

В этот день к магазину видеоигр Чэнь Мо пришли два специальных гостя.

Светловолосая иностранка сказала по-английски перед камерой: - Всем привет, я репортер из «TGN», Дениз. Я думаю, что многие сейчас задаются вопросом: «Где это она находится?» Мы пересекли океан и прибыли в специальное место для паломничества!

- Конечно, это может показаться немного странным, но когда вы увидите главный вход в штаб-квартиру этой компании, все верные игроки игры «Dark Souls», такие как я, сразу все поймут.

- Все верно, вот она — штаб-квартира компании «Удар молнии», компании, которая разработала игру «Dark Souls». Возможно, что у многих зрителей сейчас возник один и тот же вопрос: «Почему такая компания занимает такую маленькую площадь?»

- У меня тоже возник такой вопрос, потому что по сравнению с некоторыми другими известными компаниями, размер штаб-квартиры этой компании просто слишком мал, мне трудно представить, что компания с таким маленьким главным офисом может выпускать такие игры.

- Тем не менее, это также раскаляет мое любопытство, и я хочу увидеть, как живет компания, которая создала «Dark Souls». Пожалуйста, последуйте за мной в гости, давайте посмотрим на главного геймдизайнера «Dark Souls» в живую!

Пока Дениз говорила, она медленно шла ко входу в магазин видеоигр Чэнь Мо.

С ней был всего один сотрудник, который был ответственен за картинку, и он после длинного монолога Дениз взял в объектив статую Артаса.

Дениз вошла в магазин видеоигр, при этом не забывая комментировать все, что видит.

- Хотя он не слишком большой, внутри поработали на славу. О, тут мы можем увидеть множество знакомых элементов из игр этой компании...

- Вау, тут даже есть статуи из игры «League of Legends», вы наверное удивитесь, но она также является продуктом компании «Удар молнии». Ха-ха, скорее всего многие не обратили на это внимание, верно? Игра «Dark Souls» и игра «League of Legends» на самом деле сделаны одной и той же игровой компанией.

- Кроме того, кажется, тут есть отсылки на некоторые игры, которые мы не могли увидеть ранее. Я специально проверила информацию насчет этих игр и узнала, что компания «Удар молнии» не выпускала зарубежные версии этих игр.

- Я должна сказать, что после проведения некоторых исследований я обнаружила, что компания «Удар молнии» на самом деле имеет гораздо более высокую репутацию в Китае, чем

на международном рынке. В Китае многие игроки думают, что компания «Удар молнии» - это эталонная игровая компания с исключительно хорошими играми.

- Игрок под именем «Молчун» любим многими игроками и, можно сказать, что он по совместительству является самым популярным геймдизайнером всего Китая на данный момент.

- Конечно я знаю, что многие зрители, как и я, узнали об этой китайской компании после выпуска игры «Dark Souls». И должно быть сейчас многие хотят увидеть геймдизайнера, который может создавать такие игры, как «Dark Souls». Что это за человек? Пожалуйста, последуйте за мной в сердце этой компании.

Появление двух иностранцев привлекло внимание многих старых посетителей магазина. Во всяком случае двухметровый амбал с камерой не мог не броситься в глаза.

Однако посетители магазина просто кивали им в знак приветствия, после чего теряли к этой паре иностранцев всякий интерес.

Су Цзинью поприветствовала их и сказала: - Привет, Дениз?

Дениз кивнула и сказала по-китайски: - Привет, все верно.

Су Цзинью сказала: - Меня зовут Су Цзинью. Босс находится на четвертом этаже, вы хотите пойти к боссу прямо сейчас, или вы хотите для начала обойти наш магазин видеоигр?

- Сначала мы осмотримся в вашей штаб-квартире, спасибо, - сказала Дениз.

Су Цзинью кивнула. - Хорошо, никаких проблем.

Су Цзинью была немного удивлена, потому что китайский Дениз был очень хорош. Хотя у нее были некоторые недостатки с акцентом, но в целом эти недостатки никак не влияли на картину в целом.

Чего Су Цзинью не знала, так это того, что компания «TGN» пригласила Чэнь Мо в США, но Чэнь Мо отказался даже не подумав.

Причина его отказа была очень проста - Чэнь Мо не хотел лететь так далеко только ради одного интервью...

Из-за его отказа эта компания отправила в Китай репортершу, а для того, чтобы между ними не было языкового барьера, была подобрана репортер с хорошим китайским. В конце концов, они не знали, какой уровень английского был у Чэнь Мо.

Дениз казалась счастливой, потому что она была верным игроком «Dark Souls». Она получила возможность лично посетить штаб-квартиру компании «Удар молнии» и познакомиться с ведущим геймдизайнером игры «Dark Souls» за счет компании. Для нее эта поездка по сути была самым настоящим отпуском.

Под руководством Су Цзинью Дениз и ее помощник начали посещать игровые зоны. У Дениз в общем был очень сильный интерес ко всему в этой штаб-квартире, из-за чего каждая мало-мальски интересная фигурка попадала в кадр.

- Говоря о «Warcraft: The Frozen Throne», это же очень успешная стратегия в реальном времени, и ее мир тоже очень интересен, как и сама игра в целом, но почему до сих пор не появилось продолжения этой игры?

Су Цзинью дважды кашлянула. - Это... на самом деле я хочу задать тот же вопрос. О, точно, вы обязаны задать этот вопрос боссу, хе-хе.

Пройдясь по игровым зонам и побеседовав с несколькими игроками, Дениз и Су Цзинью поднялись на четвертый этаж.

Чэнь Мо работал на компьютере, но когда увидел, что Су Цзинью привела Дениз, он быстро встал.

- Привет, - Чэнь Мо протянул руку.

Дениз посмотрела на Чэнь Мо с некоторым любопытством, и в глубине души была немного удивлена. «Это и есть создатель «Dark Souls»? Он намного моложе, чем я того ожидала!»

С точки зрения внешнего вида, Чэнь Мо выглядел только на двадцать пять-двадцать шесть лет.

- Привет, я - Дениз, репортер из «TGN».

Прежде чем они пришли в его магазин видеоигр, конечно же все было согласовано, включая интервью. Поэтому, сказав пару вежливых фраз и усевшись на диван, они сразу перешли к самому главному.

Интервью официально началось, и Дениз, очевидно, все еще была немного взволнована.

- Хорошо, итак, любители игры «Dark Souls», напротив меня сидит геймдизайнер этой игры - мистер Чэнь Мо, и тот самый «Молчун»

- Мистер Чэнь Мо, вы действительно очень сдержанны. Вы создали так много успешных игр, но вы не так популярны за рубежом, и вы даже не дали ни одного долгого интервью, -

взволнованно сказала Дениз.

Чэнь Мо рассмеялся. - Потому что я человек, который боится неприятностей, и я не люблю часто выходить на улицу. Я предпочитаю наслаждаться играми от всего сердца.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1488305>