

Вскоре это интервью появилось в сети. И хотя Чэнь Мо и репортер общались по-китайски все время, с помощью субтитров любой человек мог понять, о чем шла речь.

Это интервью вызвало сильный резонанс в Европе и США, так как Чэнь Мо почти что официально анонсировал план развития вселенной «Dark Souls»!

«Что? Приквел «Dark Souls»? Ух ты, звучит очень круто!»

«Тогда сюжет «Dark Souls» будет завершен. Чэнь Мо сказал в интервью, что у него есть цельная картина мира. После того, как выйдет приквел, многие нерешенные вопросы будут решены?»

«Эти текстовые суетологи наконец больше не будут засирать форум своими постами...»

«Но почему у меня на сердце появилось такое нехорошее предчувствие? Улыбка Чэнь Мо напомнила мне о не очень хороших вещах...»

«Айя, после прохождения «Dark Souls», о чем ты беспокоишься? Что может быть хуже этой игры? Приквел «Dark Souls» определенно будет сложным, но мы уже закалены болью!»

Услышав, что скоро выйдет приквел «Dark Souls», большое количество игроков проявили большой энтузиазм и оставили несколько сообщений на «Вейбо» Чэнь Мо, и в основном они спрашивали на счет приквела.

Чэнь Мо не собирался скрывать что-то от игроков, ведь создание приквела «Dark Souls» будет очень быстрым, а многие аспекты, та же боевая система и персонажи, можно будет использовать повторно, так что создание приквела не займет много времени.

Но ему не нужно будет поддерживать ажиотаж с помощью публикации разной информации, в конце концов это за него делали обычные игроки.

Но даже прекрасно понимая все это, Чэнь Мо опубликовал сообщение на своем «Вейбо».

«Отвечу на несколько вопросов. Во-первых, приквел «Dark Souls» действительно полностью расписан. В основном все сюжетные линии будут раскрыты, и они покажут вам истинный темный мир.

Во-вторых, в «Dark Souls», помимо постоянных корректировок баланса, будет добавлен новый режим - марш смерти.

В режиме «марш смерти» игроки столкнутся с боссами в расцвете их сил, а не с цыплятами, которые уже находились на грани своего существования. Марш смерти будет поддерживать от

одного до десяти игроков. В то же время количество здоровья боссов, их урон и сложность в целом будет автоматически подстраиваться под количество игроков.

В «марше смерти» боссы больше не будут атаковать в соответствии с обычными правилами, о нет, они полностью будут управляться искусственным интеллектом, из-за чего они станут намного умнее и сильнее.

Наконец, после того, как создание приквела «Dark Souls» будет завершено, любой сможет насладиться ей с помощью виртуальной капсулы, цена виртуальной версии равняется 1988 юаням, а так же с помощью своего КПК, цена портативной версии будет равняться 98 юаням. Те игроки, которые не хотят покупать виртуальную капсулу, смогут насладиться ей с помощью КПК в полной мере, так как наполнение обеих версий будут идентичными».

Как только это сообщение было опубликовано, его начали безумно лайкать и пересылать!

Особо никто не знал, насколько скоро выйдет приквел «Dark Souls». Но с учетом режима «Марш смерти», в котором боссы станут намного умнее, ждать приквела будет не так уж и скучно.

На данный момент многие игроки уже успели облазить игру вдоль и поперек.

Поскольку боссы в «Dark Souls» имели относительно простой алгоритм действий, многие опытные игроки легко убивали боссов с помощью стартового снаряжения.

Некоторые игроки умудрялись убивать боссов только с помощью стартового оружия, будучи полностью голыми, кто-то убивал боссов только одними кулаками... Хотя подобные видео длились по пол часа, наблюдать за чем-то подобным было и весело и грустно.

Для многих экспертов боссы вообще не представляли хоть какой-то угрозы.

Но этот новый режим даст этим игрокам необходимый вызов.

Боссы, которые будут управляться искусственным интеллектом... звучит просто прекрасно!

----

Чэнь Мо сидел в вестибюле на первом этаже и вдруг услышал крик из компьютерной зоны.

- Черт возьми, этот мастер клинка вообще будет играть? В смысле оставить его в покое? Ну и что, что это школьник?

- Братан, не сердись! В конце концов недавно прошли летние каникулы, скоро они не будут встречаться так часто!

- Ну и что, мне что, не играть до того времени? Закинь ему репорт, пусть посидит в бане.

Чэнь Мо невольно рассмеялся. Похоже, что даже в этом мире существовала проблема в виде школьников.

Игра «League of Legends» за чуть больше года своего существования все еще очень хорошо развивалась. Хотя она не была такой же горячей, как и в его предыдущем мире, она доминировала на рынке ПК-игр, по крайней мере в Китае.

И конечно, игра «League of Legends» столкнулась с той же проблемой, что и в его предыдущем мире - с проблемой школьников.

В этом мире мобильные игры и бесплатные компьютерные игры все так же относительно легко привлекали внимание школьников. В частности игра «League of Legends», которая имела низкий порог входа и имела мультяшную стилистику, она была очень большим соблазном для школьников.

Конечно, ярлык в виде «школьника» не являлся каким-то оскорблением или чем-то в этом роде.

Многие талантливые подростки четырнадцати-пятнадцати лет начинали свой путь киберспортсмена именно в этом возрасте, и большинство школьников играло намного лучше «взрослых».

По большей части эти самые «взрослые» частенько любили поговорить и иногда задевали «школьников», из-за чего слово за словом вспыхивал конфликт, что не могло хорошо влиять на картину в целом.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1490768>