

Разработчики Phantom Blade Zero ответили на вопросы об эксклюзивности игры, уровнях сложности и выходе публичной демки

После участия в выставке Summer Game Fest 2024 молодая китайская студия S-GAME ответила на ряд вопросов, волнующих игроков. Разработчики представили на мероприятии самую последнюю версию экшена Phantom Blade Zero. Трейлер игры основан на записи реальных кадров геймплея, без дополнительной постановки сцен или боевых элементов. Как оказалось, проект практически находится на финальной стадии производства, однако команде авторов ещё многое предстоит сделать, особенно в техническом плане.

В S-GAME заявили, что получили много положительных отзывов от прессы во время закрытой демонстрации игры. При этом журналисты также поделились полезными комментариями, которые помогут сделать геймплей более увлекательным. Авторы подчеркнули, что работают над игрой самостоятельно, без сторонней помощи, поэтому Phantom Blade Zero нельзя считать эксклюзивом для PlayStation. Игра создаётся для ПК и PS5, поскольку это наиболее удобные платформы с большим количеством игроков.

Несмотря на общепринятое мнение, Phantom Blade Zero не является очередной Soulslike-игрой — по крайней мере, так считают разработчики. В S-GAME не отрицают, что вдохновлялись некоторыми элементами знаменитой хардкорной серии, однако их игра не будет намеренно сложной. В Phantom Blade Zero будут разные варианты сложности, а противники не будут возрождаться после смерти игрока или перезагрузки сохранения.

Что касается демоверсии, команда в первую очередь готовит демонстрационную версию Phantom Blade Zero для посетителей будущих выставок. Параллельно ведётся работа над цифровой версией демо, которая будет запущена ближе к релизу игры.