«Какого черта? Место проведения чемпионата – это Гранд Отель «Шанхайский Уют»?! Черт, сколько же Чэнь Мо потратил на аренду этого места?»

«И, видимо, специально для чемпионата весь отель был отремонтирован, смотрите, сколько всего там нового появилось! Черт возьми, да там оборудования на несколько миллионов!»

«На этот раз будут приглашены команды со всего мира. Видимо этот чемпионат будет действительно интересен!»

«Черт возьми, цена за самый дорогой билет… 580 юаней?»

«Цена удвоилась, но почему?»

«Слишком дорого!»

«Парни сверху, не покупайте, не покупайте! Оставьте моим братьям пару билетов, все же такое событие не проходит каждый месяц».

«Я уже купил два самых дорогих билета, надеюсь, что моей девушке все понравится!»

«Я в это не верю, эти билеты точно не будут проданы! Я лучше подожду снижения цен!»

Некоторые игроки думали, что билеты были слишком дорогими, поэтому они решили подождать снижения цен, но в результате меньше чем за неделю все билеты были распроданы!

Все до единого!

Но это было логично, так как этот стадион не был огромным, из-за чего там изначально было не так уж и много места, да и цена билетов была не такой уж и высокой.

И многие вскоре обнаруживали, что для получения билетов нужно было указывать свой идентификационный номер, из-за чего те, кто хотел купить билеты хотя бы у перекупщиков втридорога, поняли, что их нельзя было купить от слова совсем, так как каждый билет предназначался для определенного человека!

Пока все игроки игры «League of Legends» с нетерпением ожидали начала чемпионата, Чэнь Мо в очередной раз обнародовал взрывоопасную новость.

В его новую игру под названием «Outlast» можно было сыграть в магазине видеоигр, причем

она была виртуальной игрой!

Многие игроки, когда увидели эту новость, пришли в восторг и ужас — разве Чэнь Мо не был занят вопросом организации чемпионата? Где он смог найти еще времени на создания виртуальной игры?

Причем после просматривания информации многие поняли, что эта игра явно была очень качественной!

И она еще… хоррор игра!

Без особой раскрутки эта новость быстро распространилась среди игроков.

Причина такого ажиотажа была очень проста – хорроры в Китае выходили очень, очень редко!

И обычно все они в большинстве своем были похожи на игру «Странный особняк». Обычно они не могли набрать больше семи баллов из десяти, что было отвратительным результатом.

Игроки уже давно разочаровались в отечественных хоррорах. В основном сейчас все думали о том, что все хоррор-игры создавались для быстрого заработка.

Однако, так как эта игра была создана Чэнь Мо, многие уже думали о том, что эта игра будет выше среднего.

Чэнь Мо имел очень хорошую репутацию среди игроков. Ведь он за свою короткую карьеру успел выпустить столько классических игр. Первая его виртуальная игра под названием «Minecraft» так вообще установила рекорд по продажам. Многие теперь верили в то, что если к игре прикладывал руку Чэнь Мо, то эта игра определенно заслуживала их внимания!

Чэнь Мо также выпустил ролик по игре «Outlast», в котором в основном шел упор на жуткую атмосферу.

Сам же геймплей он не собирался показывать, так как хотел, чтобы игроки ощутили все прелести этой игры на своей шкуре.

В этом ролике показывалась общая картина игры - графика, необходимость использования камеры для получения освещения в темных местах, жуткое здание психиатрической больницы, фонтан, в котором было полно крови и трупов, и явно нездорового парня, который сидел в коридоре на кресле…

Атмосфера ролика была удушающей и очень неприятной.

Эта новая игра Чэнь Мо породила множество дискуссий среди сообщества игроков и сообщества геймдизайнеров.

«Вы слышали, Чэнь Мо выпустит новую игру, причем это будет хоррор!»

«Я не ожидал, что Чэнь Мо будет таким скоростным...»

«Она довольно жуткая!»

«Я действительно не ожидал такого развития событий. Я думал, что Чэнь Мо выберет для своей первой полноценной виртуальной игры ММОРПГ. Но хоррор... я и подумать об этом не мог!»

«В настоящее время в Китае нет ни одной компании, которая выпускала бы хорошие хорроры, о чем думал Чэнь Мо? Хорроры занимают слишком маленькую часть рынка!»

«Верно, плюс хорроры очень трудно создать, они требуют от геймдизайнера полного понимания психологии игроков, сможет ли Чэнь Мо справиться с этим?»

«Я слышал, что в нее можно сыграть в его магазине видеоигр, кто пойдет?»

«Чур не я, я, пожалуй, откажусь!»

«В Китае уже было выпущено так много виртуальных хорроров, и все они были совсем не страшными».

«Хе-хе, братан, я оплачу тебе дорогу туда и обратно, сыграешь в нее?»

«Я поиграю в нее, не думаю, что Чэнь Мо на этот раз выпустит плохую игру».

«Отлично, наконец-то на рынке появится новый хоррор! Братья, залетайте ко мне на стрим, комната...»

http://tl.rulate.ru/book/48330/1344989