

На экране начало воспроизводиться видео. В нем несколько игроков пытались одолеть гиганта Йорма.

Это видео велось от лица одного из трех игроков.

Хотя угол обзора, который сейчас все видели, был девяностоградусным, из-за чего ощущался весьма неприятным, атмосфера игры и ощущение присутствия гиганта Йорма было просто феноменальным.

Гигант Йорм, который местами тлел, непрерывно размахивал своим мечом и стучал по земле, и каждое его движение заставляло камеру колебаться, а каждый его сильный удар по земле оставлял в ней глубокую трещину.

Во время боя один игрок решил заблокировать его удар, но в итоге отвлекся и заблокировал удар гиганта не своим огромным щитом, а телом. В результате две отдельные части одного игрока отлетели и врезались в стену.

Однако в результате хорошей совместной работы двое игроков в итоге одолели гиганта Йорма, из-за чего его труп вскоре сгорел, оставив после себя нечто светящиеся.

После просмотра видео у всех возник один и тот же вопрос - так просто?

Игроки в этом видео не продемонстрировали каких-либо феноменальных навыков, и по большей части они просто прикрывали друг друга и атаквали как только им выпадала хорошая возможность.

Йорм часто менял цель своей атаки, но игроку нужно было всего лишь два раза перекатиться, и тогда гигант просто напросто не попадал по своей цели. Из-за этого видео мнение о том, что это будет еще одна простая и веселая игра, только укрепилось.

Однако атмосфера угнетения и отчаяния потрясли многих людей.

Независимо от сложности игры, по крайней мере с точки зрения проработки сцен, музыки, звуковых эффектов и всего прочего... эта игра могла заставить вас ощутить мурашки, что пробегали по всему вашему телу. И если они ощутили их только при просмотре видео, то что будет в виртуальной кабине?

Чэнь Мо вышел на сцену и сказал: - Эх, честно говоря, я не хотел, чтобы этот бой был показан. Это был один из боссов нашей новой игры — гигант Йорм. То, что осталось после него, является дропом с босса, и в данном случае выпала его душа.

Многие игроки поняли, что эта игра, видимо, будет очень простой.

Однако слова Чэнь Мо вызвали интерес у некоторых игроков. Почему игрок вообще должен был убивать «боссов» и получать с них их души?

Чэнь Мо сказал: - Хорошо, тогда давайте перейдем к сессии вопросов и ответов, вы можете спросить у меня обо всем, что касается этой игры, и я отвечу на вопрос, если посчитаю нужным.

Присутствующие репортеры пришли в себя и сразу же начали подготавливать вопросы.

Репортер нетерпеливо встал и взял микрофон. - Господин Чэнь Мо, сейчас подавляющее большинство людей думает, что эта игра будет гриндилкой, игрой, которая будет копией «Diablo». Вы никогда не комментировали это, так что пожалуйста, ответьте, будет ли она такой игрой?

Чэнь Мо рассмеялся и сказал: - Мне не особо сильно нравится слово «гриндилка». На самом деле «Diablo» - это не «гриндилка». Все зависит от числового баланса игры. Если игрок выберет с самого начала самую трудную сложность, он не сможет пройти и первого акта.

- Что касается «Dark Souls», то я думаю, что эта игра также в какой-то степени обладает этой чертой. Если какие-то очень опытные ветераны будут играть в эту игру, то для них она станет той самой «гриндилкой» Но для остальной части игроков эта игра станет очень серьезным вызовом.

Репортер почувствовал себя немного неловко. Чэнь Мо, кажется, признал, что эта игра может быть гриндилкой, но с одним «Но»...

Следующий репортер спросил: - Тогда, господин Чэнь Мо, насколько трудны боссы в этой игре? Начальные боссы из игры «Diablo» обычно подвергаются критике из-за своей слабости, а более поздние боссы слишком скучны. Есть ли какие-либо улучшения с боссами из «Dark Souls»?

Чэнь Мо сказал: - Хотя «Diablo» и «Dark Souls» - это игры о не совсем радужном мире, в моей голове эти две игры - совершенно разные игры, поэтому я не могу сказать что-то конкретное с таким вопросом.

- Я лишь могу сказать, что боссы в «Dark Souls» в основном очень сбалансированы. И обычные монстры тоже могут доставить игрокам немало проблем. Думаю, что я могу сказать, что дизайн уровней игры «Dark Souls» вскоре станет эталонным для игровой индустрии.

Репортеры были слегка шокированы.

Чэнь Мо сказал это со стальной уверенностью, из-за чего многие не могли понять, было ли это шуткой или же он действительно сказал это на полном серьезе.

Дизайн уровней лучше, чем в «Diablo»?

Другой репортер спросил: - Чэнь Мо, можете ли вы привести некоторые конкретные примеры, которым вы можете присвоить «очень хороший дизайн уровней»?

Чэнь Мо сказал: - Думаю, что игроки сами понимают, когда дизайн плохой, а когда хороший, так что лучше пусть они скажут, был ли я прав или нет. Конечно вы можете посчитать мои слова пустым хвастовством, но любой босс в нашей новой игре может быть убит с помощью ландшафта.

Репортеры были потрясены. Означает ли это, что сложность этой игры была намного ниже, чем они предполагали?

Похоже, что своеобразный дизайн Чэнь Мо поощрял игроков побеждать боссов нестандартными способами?

Что ж, это... хорошо?

Другой репортер спросил: - Чэнь Мо, здравствуйте, я репортер из издательства «Горизонт», а также соведущий канала «Все про игры». Я играл в «Diablo», и она мне очень понравилась, но единственный ее недостаток — слишком низкая сложность.

- И когда играешь в «Diablo», трудно показать другим игрокам и зрителям шоу, которое, к примеру, можно продемонстрировать в игре «League of Legends» и «Overwatch», поэтому я в силу своей работы не могу слишком долго играть в нее, так вот, смогу ли я в этой игре продемонстрировать кому угодно хорошее шоу?

Чэнь Мо посмотрел на него и сказал: - Каждый игрок сможет записать свои похождения с помощью встроенного софта, а потом выгрузить ролик куда угодно. Я думаю, что скоро наша новая игра станет частым посетителем крупных сайтов, и многие эксперты смогут насладиться всеобщей славой.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1472473>