

Кстати говоря, довольно странно, что в предыдущем мире Чэнь Мо игра «Dark Souls» была результатом трудов японской компании, но японского дубляжа в ней не было.

Причина ее отсутствия на самом деле была довольно проста - Миядзаки больше любил европейские и американские средневековые игры, а не традиционные японские игры, которые словно создавались для отаку, поэтому при разработке «Dark Souls» он по большей части метил на американский рынок.

И после того, как на рынок вышла первая часть «Dark Souls», детище Хидэтаки Миядзаки уничтожило небо и землю своим чрезвычайно высоким качеством, и она заставила бесчисленное количество игроков говорить о ней снова и снова.

Позже, из-за сотрудничества с компанией «Sony», вышла игра «Bloodborne», причем с японским дубляжем. Но когда он приступил к разработке третьей части «Dark Souls », так вышло, что она опять осталась без японского дубляжа...

Чэнь Мо же не был намерен повторять его подвиг только с китайскими игроками, так что его версия будет иметь китайский дубляж.

Что касается вопроса озвучки, то это не было особой проблемой из-за отсутствия тонны текстов, да и стоило признать, что играть в такую игру только ради сюжета было как минимум странно.

Тем не менее, с китайском дубляжом не было никаких проблем, так как у Чэнь Мо было достаточно денег на озвучку такой игры.

Излишне говорить, что к озвучке китайской версии привлекли самых знаменитых актеров озвучки.

Что касается других дубляжей, то на них решили не выделять огромные суммы.

План Чэнь Мо был довольно прост. Отечественный рынок он отдавать не собирался и вложил в него больше сил, в то время как в других регионах его игра просто столкнется с игрой компании «EA».

----

Фрэнк, один из лучших геймдизайнеров «EA», также заметил новость о появлении «Dark Souls».

Увидев рекламный ролик «Dark Souls», Фрэнк почувствовал, что скоро разразится война.

Ранее его компания уже столкнулась с детищем Чэнь Мо, с игрой «League of Legends».

Из-за нее компания «Удар молнии» стала довольно известной за рубежом и почти стала одной из самых известных китайских игровых компаний.

Хотя компания «Императорская династия» и компания «Дзен» также имеют множество хороших игр, почти все их игры в основном были популярны в Китае и имели ограниченное влияние за рубежом, так как они изначально создавались для китайского рынка.

Но компания «Удар молнии» шла по другому пути, и каждая их игра подходила для любого региона.

Фрэнк, естественно, не осмеливался недооценивать их новую игру.

----

После выпуска синематика две игры «Рыцарская слава» и «Dark Souls» неожиданно вступили в состояние молчаливого противостояния.

Сегодня вы запостили арт из игры? Завтра мы выпустим ролик с ответами на вопросы!

И так каждый раз, пиарщики обеих компаний работали изо всех сил, пытаясь привлечь внимание к новой игре своей компании.

В самом начале Чэнь Мо лично опубликовал синематик, потом в бой пошли арты, полноценные очень короткие ролики с демонстрацией боевой системы, и, наконец, появился полноценный игровой ролик!

Этот ролик демонстрировал бой игрока и элитного рыцаря.

Игрок был одет в сияющие рыцарские доспехи и держал в руках щит и меч. Сам ролик длился не очень долго, но в нем была продемонстрирована боевая система на все сто.

И в конце концов, игрок одолел элитного рыцаря без получения урона.

Демонстрация битвы шла не от первого лица, а от вида сверху, чтобы зрители смогли разглядеть все нужные им детали.

Каждый мог ясно увидеть, что длинный меч игрока и двуручный меч рыцаря при столкновении с каждым разом приводили к разному результату. И каждая атака игрока, когда достигала тела рыцаря, снимала разное количество здоровья.

И в конце ролика игрок отразил атаку рыцаря с помощью щита, а затем его меч пронзил голову рыцаря сквозь щели в забрале с невероятной точностью и силой, из-за чего все те, кто не был готов к такому повороту событий, были ошеломлены.

В этом видео фактически была показана самая базовая часть игры — перекаты, парирование, удачный блок щитом, удар в спину... Никакого особенного оружия не было показано, как, собственно, и магических навыков.

Но даже так, эта демонстрация удивила игроков.

«Черт, неужели это настоящий геймплей из «Dark Souls»?»

«Графика и эффект от столкновений просто... вау! Но мне больше кажется, что это синематик, а не настоящий геймплей!»

«Потрясающе, в этой игре, как я понимаю, будет Пангу? Такое чувство, что он вообще не отстает от Происхождения! Пока что я могу сказать, что эта игра ничем не хуже игры «Рыцарская слава», но будет ли такое качество и в реальной игре?»

«Мне кажется, что боевая система «Dark Souls» намного лучше. Кувырки, блоки щитом и пронзания... Я не видел ничего подобного в игре «Рыцарская слава», хотя эти две игры одного и того же жанра!»

«Сражение в «Dark Souls» более захватывающее. Что касается сражений в игре «Рыцарская слава», то они кажутся слишком... реальными?»

«Ух, опять сидеть и ждать, ну что за беда! Во всяком случае эта игра, видимо, будет очень простой».

Так как битва, продемонстрированная в ролике, была слишком проста, это дало многим игрокам неверное представление об игре.

Конечно, скоро все они поймут, насколько сильно ошибались.

Для некоторых экспертов «Dark Souls» является действительно простой игрой, но для большинства игроков эта игра была очень и очень сложной...

Однако Чэнь Мо не волновали их заблуждения. В конце концов мог ли он, честный геймдизайнер, выпустить такой ролик специально? Хе-хе...