

Память Чэнь Мо прояснилась после использования зелья просмотра воспоминаний.

«Легенды Кунг Фу» 2015-ого года в основном была обновленной версией «Легенды Кунг Фу» 2001-ого года без каких-либо значительных изменений в сюжете.

Чэнь Мо переписал каждый ключевой пункт обеих сюжетных линий.

Теперь, когда навык написания сюжета Чэнь Мо находился на максимальном уровне, он знал, что сможет улучшить эту историю, сделав всего несколько изменений.

Основная суть истории была предельно простой — все начиналось с появления в Лоян, долине Сяояо, городе Ханчжоу и последующего вторжения разных культов. В процессе вторжения игрок будет выполнять разные побочные задачи и вскоре вернется обратно в долину Сяояо.

Это было довольно легко воссоздать, но Чэнь Мо записал только основные моменты, так как остальное останется за Чжэн Хунси.

Игрок мог пойти разными путями: начиная с вступления в «Восточное депо», секты нищих, вступления в «Лигу Вулин» - добрую секту, или же вступления в «Лигу Обгони» - злую секту. И в зависимости от решений игрока концовка будет меняться.

Главный герой мог стать лидером «Лиги Вулин», но также мог пойти по пути резни и вступить в «Лигу Обгони». Помимо этого он мог быть нищим и скитаться по миру, или же стать простым судьей.

Помимо обычных концовок игрок мог попросту жениться на девушке и создать полноценную семью.

Все верно, в этой игре можно было найти вторую половинку для главного героя, игрок мог дарить подарки, принимать подарки, выполнять специальные задания, чтобы в конечном итоге жениться на девушке.

И из-за этой возможности появилась особая...концовка, которую в народе прозвали «Гаремный конец».

У Чжэн Хунси определенно появится много головной боли.

После написания основных моментов сюжета Чэнь Мо перешел к созданию персонажей, боевой системы, навыков и предметов.

В игре «Легенды Кунг Фу» существовало более ста восьмидесяти уникальных важных персонажей, и большинство из этих персонажей имели свою уникальную и неповторимую

внешность.

Чэнь Мо решил остановиться на обычном наброске, который закончит Су Цзинью. Дизайн персонажа и его история же будут сделаны Чжэн Хунси.

Навыки добычи ресурсов: охота, рыбалка, добыча полезных ископаемых и поиск сокровищ будут иметь свою собственную уникальную мини-игру и свою собственную систему дропа вещей.

Например, лапу медведя можно будет получить только за убийство медведя. Часть ненужных реагентов можно будет продать за деньги, а другие можно будет использовать для получения пассивных баффов, например, поедание змеиноного сердца увеличит энергию игрока на одну единицу.

Эти навыки будут также оказывать влияние на боевые способности игрока. Например, руды, которые игрок будет добывать с помощью кирки, могут быть превращены в разные оружия.

Боевую систему также нужно будет хорошенько проработать.

В игре «Легенды Кунг Фу» была шахматная боевая система, которая была похожа на систему из игры «Герои меча и магии». Только в игре «Легенды Кунг Фу» игрок мог ходить и атаковать один раз за раунд, при этом каждая атака имела свои особенности.

Например, первая стойка меча «Дугу» игнорировала защиту цели и могла нанести огромный урон в сочетании с «Аотийским» ударом и талантом мастера меча. А если к этой атаке еще и подключить сплэш, то смело можно было сказать, что никакая армия не сможет остановить главного героя.

Было много других вещей, которые влияли на урон — крит, множитель крита, пробивная способность, базовая атака... В этой игре было очень много предметов, которые давали разные баффы, из-за чего игра была чрезвычайно богата контентом.

Так же в игре были реализованы различные типы Вугунов: от управления энергией, постижения мастерства кулаков, ног, познания силы когтей, мечей, ножей, до становления лучшим во владении скрытым оружием. Каждый Вугун имел разную зону поражения, силу и различные эффекты.

Конечно же Чэнь Мо внес некоторые правки и убрал недостатки боевой системы.

Во-первых, он решил уделить больше внимания графике и анимациям.

Так как Чэнь Мо будет контролировать весь процесс создания графики и моделей персонажей, он хотел, чтобы модели, анимации и сцены выглядели очень хорошо.

Во-вторых, он хотел немного подправить сложность. Он хотел, чтобы все игроки могли пройти любые миссии. Например, когда игрок слишком долго застрянет на какой-нибудь головоломке, непись даст ему какую-нибудь подсказку, которая поможет игроку прийти к правильному решению.

Кроме того, Чэнь Мо решил сделать в игре два типа боевых систем. Первая останется оригинальной, а вторая будет как в «Warcraft: The Frozen Throne».

—

Вся боевая система будет создаваться Цянь Куном. Чэнь Мо кратко описал практически все навыки, так как Цянь Кун не знал таких навыков, как «Девять мечей» и тому подобные.

Кроме того, Чэнь Мо также давал краткий обзор на примерное расположение основных сил Цянь Куну.

Разные титулы, вербовка воинов, отношения с неписями и ухаживание за девушками будут создаваться Су Цзинью.

Су Цзиньюй, Чжэн Хунси и Цянь Кун стали намного лучше понимать Чэнь Мо после создания «Warcraft: The Frozen Throne». Сейчас у них не возникало никаких проблем с пониманием того, что Чэнь Мо хотел увидеть, так что разработка шла гладко.

Создание игры «Warcraft: The Frozen Throne» можно было назвать ключевым моментом в их жизни, как только Чэнь Мо и его сотрудники создали ее, они начали работать вместе гораздо быстрее и эффективнее.

В данный момент Су Цзиньюй заканчивала работать над персонажем.

В «Легенды Кунг Фу» 2001-ого года главного героя звали Дунфан Вэймин и у него была ненастраиваемая внешность, но в «Легенды Кунг Фу» 2015-ого года игроки могли свободно менять имя и внешность главного героя.

- Золотая рыбка, почему ты создала так много типов лиц? Все они в основном выглядят одинаково, - спросила Вэнь Линвэй.

Су Цзиньюй кивнула и сказала: - У игроков будет выбор.

Вэнь Линвэй была смущена. - В смысле?

Су Цзиньюй объяснила после некоторой паузы: - Игроки сами будут создавать своего персонажа и будут сами регулировать внешность в соответствии со своими желаниями. В этой игре у

главного героя нет никакого определенного внешнего вида, поэтому игроки смогут настроить внешность своего персонажа в соответствии со своими желаниями.

- О, - Вэнь Линвэй кивнула, - видимо в игре будет много контента, она что, будет похожа на визуальный роман?

- Босс явно подчеркнул немало идей из них. Но разница слишком огромная, и в нашей игре будет гораздо больше контента, чем в визуальных романах, - сказала Су Цзинью.

Вэнь Линвэй была обеспокоена: - Видимо мне будет интересно играть в эту игру, но... смогу ли я разобраться во всех этих стилях? У меня такое чувство, что эта игра не совсем подходит для меня...

- Кто знает, я сама еще мало чего знаю. Но я думаю, что мы должны поверить в босса, в конце концов все его прошлые игры были доступны для всех игроков, - заверила Су Цзинью.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1244020>