

Проводив Го Фэна из своего магазина, Чэнь Мо вернулся в свой кабинет.

До сих пор Чэнь Мо ни на дюйм не продвинулся в разработке проектной документации. Впрочем, он не волновался, так как механика этой мобильной карточной игры была предельно проста. Только боевую систему и дизайн уровней будет немного хлопотно воссоздать.

Сейчас он отдал приоритет написания сценария и раскадровки для мультсериала.

Только благодаря популярности мультсериала мобильная игра смогла заработать много денег, поэтому сериал должен появиться в прямом эфире гораздо раньше, чем сама игра.

На разработку игры уйдет примерно четыре месяца, как и планировал Чэнь Мо.

За первую неделю он хотел закончить все, что было связано с мультсериалом, ему еще предстояло нарисовать персонажей, сцены, написать сценарий и сделать раскадровку плюс организовать его производство.

Вполне вероятно, что им потребуется неделя на создание эпизода длиной в десять минут.

Поскольку каждый эпизод будет примерно вдвое короче любых других анимаций, Чэнь Мо беспокоился о том, что он не привлечет достаточного количества зрителей, поэтому он решил выпустить первые три эпизода вместе, а это означает, что только через месяц зрители увидят его сериал.

После этого каждую неделю будет выпускаться по одному эпизоду, так что первый сезон закончит выходить примерно через три месяца. Когда придет время выпускать игру, Чэнь Мо решит, создавать или не создавать второй сезон.

Чэнь Мо намеревался закончить делать игру за три месяца, оставив один месяц для тестирования и корректировки некоторых проблем.

Сейчас же он должен будет за неделю сделать все для мультсериала.

Чэнь Мо должен будет взять на себя роль художника на следующие несколько дней.

Кроме того, Чэнь Мо также должен будет нарисовать концепт-арт сцены.

Чэнь Мо не планировал сейчас использовать суперускоритель, так как он все еще чувствовал себя плохо из-за его побочного эффекта.

-----

Неделю спустя...

Как и договаривались, Го Фэн еще раз приехал в магазин видеоигр Чэнь Мо. Он показал ему готовый сценарий и раскадровку.

Го Фэн быстро пролистал его и был потрясен, увидев, что то, что предоставил Чэнь Мо, было очень детальным и довольно качественным. Он смог уловить суть истории только из раскадровки!

Более того, дизайн персонажей был очень новым и свежим, и, по-видимому, главным героем была корова!

- Эммм... - Го Фэн почесал подбородок. Сначала он думал, что это просто очередная «хотелка» богатого человека, и что Чэнь Мо просто делает это для удовольствия. Но после просмотра раскадровки и сценария, хотя он и не был идеальным, история несла в себе хороший посыл и имела большой потенциал!

Если бы это был личный проект их студии, Го Фэн выделил бы на него свои лучшие ресурсы!

Более того, сценарий и раскадровка, предоставленные Чэнь Мо, были чрезвычайно подробными! В его раскадровке даже были замечания по поводу замысла некоторых диалогов и областей, на которые необходимо было обратить внимание во время дубляжа.

Чего Го Фэн не знал, так это того, что Чэнь Мо уже внес несколько незначительных изменений в оригинальный сценарий и удалил несколько наиболее непонятных моментов.

Поскольку Чэнь Мо теперь перешел на второй уровень в написании сюжета, то для него внести такие изменения было довольно просто.

- Если у вас возникнут какие-то профессиональные соображения по поводу сценария, не стесняйтесь сказать об этом мне.

Го Фэн кивнул: - Хорошо, мы дадим вам знать, если у нас появятся идеи получше. Однако я очень удивлен тем, насколько хорошо сделан сценарий. На мой взгляд этот сериал определенно сможет завоевать некоторую популярность.

Чэнь Мо хихикнул про себя. «Какую-то популярность? Вы недооцениваете этот мультсериал!» - подумал он.

Впрочем, это было нормально. В его прошлой жизни, мультсериал «I am MT» конечно тоже хвалили, когда он вышел, но кто бы мог подумать, что он станет настолько популярным?

Тогда было много тех, кто думал, что та компания, которая решила купить права на «I am MT» за три миллиона юаней была сумасшедшей.

Но вскоре все обнаружили, что слишком многие недооценили потенциал сериала и игры.

Го Фэн сначала беспокоился, что сценарии и раскадровка Чэнь Мо будут неортодоксальными, но его сомнения рассеялись, когда он увидел его сценарий.

---

Переговоры прошли довольно гладко, и обе стороны решили подписать контракт в начале следующего месяца, после чего компания официально приступит к работе.

Чжао Цзыхао также поручил одному из сотрудников своего юридического отдела приехать и взглянуть на контракт Чэнь Мо. Убедившись, что все в порядке, Чэнь Мо подписал контракт и заплатил.

«Растения против зомби» сумела заработать за второй месяц 2,6 миллиона юаней. 1,8 миллиона из них уже было потрачено на производство мультсериала, остальное же пойдет на оплату создания карт и других вещей.

-----

Когда все вопросы, связанные с мультсериалом, были решены, все, что Чэнь Мо мог сделать, так это ждать.

Сейчас же Чэнь Мо решил, что ему пора приступить к созданию «I am MT».

Первая версия «I am MT» была довольно простой. Однако из-за последующих обновлений ее функционал расширился и в итоге стал слишком перегруженным.

Чэнь Мо же не планировал совершать ту же ошибку.

Чэнь Мо и так решил, что вырежет некоторые части игры. Если бы он решил сразу же сделать игру такой, какой она была на тот момент, когда он еще жил в другом мире, новым игрокам, вероятно, было бы невероятно трудно начать играть в нее!

-----

После мозгового штурма Чэнь Мо приступил к работе над основой проектного документа.

Этот проектный документ будет включать в себя основной интерфейс, базовую боевую систему, систему роста карт, план подземелий, все числовые значения (уровни, титулы, VIP-очки и т. д.), магазин и VIP-льготы, список друзей, список гильдии, инвентарь, чат, почту, ежедневные особые события и множество другого контента.

С помощью зелья просмотра воспоминаний основа проектной документации была написана в мгновение ока. Фундамент игры не нуждался в особом рассмотрении, поскольку эта система являлась эталонной для других китайских мобильных игр с аналогичным стилем игры и была создана очень известным создателем.

Сейчас Чэнь Мо должен сосредоточиться на двух различных аспектах: на улучшении карт и боевой системе, а также на дизайне уровней и балансе карт.

Чэнь Мо хотел дать немного поработать над некоторыми моментами Су Цзинью, но он решил не делать этого, так как то, что он уже создал, было бы для нее чем-то неизведанным. Если бы он поручил эту работу ей, ему, вероятно, пришлось бы потратить кучу времени на исправление и переписывание ее кода.

Более того, ему было бы очень трудно объяснить ей концепцию игры. Он предпочел бы использовать Су Цзинью для того, чтобы она доделала больше персонажей.

После того, как он закончил работу над фундаментом, он взял десятиминутный отдых, а затем начал работать над боевой системой.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1207543>