

- Хорошо, - сказала Дениз. - Тогда давайте перейдем к главной теме. Я пришла сюда с вопросами от многих игроков. Все мы знаем, что игра «Dark Souls» добились необычайного успеха в Европе и США и полностью разгромила игру «Рыцарская слава» от компании «EA».

- Хотя у вас уже были другие успешные игры, такие как «Warcraft: The Frozen Throne», «Minecraft», «League of Legends» и так далее, но никогда еще не было такой игры, как «Dark Souls», которая так повлияла бы на игровое сообщество в целом. В конце концов, это первая игра, в которой искусственный интеллект влияет на основной геймплей игры в реальном времени, и она также полна превосходных решений.

- Итак, говоря об этой игре, мой первый вопрос связан с ее сложностью. Могу я спросить, вы как ведущий геймдизайнер решили установить такую высокую сложность опираясь только на свое собственное видение игры, или же вы перед этим посоветовались со своей командой?

Чэнь Мо кивнул. - Я решил сделать эту игру чуть сложнее обычного основываясь на своем видении игры.

- То есть, - сказала Дениз. - Сложность «Dark Souls» целиком и полностью является результатом вашего мышления? Но почему вы решили установить такую высокую сложность?

Чэнь Мо усмехнулся. - Я не думаю, что кто-то легко сможет описать сложность этой игры. Я не люблю говорить: «Она слишком сложная», я бы предпочел сказать о ее сложности: «Она немного неразумна».

Дениз была озадачена: - Разве это не одно и то же?

Чэнь Мо сказал: - Очевидно, что сложность игры «Dark Souls» вовсе не так высока, чтобы все были обескуражены, так как это не входило в мои первоначальные намерения.

- С точки зрения обывателя, это правда, что игра «Dark Souls» сложнее, чем подавляющее большинство игр на рынке, но меня больше беспокоило то, будет ли разумно мое решение в виде высокой сложности игры.

- Главное - найти баланс. Игрокам будет очень трудно в начале, но после того, как они найдут свой уникальный стиль, они смогут очень быстро и легко продвигаться вперед.

Дениз сказала с восхищением: - То, как геймдизайнер мирового класса смотрит на игру, действительно отличается от нашего видения.

Чэнь Мо прошептал: - Популярная точка зрения гласит о том, что геймдизайнер этой игры большой и очень страшный, и из-за этого он вымещает весь свой гнев и негодование на игроков.

Дениз была ошеломлена. - А?

Чэнь Мо рассмеялся. - Все в порядке, давайте продолжим.

- Хорошо, - сказала Дениз. - Следующий вопрос будет заключаться в проработке оружия, которое довольно сильно отличается друг от друга. Например, лично мне очень нравится хлыстовое оружие, но в «Dark Souls» хлыстовое оружие является очень слабым. И оно не имеет никаких особых эффектов, как например другие виды оружия, особенно если брать во внимание двуручные мечи, вам, например, не кажется, что двуручные мечи очень сильны?

Чэнь Мо сказал: - Ну да. Любое двуручное оружие в моей игре довольно сильное.

Дениз спросила: - Но почему все обстоит именно так?

Чэнь Мо сказал: - Потому что я предпочитаю играть двуручными оружием, хе-хе.

Дениз была ошеломлена. - А?

Чэнь Мо кашлянул два раза и сказал: - Просто хлыстовое оружие довольно необычное оружие по своей природе. На самом деле в «Dark Souls» большая часть оружия, которая выглядит круто, проигрывает тому же оружию, которое выглядит не очень круто. Это в основном связано с подталкиванием игрока на опробование разного вида оружий, чтобы он смог попробовать поиграть со всем существующим в игре вооружением.

Дениз задумчиво посмотрела на него и спросила: - Итак, хлыстовое оружие выглядит довольно «круто», и именно по этой причине оно такое слабое?

Чэнь Мо улыбнулся. - Верно, в конце концов сила остается в наших инвентарях почти всегда, а красота всегда находится в наших руках! Если бы вы были одновременно сильной и красивой, пробовали ли вы играть другим оружием?

Дениз несколько секунд не могла осмыслить сказанное. - То, что вы сказали, имеет смысл... но должен же существовать предел слабости? Почему, например, кожаный хлыст наносит такой маленький урон?

Чэнь Мо сухо кашлянул. - Это... хобби из реальной жизни не должно присутствовать в такой серьезной и популярной игре. Кроме того, если вы думаете, что оружие наносит мало урона, вы можете отключить отображение нанесенного количества урона.

Дениз была шокирована. - ... отключить отображение нанесенного урона? Разве это не будет являться обманом самого себя?

Чэнь Мо кивнул. - Ага, но, по крайней мере, это хорошее решение, верно?

Дениз уже была на грани. - Но... будь то драка с боссом или же внезапное вторжение другого игрока, урон от хлыста будет слишком мал, а это означает, что я не смогу победить!

Чэнь Мо сказал с легкой улыбкой: - Ну, вы можете в настройках отказаться от всех вторжений и помощников, и тогда вы станете одинокой королевой кожаного кнута, и тогда вы не столкнетесь с подобными проблемами.

Дениз была ошеломлена. - Значит, низкий урон от ударов хлыста можно решить автономным режимом?

Чэнь Мо кивнул. - Ну, хотя это решение звучит немного ненадежно, вы должны признать, что это решение является одним из рабочих способов решения этой проблемы.

Дениз слегка приподнялась. - Ну, тогда перейдем к следующей теме...

- Сюжет «Dark Souls» вызвал бурное обсуждение среди игроков, и некоторые игроки даже начали разбирать название игры, чтобы понять сюжет. Многие говорят, что это очень глупо, ведь геймдизайнер «Dark Souls» - китаец. В связи с этим я хочу у вас спросить, есть ли у вас лаконичное объяснение такого названия?

Чэнь Мо сказал. - Айя, мое объяснение будет очень обширным, оно будет включать в себя множество географических названий и имен, а также знаний тайной магии и... На самом деле название этой игры можно воспринимать как угодно.

Глаз Дениз начал поддергиваться. - То есть любой может спекулировать названием так, как ему будет угодно?

Чэнь Мо кивнул. - Ну да, можно и так сказать.

Дениз сказала: - Это действительно удивительно, а я еще удивлялась тому, как это китайская компания смогла создать такую оригинальную игру, но теперь я поняла, что вы на самом деле очень умный и разносторонний человек!

Чэнь Мо улыбнулся. - Айя, это всего лишь небольшая игра, не стоит, не стоит.

Дениз фальшиво улыбнулась и сказала: - Мы также заметили, что сюжет игры «Dark Souls» относительно фрагментирован, и есть множество веток, которые не имеют четкого конца. Что вы скажете на этот счет? Это было сделано намеренно, чтобы игроки получили необходимое пространство для воображения?

Чэнь Мо рассмеялся. - Конечно это было сделано специально. У меня в голове есть цельная картина мира, но я определенно не буду раскрывать ее, потому что тогда игроки не будут исследовать мир так усердно. Решение тайн само по себе является одним из основных источников удовольствий моей игры.

- И конечно же я не собираюсь оставлять эту историю на пол пути, мы выпустим еще одну игру.

Дениз мгновенно вспылала. - Еще одну игру? Это значит... что «Dark Souls» получит продолжение?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1489599>