

Серия корректировок Чэнь Мо заставила Цянь Куна помучаться.

Было вполне нормально, что в игру вносили правки, которые ее упрощали. Но... правки, которые усложняли игру?

И этот дизайн уровней заставлял Цянь Куна чувствовать дрожь. Если бы его попросили описать этот дизайн в одном предложении, то он, вероятно, сказал бы «Каждый угол может убить вас»...

Но эта игра в основном была очень логичной.

Видите сундук, что стоит посреди поля? Вы либо умрете на пути к нему, либо умрете после того, как откроете его, либо умрете во время его открытия, ибо это был не сундук, а Мимик.

Видите монстра, который выглядел очень сильным? Он действительно был очень сильным!

На ранней стадии «Dark Souls» существовало множество мест, где стояли довольно сильные монстры, и не то чтобы их нельзя было победить с помощью всего лишь одних кулаков... просто победить сильных монстров голыми руками мог далеко не каждый, особенно если учесть то, что это будет виртуальная игра, а не игра, где можно было творить все, что угодно, с помощью клавиатуры и мышки.

Многие игроки будут ошеломлены, когда впервые столкнутся с этими монстрами.

Почему? Согласно логике они были всего лишь новичками, так почему против них выставляли каких-то убер-монстров?!

Но такова была эта игра, да и без постоянно повышающейся сложности со временем игра бы попросту наскучила.

И многие сокровища в этой игре были скрыты от глаз игроков самыми примитивными способами, но тем не менее обычный игрок, скорее всего, никогда не додумается бить каждую встречную стенку или же прыгать в темную яму.

В двух словах, игра «Dark Souls» была очень сложной. В ней существовало множество, казалось бы, неразумных ловушек и до безумия сильных монстров.

Но если игрок вникнет в игру и адаптируется к ее высокой сложности, а так же будет играть довольно аккуратно, то он обнаружит, что на самом деле каждый, казалось бы, сложный участок игры был относительно простым.

В этом то и заключалась прелесть игрового дизайна серии «Dark Souls», она была скрыта

глубоко внутри игры, и подавляющее большинство людей не смогут разглядеть ее с первого взгляда.

И для Цянь Куна, который хоть и проработал множество игр, идеи игры «Dark Souls» были несколько сложными и нелогичными, по крайней мере пока.

Прямо сейчас он думал, что эта игра просто слишком сложная!

----

Помимо создания «Dark Souls», у Чэнь Мо были и другие заботы.

Он все еще преподавал в университете Шийи. А так как он недавно выпустил весьма успешный КПК, все злые рты на время заткнулись.

И хотя его КПК был очень далек от популярности мобильных телефонов, каждый мог видеть, что у этого устройства был большой потенциал.

Кроме того, с каждым днем для него выходило все больше инди-игр, а про порты и говорить не стоило.

Игроки могли купить и скачать эти инди-игры с официального магазина компании Чэнь Мо, или же купить картриджи чисто ради пополнения своей коллекции.

В настоящее время в основном портировались только инди-игры на КПК, так как это практически не занимало времени, но приносило весьма солидный доход.

Конкуренция на рынке игр КПК пока что была практически мертва, и если ваша игра была более-менее нормальной, она могла иметь весьма приятные продажи.

А с точки зрения мощности КПК, любая мобильная игра могла спокойно запускаться на нем без дополнительной оптимизации, и некоторые компьютерные игры, которые не могли быть запущены на даже топовых мобильных телефонах, могли без проблем запускаться на этом КПК.

Некоторые игроки даже начали призывать Чэнь Мо портировать игру «League of Legends» на КПК...

Но подобные игры не подходили для мобильных устройств или же КПК в силу своих особенностей.

Но это не означало, что он полностью отказался от мысли портирования «League of Legends» на КПК.

----

Вестибюль первого этажа, магазин видеоигр.

На стене висел новенький большой жидкокристаллический телевизор, так как многие постоянные посетители попросили Чэнь Мо повесить телевизор на первый этаж.

Первоначально, согласно плану Чэнь Мо, в вестибюле на первом этаже должны были стоять книжные полки со множеством книг. Но он переоценил стремление современных людей к обучению.

За исключением Чэнь Мо, который время от времени читал книги, что лежали на книжных полках, большинство посетителей не проявляли интереса к ним.

Вместо них они просили повесить на стену телевизор.

Только картинки и только звук, да?

Это изменение было довольно болезненным для Чэнь Мо, потому что он уже привык читать в вестибюле, и этот телевизор непременно будет мешать ему. Но подумав об этом еще немного, он понял, что даже без телевизора в вестибюле было довольно шумно, поскольку множество людей то и дело входило и выходило из здания.

Поэтому Чэнь Мо повесил телевизор на стену, хоть и с болью в сердце. Помимо показа разных телевизионных шоу во время «рекламных пауз» там крутились рекламные ролики его игр.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1466889>