

Чэнь Мо начал писать концепт-проект для игры «Dark Souls 3».

На самом деле серия игр «Dark Souls» - очень своеобразная. Будь то сюжет, боевая система, дизайн уровней, темп повествования, хронология событий... Эта серия игр сильно отличалась от любой другой серии на рынке.

Эта серия была действительно самодостаточной, и Чэнь Мо в основном создавал этот концепт ради своих сотрудников.

В нем он хотел донести до них, что эта игра будет продаваться за счет богатой и разнообразной боевой системы и необычной сложности.

На самом деле многое было завязано на боевой системе. Игроки будут стараться изо всех сил убить боссов разными способами, чтобы получить от заветной победы еще больше удовольствия.

Некоторые игроки любили брать две двери в руки и просто блокировали все, что блокируется, и зачастую они вторгались к другим игрокам и издевались над ними, получая от этого немало удовольствия.

Овладев правилами боя любой мог начать наслаждаться этой игрой.

И во-вторых он хотел донести до них особенности этого мира.

Мировоззрение серии «Dark Soul» полностью отличалось от мировоззрения других игр. В ней существовало множество разных фэнтезийных миров, а так же легенд, из-за чего этот мир был наполнен своим неповторимым и уникальным шармом. Чэнь Мо должен был сначала донести это своей команде вместе с историей этого мира, и только после этого приступить к ее созданию.

Например, что такое первородное пламя? Откуда взялось озеро Золы? Какую роль в этом мире играют игроки?

Многие моменты были прояснены с помощью подсказок, что оставил геймдизайнер, однако в игре все еще существовало множество разных нерешенных вопросов. Хидэтака Миядзаки же не давал четкого и конкретного ответа, заставляя игроков гадать над решением головоломок.

Ситуация с этой серией игр была похожа на фильм, в котором концовка осталась открытой. У каждого формировался свой взгляд на счет увиденного, и что создатель фильма, что создатель игры, не скажет вам, что на самом деле произошло после быстро промелькнувших титров.

Конечно, у Чэнь Мо был свой взгляд на этот вопрос, но он все же решил оставить открытую концовку, так как она обладала особым шармом, которая заставляла любопытных игроков на

протяжении многих лет говорить об игре.

И именно она может заставить игрока исследовать мир снова и снова.

На написание концепта у него ушло два дня.

С одной стороны, Чэнь Мо должен был продумать описание так, чтобы люди, которые не были знакомы с серией «Dark Souls», могли понять правила этого мира. С другой стороны, он также должен был вспомнить различные особенности этой игры.

Но что удивило Чэнь Мо, так это то, что на этот раз он не использовал так много зелий просмотра воспоминаний. Он довольно четко помнил содержание большинства уровней и боссов.

Может все те страдания были пережиты им не зазря?

Любой игрок, что умирал в одном и том же месте пару десятков раз, запомнит каждую трещину этого уровня...

«Dark Souls» - это игра, требующая зубрежки. Вы должны хорошо помнить распределение монстров, карту и навыки монстров, чтобы дойти до босса без смертей. Если вы не будете запоминать такую важную информацию, то даже путь к боссам будет невероятно труден.

----

Дописав концепт, Чэнь Мо созвал всех на совещание.

Последние несколько дней новости о отечественном ИИ то и дело всплывали в интернете. Хотя подавляющее большинство отечественных геймдизайнеров не имели квалификации для получения доступа к Пангу, это не влияло на их горячие дискуссии.

Помимо геймдизайнеров во многих игровых компаниях сейчас велись жаркие дискуссии.

----

- Босс стал геймдизайнером «S»-класса, и у него очень хорошие отношения с комитетом по надзору за играми. Ему же предоставят доступ к Пангу, верно?

- Наша следующая игра будет сделана с помощью Пангу?

- Может быть, во всяком случае босс не мог созвать нас ради выдачи премий.

-Может речь пойдет о нашей новой игре?

Чэнь Мо вошел в конференц-зал, и все замолчали.

Чэнь Мо сказал: - Все, должно быть, уже слышали об этом. Наша отечественная разработка под именем Пангу полностью повторила успех Происхождения. И комитет по надзору за играми желает, чтобы мы показали его мощь. Я уже подготовил концепт игры.

Вскоре все увидели название документа - «Dark Souls».

Чэнь Мо сказал: - Во-первых, это игра на тему западного фэнтези. Боевая система полностью отличается от любой игры на рынке. С точки зрения художественного стиля и сюжетного фона она немного похожа на «Diablo».

Цянь Кун радостно воскликнул: - Босс, мы наконец-то создадим виртуальную версию «Diablo»? Нет, подождите, эта игра... почему она называется «Dark Souls»?

Другие тоже были немного сбиты с толку.

У Чэнь Мо в рукаве была прекрасная игра, продолжение которой жаждали увидеть многие!

Игра «Diablo» добилась хороших результатов, и почти все из тех сотрудников, что работали над ней, все еще работали в компании Чэнь Мо, из-за чего многие ностальгировали по тем хорошим дням.

Когда игра «Diablo» была выпущена в мир, не только китайские СМИ, но и многие сотрудники его компании были настроены не очень оптимистично на счет будущего этой игры, но после всего лишь недели все поменяли свое мнение на счет этой игры.

Позже в свет вышла игра «Преисподняя» от компании «Императорская династия». Хотя эта игра не стала такой же успешной, как «Diablo» на ПК рынке, на виртуальном рынке она считалась весьма хорошей.

После этого Чэнь Мо, кажется, совсем забыл об этой игре, и о продолжении игры «Diablo» пока что даже не говорили, из-за чего многим это казалось странным.

Так почему Чэнь Мо проигнорировал горячую интеллектуальную собственность в виде «Diablo» и решил создать новую игру с совершенно новым миром?

Чэнь Мо посмотрел на всех. - Эта игра называется «Dark Souls», и хотя она тоже имеет темный стиль, она не будет иметь ничего общего с историей «Diablo».

Все были в недоумении.

Чэнь Мо сказал: - Причина, из-за которой я игнорирую вселенную «Diablo», заключается в том, что эти две игры совершенно разные по своей природе.

- «Diablo» - это гриндилка, гриндилка, в которой гринд делается ради гринда, в которой игрок спустя пару часов может почувствовать себя Богом.

- Но «Dark Souls», хе-хе...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1464220>