

Им троим не потребовалось много времени на ознакомление с концепциями игры.

Проектная документация имела в себе всю необходимую информацию, включая развитие сюжета. Все трое получили базовое представление о «Warcraft-e» после прочтения проектной документации.

Однако Чэнь Мо был удивлен тем, что всем троим не понравилось название игры.

- Воюющие демоны [1]? Я думаю, что это довольно странное название, почему бы не назвать ее «Война на Азероте»? - растерянно сказал Чжэн Хунси.

- Мне нравится концепт игры, и я думаю, что он вполне подходит для стратегии. Но она же вообще не похожа на «Завоевание легиона». - сказал Цянь Кун.

- А причем тут демоны? В этой игре есть орки, нежить, люди, но нет никаких демонов... - Чжэн Хунси изо всех сил пытался понять это.

Су Цзинью, однако, беспокоилась о будущем игры: - Босс, за эти три дня я поняла, что на рынке стратегий доминирует «Завоевания легиона». Было несколько компаний, которые пытались потеснить эту игру, но потерпели поражение. Ты уверен, что мы сможем достичь уровня «Завоевания легиона»?

Чэнь Мо был удивлен их вопросами, почему они вообще беспокоятся о таких странных вещах?

Игра «Варкрафт» была известна как «Warcraft», корни которой исходили из английского произношения, и это название не имело ничего общего с какими-то там демонами. Но такое название звучало неплохо.

- Расслабьтесь, вам, ребята, не нужно беспокоиться о моих способностях придумывать названия, и вам, ребята, не нужно беспокоиться о том, сможем мы или не сможем потеснить другие игры, - сказал Чэнь Мо.

Су Цзинью сказала: - Точно, наш босс же великий и всемогущий! Так когда же мы начнем?

- Для начала нам нужно будет разделить работу.

- Во-первых, Хунси. Ты будешь работать над историей. Я дам тебе краткий экскурс в историю. Все будет вращаться вокруг отношений Артаса и Иллидана. Тебе нужно будет иметь это в виду.

- Ты должен будешь сам составить описание заданий, прописать диалоги, составить описание юнитов и зданий.

- Пока что у нас есть четыре разных расы: люди, орки, эльфы и нежить. Эти четыре расы будут иметь совершенно разные здания. Тебе нужно будет подумать, насколько хорошо они будут вписываться в историю, которую тебе нужно будет обсудить с Цянь Куном.

- На этот раз сюжет должен будет на голову превосходить «Линию жизни». Концовка игры станет каноном.

Чжэн Хунси вытер пот со лба: - Я постараюсь изо всех сил.

Чэнь Мо продолжил: - Цянь Кун, ты будешь отвечать за проектирование уровней и баланс. Баланс различных юнитов, сложность уровней и рост атрибутов героев... Вообще, вы с Хунси будете часто общаться на многие темы.

- Но для начала тебе нужно будет сделать схему баланса, но, впрочем, ты уже должен знать, как это делается. Это займет некоторое время, так что не беспокойся о неудачах.

Прежде чем Чэнь Мо успел закончить, Су Цзинью добавила: - Да, потому что босс скажет тебе: «Неплохо, но тебе нужно будет все переделать».

Чжэн Хунси подтвердил: - Да, это правда.

Чэнь Мо и Цянь Кун потеряли дар речи.

Чэнь Мо продолжил: - Су Цзинью поможет мне с созданием моделек и концепт-артов персонажей и фонов. Тебе также придется поработать над некоторыми специфичными моментами игры.

- Я понимаю, - сказала Су Цзинью.

- Вам стоит вспомнить историю мира Азерота, когда у вас найдется свободная минутка, поскольку довольно много вещей будет ссылаться на историю и мне нужно, чтобы описание некоторых мелочей совпадало с модельками некоторых героев. Кроме того, мы, вероятно, сможем использовать некоторые моменты для разного рода отсылок на другие вселенные.

Получив указания, все приступили к работе.

Конечно же Чэнь Мо не ждал, что Чжэн Хунси и Цянь Кун полностью воссоздадут «Warcraft», поэтому Чэнь Мо должен будет построить для них фундамент.

Вернувшись в свой офис, Чэнь Мо использовал еще одно зелье просмотра воспоминаний и погрузился в воспоминания.

Много лет назад он проводил целые дни в интернет-кафе.

Для начала он решил, что начнет с войск.

В игре было не так уж много юнитов, так как в ней было всего четыре расы, и около двенадцати различных типов юнитов для каждой расы.

Чэнь Мо нарисовал столбчатую диаграмму со столбцами атрибутов юнитов, включая их стоимость (золото, дерево и количество занимаемой еды, когда юнит выйдет из барака), скорость атаки, дальность атаки, скорость перемещения, тип атаки, тип защиты, количество здоровья, количество маны, тип оружия и брони, специальные способности...

После этого Чэнь Мо начал вписывать названия юнитов в столбик, и начал он с ночных эльфов: светлячок, лучница, охотница баллиста, гиппогриф...

Атрибуты каждой отдельной единицы должны быть заполнены в соответствии с диаграммой столбцов, которую он нарисовал.

Более того, Чэнь Мо, вероятно, смог бы сам заполнить все числовые характеристики юнитов без использования зелий просмотра воспоминаний, так как на данный момент для этого у него хватило бы навыков.

Однако он решил, что сейчас он должен проверить Цянь Куна, так что Чэнь Мо решил создать фундамент, чтобы Цянь Кун смог на нем попрактиковаться.

Дальше шли здания.

Система зданий была довольно сложной в «Warcraft», в отличие от «Red Alert», где они служили только одной цели и были чрезвычайно «ватными».

Для уничтожения любого строения потребуется всего лишь дюжина вооруженных автоматами солдат-срочников. Это было не логично, независимо от того, как вы на это посмотрите.

Здания в «Warcraft» были больше похожи на слой настоящей брони. Только несколько специализированных юнитов могли быстро разрушать здания, низкоуровневые юниты могли только поцарапать здания, и эти царапины рабочие могли бы убрать всего за несколько ударов молотка.

Кроме того, игроки могли блокировать проходы, ставя в них здания, что предотвращало «зерг раш».

Кроме того, компания «Blizzard» проделала хорошую работу по продумыванию модернизации

зданий и обучению юнитов. Важные здания можно было бы повесить с первого уровня до третьего. Должен ли игрок поработать над улучшением зданий, чтобы его войска были более высокого уровня или же вместо этого он мог создавать низкоуровневых юнитов в надежде на быструю победу? Все зависело от стиля игры игрока.

Кроме того, игрокам также нужно будет учитывать то, что некоторые здания производили только определенный тип юнитов, улучшения тех же самых юнитов, а также расположение зданий.

Например у ночных эльфов любое здание могло перемещаться. Помимо того, что их «Древо войны» могло перемещаться, оно так же могло тренировать юнитов. А если у него станет мало здоровья, игрок мог просто послать его поедать деревья.

И именно из-за этого многие игроки предпочитали использовать «Древо войны» в качестве танка и дамагера, все ради убийства сильных нейтральных крипов, и такая стратегия была довольно распространена среди игроков, которые часто играли за ночных эльфов.

Так что Чэнь Мо придется уделить этому много времени, поскольку юниты и здания были одной из важнейших частей игры «Warcraft».

[1] - От переводчика: Тут должна быть китайская шутка с произношением слова «Warcraft» на китайском, которая обозначает войну демонов, но варкрафт не о войне демонов, а о «Нужно больше золота!»

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1225224>