

Чэнь Мо кивнул. - Хотя мы еще не уверены в этом на все сто... но скажу вам по секрету, что это скорее всего будет приквел.

Дениз было взволнована. Она наконец-то получила нормальную новость!

- Итак, вы можете что-нибудь рассказать о приквеле «Dark Souls»?

Чэнь Мо сказал: - Я не могу раскрыть слишком многого, я могу только сказать, что это затронет раннюю историю мира «Dark Souls».

Дениз спросила: - Не означает ли это... не можете ли вы сказать, насколько раннюю историю? Не расскажет ли эта игра всем нам о том, что произошло в мире «Dark Souls» в самом начале?

Чэнь Мо сказал: - Игроки познакомятся со многими историческими персонажами «Dark Souls», включая Гвина, который продлил эру Огня на долгое время.

- Собственно говоря, разработка не займет слишком много времени, потому что у нас есть огромное количество наработок, к которым нам просто нужно будет добавить немного магии и времени.

Дениз становилась все более взволнованной. - Значит, это будет «DLC» к уже существующей игре?

Чэнь Мо сказал: - Нет, это будет полноценная новая игра, но на этот раз будет выпущена портативная и виртуальная версия этой игры.

Дениз на мгновение застыла. - Портативная версия?

Чэнь Мо кивнул. - Верно. Что касается нашего портативного устройства, то на самом деле он в настоящее время доступен только в Китае. Если вам интересно, я могу дать вам один экземпляр. Я надеюсь, что «Switch» в скором времени появится в продаже и за границей, - сказал Чэнь Мо, после чего встал и взял с полки новенький «Switch» и протянул его Дениз.

- Это тот самый новый КПК? Я видела о нем некоторые новости, но, к сожалению, он не продается в Европе или Америке, - Дениз с любопытством взяла новое устройство и начала его осматривать.

Чэнь Мо улыбнулся. - Все верно, так как я был занят разработкой «Dark Souls», я не мог найти времени на завоевание международного рынка, и на этот раз приквел «Dark Souls» выйдет на всех портативных устройствах, но так как их практически нет, получается, что сыграть в нее можно будет только с помощью нашего КПК.

Дениз была немного удивлена. - Разве это хороший ход? Все те, кому нравится «Dark Souls» - хардкорные игроки, и им определенно нравится играть только в виртуальной капсуле.

Чэнь Мо рассмеялся. - Если игрок купит виртуальную версию «Dark Souls», то он также получит и портативную версию «Dark Souls». Игроки, которые не могут позволить себе виртуальную капсулу, смогут купить портативную версию этой игры примерно за сто юаней, на данный момент это примерно шестнадцать с небольшим долларов.

Дениз одобритительно кивнула, услышав такую цену.

Однако ей трудно было понять, как можно будет играть в «Dark Souls» на таком маленьком экране.

- Итак, - спросила Дениз. - Насколько сильно будет урезана портативная версия приквела «Dark Souls»?

Чэнь Мо сказал: - По сравнению с виртуальной версией не будет каких-либо «дыр» как в сюжете, так и в количестве врагов. Конечно, из-за огромной разницы этих двух устройств, портативная версия «Dark Souls», безусловно, будет существенно отличаться в графическом плане от ее виртуальной версии.

- Трудно сказать, где игрок сможет получить лучший игровой опыт, но я думаю, что эти два устройства смогут дать игроку совершенно уникальный игровой опыт.

- Итак, будут ли в приквеле «Dark Souls» усилены кнуты?

Чэнь Мо улыбнулся: - Как я уже сказал ранее, вы все так же сможете отключить отображение наносимого урона.

Дениз: - ... .

Очевидно, что Чэнь Мо не собирался как-то усилить урон хлыстов...

Подумав об этом некоторое время, Денис спросила: - Есть еще один очень важный вопрос, насколько сложен будет приквел «Dark Souls»? Будет ли уменьшена его сложность из-за многочисленных просьб игроков на счет сложности первой части?

Чэнь Мо улыбнулся. - Я уже сказал ранее, что когда я создавал «Dark Souls», я никогда не думал о сложности, потому что я хотел дать игроку почувствовать радость, которая исходила из глубины его сердца.

- Ну а если говорить о приквеле «Dark Souls»... можно сказать, что эта игра выйдет за рамки

ожиданий многих игроков. Думаю, что в плане геймплея она превзойдет первую часть «Dark Souls», - после этого Чэнь Мо снова улыбнулся своей фирменной многозначительной улыбкой.

Дениз сказала: - Хорошо, я считаю, что многие игроки скоро испытают настоящий трепет, я надеюсь, что приквел «Dark Souls» будет выпущен как можно скорее!

Дениз продолжила задавать вопросы Чэнь Мо. Задав еще несколько десятков вопросов, она неохотно начала собираться.

- Разве не будет лучше, если ты начнешь публиковать какие-нибудь материалы на счет приквела прямо сейчас? - спросила Дениз.

Чэнь Мо рассмеялся. - Конечно нет, пусть лучше игроки будут с нетерпением ждать этого приквела. Кстати, я надеюсь, что ты сыграешь в приквел на КПК и pomoжешь мне раскрутить его.

Дениз кивнула. - Хорошо, надеюсь, что в будущем мы сможем еще раз встретиться ради еще одного интервью.

Дениз ушла, полная тоски по приквелу «Dark Souls».

Увидев это, Чэнь Мо не смог сдержать своей улыбки.

----

В последнее время на Чэнь Мо навалилось огромное количество дел.

В настоящее время количество сотрудников компании «Удар молнии» увеличивалось каждый день. Мало того, что людей, которые работали над графикой, становилось все больше и больше, так еще и количество технических специалистов росло не по дням, а по часам.

В настоящее время на самом деле все в компании были заняты.

С одной стороны, это было связано с предстоящим грандиозным событием игры «League of Legends». Время проведения второго чемпионата постепенно приближалось. Многие с нетерпением ждали начала этого грандиозного чемпионата.

Кроме того, наконец вышла зарубежная версия игры «Overwatch», и прямо сейчас отклик европейского и американского рынка был очень хорошим.

Однако популярность этой игры в Китае была не так велика, как популярность игры «League of

Legends», в основном это было связано с особенностями этой игры.

Поскольку глубина игры «Overwatch» была не так велика, многие игроки уходили из нее после несколько сотен часов непрерывной игры.

Однако «Overwatch» по-прежнему была популярной игрой, которая спокойно могла прожить еще пару лет.

Сейчас Чэнь Мо уделял почти все свое внимание двум вещам. С одной стороны, сейчас шла разработка «Dark Souls 2», а с другой стороны он всеми силами пытался раскрутить «Switch» для более хорошего старта продаж.

К сожалению прямо сейчас выпускать это устройство в других странах было бессмысленно, так как игр на это устройство «AAA»-класса практически не было.

Чэнь Мо хотел для начала заложить некоторую основу в виде игры «Dark Souls 2», и только после этого он хотел начать продавать «Switch» в других странах.

КПК и виртуальная капсула были ориентированы на совершенно разных людей. Самое большое преимущество КПК заключалось в его дешевизне.

Как и с первой частью «Dark Souls», вторая ее часть будет стоить тысячу девятьсот восемьдесят восемь юаней, в то время как портативная версия будет стоить девяносто восемь юаней.

Но что виртуальная, что портативная версия этой игры, обе эти версии смогут доставить массу удовольствия игрокам.

Кроме того, доля рынка мобильных игр по-прежнему очень быстро росла. Так же, как и в его предыдущем мире, все больше и больше компаний переходили с ПК-сектора на мобильный сектор, так как разработка мобильных игр не стоила таких огромных денег, и в то же время мобильные игры приносили намного больше денег, что было немного нелогично.

Что касается мобильной платформы, то Чэнь Мо уже почти год ничего туда не выпускал. Стоит ли ему вновь всем напомнить о себе?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1489600>