

Чжоу Ханью был занят раскрашиванием концепции героя.

Перед разработкой игры «League of Legends» Чжоу Ханью нанял несколько человек, в том числе и опытного художника, двух профи по 2D-артам, трех профи по 3D моделям и двух людей, которые были довольно известны своими анимациями. Все они изначально состояли в относительно небольшой художественной студии.

На самом деле он мог передать этот вопрос на аутсорс, но тогда стоимость создания будет чуть выше и ему пришлось бы ждать приличное количество времени.

Однако так как Чэнь Мо сказал, что в будущем игра «League of Legends» будет часто получать обновления, в которых будут новые герои, скины... Довольно быстро Чжоу Ханью пришел к выводу, что ему нужно собрать свою собственную команду.

Кроме того, у Чэнь Мо теперь появились деньги на исследования и разработки, так что содержать целую художественную команду не будет чем-то невероятно обременительным для него.

В настоящее время он и его команда выполняли около сорока процентов работы, а остальные шестьдесят процентов передавались на аутсорс. Когда в будущем команда еще больше расширится, всю работу будет выполнять он и его команда, так что нужда в аутсорсе отпадет.

- Что-то не так? - спросил Чэнь Мо.

Чжоу Ханью сказал: - Нет, концепты этих героев относительно просты, и пока что их создание идет очень плавно. Однако у меня есть проблема. Тимо, Энни, Нуну, Амуму, Лулу, это...

Чэнь Мо кивнул. - Они очень милые, особенно Тимо.

Чжоу Ханью сказал: - Ну, это да, но я несколько озадачен. В первой версии игры будет всего двадцать пять героев. Но почему они такие... милые?

Чэнь Мо не смог удержаться от смеха, а затем серьезно сказал: - Наша игра предназначена для всех возрастов, но ученики начальной школы станут нашей важной частью игроков.

Чжоу Ханью ошеломленно почесал затылок.

Ученики начальной школы... важная группа игроков?

В настоящее время никто не рассматривал учеников начальной школы как важную группу игроков.

Причина такого была очень проста - они были бедны, у них было мало времени...

В основном все делали упор на людей от пятнадцати до сорока пяти лет. Люди этого возраста были платежеспособными, имели много свободного времени и более прохладно относились к недочетам.

Но более двадцати процентов персонажей были слишком милыми... разве это не серьезно?

Конечно яркий мультяшный стиль был направлен на привлечение как можно большего количества игроков, но разве это уже не перебор?

В игре «Warcraft: The Frozen Throne» было трудно представить себе таких персонажей, как Тимо или Энни.

Более того, в случае с героем Амуму, это, очевидно, была мумия. Разве она не должна была выглядеть отвратительно, иметь навыки, которые были бы связаны со смертью и скарабеями, нет?

Тогда почему его моделька была зеленой и вдобавок к этому имела такую большую голову?

И плюс он все время плакал, а его навыки были больше похоже на шутку...

У Чжоу Ханью на уме крутилось множество вопросов, но на многие из этих вопросов можно будет получить ответ только после того, как игра выйдет в свет.

Чэнь Мо еще раз взглянул на текущий прогресс.

В настоящее время почти были готовы две модели - Гарена и Эш, но поскольку они все еще дорабатывались, то не могли быть внесены в тестовый билд игры.

В предыдущей жизни Чэнь Мо модель Гарена была через некоторое время переработана, но Чэнь Мо не думал, что это стоило делать, так что он решил выпустить сразу переработанную модель.

После переработки модельки Гарена его анимации и мелкие детали самой модельки были значительно улучшены, но в целом персонаж не потерял свой предыдущий уникальный темперамент - он остался таким же мускулистым и спокойным.

Нынешняя модель Гарена уже была в основном готова, но все еще нуждалась в незначительных доработках.

Но если игрок присмотрелся бы повнимательнее, то обнаружил, что его моделька сильно отличается от тела обычных людей.

У него были очень широкие плечи, толстые руки и толстые ноги. Он больше был похож на выходца из рекламы о вреде стероидов.

Его ноги были почти такими же длинными, как и его верхняя часть тела, что создавало впечатление, что если он наклонится, то сможет комфортно ходить сразу на четырех конечностях.

Очевидно, что такая фигура не могла существовать в реальном мире.

Но поскольку в игре «League of Legends» игрок все видел с точки зрения «Бога», игрок на самом деле смотрел на модельки героев сверху вниз.

С этой точки зрения пропорции тела Гарена будут выглядеть в самый раз, он будет высоким и могучим, его пропорции будут казаться гармоничными, а огромные доспехи и большой меч вполне смогут подчеркнуть его героические характеристики.

Если бы Чэнь Мо решил сделать его фигуру более реалистичной, то она выглядела бы отвратительно в самой игре.

Убедившись, что никаких проблем с созданием моделек не было, Чэнь Мо пошел к Фу Гуаннань и спросил его о прогрессе звуковых эффектов.

Фу Гуаннань сказал: - Большая часть была отдана аутсорсинговым компаниям, я нашел самую профессиональную команду по звуковым эффектам в Китае, проблем возникнуть не должно.

- Босс, твоя мелодия действительно великолепна. Я чувствую, что со многими добавленными деталями получившаяся композиция в итоге станет классической.

- Кстати, первая версия фоновой мелодии уже готова, прослушай ее.

Фу Гуаннань передал наушники Чэнь Мо.

Чэнь Мо надел наушники и услышал очень знакомую мелодию из песни «Воины[1]».

Эта мелодия будет выступать в качестве фоновой музыки в игре «League of Legends».

Чэнь Мо прислушался. Хотя текущая версия имела относительно мало инструментов и некоторые детали были не совершенны, она уже показывала очарование этой композиции.

Чэнь Мо кивнул. - Неплохо, эта мелодия сможет разогнать кровь, но этого недостаточно. Эта мелодия должна двигать людей на подвиги, она должна растрогать их до глубины души, нужно добавить больше инструментов и отточить некоторые моменты.

Фу Гуаннань кивнул и сказал: - Понял.

[1] Воины - <https://www.youtube.com/watch?v=aR-KAldshAE>

Кавер этой песни - https://www.youtube.com/watch?v=fmI_Ndrxy14

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1307117>