

Увидев синематик «The Last of Us», Джош Уилсон не мог не вздохнуть с облегчением.

Он, вероятно, понимал, почему Чэнь Мо на этот раз не был сосредоточен на рекламе. Оказывается, что в его новой игре нет ярких моментов!

Чэнь Мо можно было считать мастером в плане пиара. Каждый раз, когда он продвигал свою новую игру, он всегда очень точно надавливал на болевые точки игрока.

Более того, все игры, созданные Чэнь Мо, в основном отличаются друг от друга. Например, игра «Dark Souls», игра «PUBG», игра «Uncharted» и так далее — в его играх всегда можно найти изюминку, которая будет отличать его игру от других игр.

Но когда дело дошло до игры «The Last of Us», Чэнь Мо, видимо, не смог придумать что-нибудь особенное.

Очевидно, что Чэнь Мо, видимо, был намерен создать традиционную игру с обычными зомби. Должно быть, он решил не добавлять в игру особые пушки или сверхмощных зомби, а иначе они были бы показаны давным-давно. К тому же главный герой его новой игры выглядел вполне обычным человеком.

В ней действительно было трудно за что-то зацепиться.

Джош Уилсон не совсем понял замысел Чэнь Мо, почему геймплей его новой игры был таким обычным, может быть, он хотел смоделировать более реалистичный «апокалипсис»?

Или, может быть, он хотел создать игру на выживание в условиях конца света? Однако в синематике не появилось никакого соответствующего контента, даже намека.

Он решил положиться только на свой сюжет?

Если сюжет его игры не будет находиться на высочайшем уровне, то его игру можно будет обозначить лишь как посредственную, ибо в ней не было ничего выдающегося.

Однако в таком обычном сеттинге он действительно хотел показать какой-то хороший сюжет?

Джош Уилсон не верил в его новую игру.

Хотя он все еще был немного обеспокоен, теперь он был полностью уверен в своей игре.

Судя по нынешней ситуации, после разработки «Uncharted», существовала вероятность того, что Чэнь Мо не успел придумать хороший концепт своей новой игры, поэтому ее продвижение

было отринуто из-за ненужности.

----

Реклама игры «Lost Life» шла всем ходом. Почти каждый день появлялись новые игровые материалы, давали чуточку информации касаясь игры, что еще сильнее разогревало интерес игроков.

Со стороны игры «The Last of Us», после раскрытия названия игры и публикации рекламного синематика, ничего больше не было.

Не было никакого движения от слова совсем.

Многие люди задавались вопросами, ибо это не было похоже на стиль Чэнь Мо!

В прошлом Чэнь Мо не жалел усилий для продвижения своих новых игр, и каждый день да выходила бы какая-нибудь новость. Когда это он вел себя так сдержанно?

Видимо его новая игра была плохой? Из-за этого Чэнь Мо не рекламировал ее?

В конце концов, в его синематике не было ничего, за что можно было зацепиться!

Или Чэнь Мо был полностью уверен в сарафанном радио и думал, что ему не нужно рекламировать свою новую игру, так как ее и так будут покупать без малейших колебаний?

----

Дата выхода игры «Lost Life» была назначена на 15 октября, а ее демо-версия могла быть выпущена примерно 7 октября.

С текущей точки зрения, игра «Lost Life» в основном уже была готова, но Джош Уилсон вместе с специалистами тестировал многие механики игры.

Джош Уилсон в каком-то смысле был перфекционистом. Так как каждая деталь игры могла повлиять на игрока он, естественно, уделял свое пристальное внимание любой мелочи.

Что касается стороны Чэнь Мо, официальная дата выхода «The Last of Us» еще не была определена, и никаких новостей так и не появлялось.

Это было странно, ибо предыдущие игры Чэнь Мо получали какие-то новости, которые постоянно стимулировали энтузиазм игроков, но игра «The Last of Us», похоже, была

исключением.

Помимо закоренелых фанатов Чэнь Мо, которые все еще ожидали новости об игре «The Last of Us», обычные люди давно уже забыли о ней.

Тридцатого сентября, прямо за день до национального дня Китая, Чэнь Мо внезапно опубликовал на своем «Вейбо» сообщение.

«Десятого октября в магазине компании «Удар молнии» будет доступна пробная версия игры «The Last of Us», а 15 октября одновременно будут опубликовано «DLC» для игры «Uncharted» и игра «The Last of Us» будет выпущена на рынок».

Как только это сообщение появилось на «Вейбо», многие были ошеломлены.

«Он умудрился создать игру «The Last of Us» быстрее, чем компания «EA» создала игру «Lost Life»?»

«О боже, неужели игра «The Last of Us» выйдет без какой-либо рекламы, только сухой синематик и все?»

«Я удивлен, дополнение и новая игра за один раз?»

«Он выпустит ее в один день с игрой «Lost Life», если бы кто-то сказал мне об этом, я бы не поверил!»

Многие игроки были в недоумении от действий Чэнь Мо.

Игра «The Last of Us», вероятно, самая странная игра, когда-либо разработанная Чэнь Мо...

Все обычно сначала разогревали публику. В любом случае, любой шум помогает игре стать популярнее, из-за чего они в итоге продавались намного лучше.

Но только синематик в качестве рекламы...

И он решил выпустить ее вместе с дополнением для игры «Uncharted» и вместе с игрой «Lost Life» в качестве прямого конкурента? Обе эти игры гораздо более знамениты, чем игра «The Last of Us»!

Кошельки игроков не были бездонными. Из трех этих продуктов многие, скорее всего, купят только что-то одно.

Однако беспокоиться уже было бесполезно, так как дата релиза уже была обозначена, и многим оставалось только надеяться, что игра «The Last of Us» окажется лучше, чем они думали.

На самом деле игроков, которые ждали выхода демо-версии игры «The Last of Us», было очень много, так как многие хотели узнать, стоило ли им тратить на новую игру Чэнь Мо свои деньги или нет.

К счастью, выход его игры выпал на праздники. Многие игроки, которые планировали отправиться в столицу, рассматривали возможность посещения магазина видеоигр Чэнь Мо.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1689167>