно сложен? В этой игре так много всего нового, разве это не слишком рискованно?

- Не беспокойтесь о чем-то подобном, лучше ознакомьтесь с содержанием игры. Я предоставлю наброски персонажей и локаций. Золотая рыбка, на этот раз ты возьмешь на себя вопрос проработки всех персонажей и локаций.

- Хунси, ты в основном будешь работать над сюжетом, который неразрывно связан с уся. В нем будет довольно много культурных особенностей, в которые входят разные произведения искусства, книг, разных настольных игр и музыки. Тебе нужно будет провести некоторые исследования по этому вопросу. Сделай все в лучшем виде, но будет лучше, если тема будет раскрыта не очень хорошо, постарайся соблюсти баланс между «слишком сложно» и «слишком легко».

- Цянь Кун, ты будешь работать над боевой системой и балансом. Но на этот раз баланс не так важен, как в «Warcraft: The Frozen Throne». В этой игре будет несколько навыков, которые должны будут быть особенно сильными, но об этом позже.

- Внимательно изучите документацию и сделайте соответствующие приготовления.

Получив новую порцию работы, они разошлись по своим местам.

Что касается Чэнь Мо, то он начал вспоминать некоторые ключевые сцены и скилы, используя для этого зелье просмотра воспоминаний.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1244019>