

Репортер с улыбкой на устах сел на свое место.

На стримах довольно много людей начали обсуждать высказывания Чэнь Мо.

«Ничего себе, вот это новость! Хе-хе, скоро все увидят мой невероятный скилл!»

«Ооо, скоро все площадки заполнятся мега-дупер-супер-эпичными убийствами боссов».

«У этой игры вроде нет недостатков? Каждый пейзаж и место просто идеален! Чэнь Мо на этот раз решил выпустить очередную бомбу?»

Репортеры продолжили задавать вопросы, но все они были в основном связаны с деталями игры.

По сути все журналисты хотели накопать как можно больше материала, с помощью которого создали бы самый горячий заголовок. И делали это они далеко не из-за своей любви к играм.

И вскоре многие из них уже составили «шокирующие» заголовки

«Гриндилка с высокой сложностью».

«Богатая на контент игра и страшная история боссов очень темного мира».

«Дизайн уровней, который претендует на звание эталона».

Чэнь Мо посмотрел на часы и увидел, что времени осталось очень мало.

- Итак, пришло время объявить дату выхода нашей новой игры.

- Игра «Dark Souls» официально выйдет девятого сентября и будет доступна как на китайском, так и на международном рынке. Всего в игре будет две полноценные озвучки — английская и китайская, а с помощью субтитров игрок из любой другой страны сможет понять все то, о чем говорят по мере хода игры.

- Китайские игроки смогут просто войти на игровую платформу «Удар молнии» девятого сентября и купить игру. Конечная цена — тысяча девятьсот восемьдесят восемь юаней, и в эту игру можно будет играть по сети.

- Так же я вынужден сообщить о изменении в политике возвратов. Обычно та игра, которая была куплена не более чем четырнадцать дней назад и в которой не было наиграно более чем два часа, могла быть возвращена без каких-либо проблем. На игру «Dark Souls» данное правило

не распространяется, для возврата этой игры обратно в магазин с момента покупки должно пройти не более двадцати дней, а количество часов, что вы провели в этой игре, не должно превышать больше четырех. Если вы не превысили данные лимиты, вы сможете вернуть игру без каких-либо проблем. Это связано с тем, что у компании «Удар молнии» нет ни одной виртуальной игры, которая продавалась бы по такой высокой цене.

Чэнь Мо только закончил говорить, а на стримах уже начали строиться стены из сообщений по типу «666».

Виртуальные игры за около две тысячи юаней считались нормой. И судя по качеству игры, она стоила этих денег.

И плюс Чэнь Мо продлил время возврата на два часа. Хотя это могло показаться бесполезным, лучше иметь такое преимущество, чем не иметь.

Некоторые люди заметили, что на лице Чэнь Мо появилась едва заметная улыбка, когда он объявил о продлении срока возврата денег.

Но никто не обратил на нее особого внимания.

----

Вскоре после этого анонса разработчики игры «Рыцарская слава» также объявили время выхода своей игры – девятнадцатого сентября, что фактически было на десять дней позже выхода игры «Dark Souls».

Но это был по большей части беспомощный ход, потому что прогресс создания игры «Рыцарская слава» хоть и шел очень быстро, они еще не стояли на пороге полностью отполированной игры.

Фрэнку было интересно, действительно ли эта китайская компания сможет разработать виртуальную игру в такой короткий срок? Он знал, что ее начали разрабатывать позже, чем игру «Рыцарская слава», но почему тогда ее дата выхода была такой ненормальной?

Такая скорость была просто ненормальной!

Однако Фрэнк также понимал, что ничего страшного не случится, если их игра появится на рынке несколькими днями позже. Главное - качество игры и оценки, а не скорость выхода.

----

За три дня до выхода игры в магазин видеоигр Чэнь Мо начали приходить толпы новых

посетителей.

Согласно правилам, которые были установлены еще в первом магазине, новая игра Чэнь Мо появлялась в магазине до того, как она появлялась на рынке. Большинство других игр Чэнь Мо появлялись в магазине за неделю до их официального выпуска, но игра «Dark Souls» появилась всего за три дня до ее официального выпуска.

Многие думали, что это произошло потому, что разработка этой игры все еще шла полным ходом.

И как только дверь магазина открылась, его наводнили толпы игроков вместе с довольно популярными стримерами.

Но что удивило Чэнь Мо, так это то, что Цю Хэнъян тоже пришел в его магазин.

Чэнь Мо с улыбкой встретил его в вестибюле. - Старина Цю, ты редкий гость в моем магазине, почему ты решил посетить мой скромный магазинчик?

Цю Хэнъян сказал: - Просто так получилось, что в последнее время у меня нет вдохновения. Я услышал, что твоя новая игра появилась в твоём магазине, поэтому я решил поиграть в нее.

Чэнь Мо улыбнулся. - Хорошо, никаких проблем. Сейчас идет проверка этой игры на разные косяки, и как только она пройдет любой желающий сможет поиграть в нее.

Цю Хэнъян кивнул. - Хорошо.

----

Цю Хэнъян выбрал случайную капсулу и вошел в нее. В ней уже была установлена «Dark Souls», так что любой желающий мог сыграть в нее, но так как до сих пор проводилась проверка, он не мог запустить ее.

На этот раз Цю Хэнъян действительно был воодушевлен этой игрой и ждал от нее многого, так как в последнее время он просто не мог найти вдохновения.

В виртуальной области магазина Чэнь Мо хоть и было очень много виртуальных капсул, вся эта область в скором времени будет полностью заполнена. Если бы Цю Хэнъян не пришел так рано, он бы, скорее всего, просто не смог сыграть в новую игру.

Пока он ожидал открытия магазина, Цю Хэнъян увидел несколько известных стримеров, которые пришли сюда ради новой игры.

Игры, созданные Чэнь Мо, имели огромное влияние в Китае, и многие известные стримеры являлись его фанатами, так что в этом не было ничего удивительного.

И вскоре проверка, наконец, прекратилась, из-за чего игру «Dark Souls» можно было запустить.

Цю Хэньян немедленно запустил игру.

И сразу же начал воспроизводиться синематик, который Чэнь Мо публиковал на своем аккаунте в «Вейбо».

Единственное различие заключалось в том, что в виртуальной капсуле игрок видел все как будто от первого лица.

После окончания синематика он сразу же начал играть, так как не хотел потерять время.

- О? Я могу отредактировать свой внешний вид?

Цю Хэньян был немного удивлен, потому что в игре «Diablo» нельзя было особо поиграться с внешним видом.

Цю Хэньян быстро освоился и после настраивания персонажа обратил внимание на классы персонажа.

Помимо того, что можно было настраивать свое тело от «А» до «Я», можно было выбрать разные классы, которые дали бы ему разные бонусы на старте.

Плюс можно было выбрать вещь, которая появится вместе с ним.

Цю Хэньян не особо любил красоваться своим внешним видом, поэтому он выбрал рыцаря.

В конце концов рыцарь с самого старта имел какую-никакую броню и имел приятные плюшки на старте, так что в глазах Цю Хэньяна рыцарь выглядел самым хорошим выбором.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1472474>