

С увеличением выставленной на показ информацией, дискуссии об игре «Dark Souls» становились все более жаркими, и внимание, которое она получила, увеличивалось очень быстро.

В основном это было связано с тем, что она, видимо, будет первой игрой, в которой будет действовать Пангу, и она также создавалась самим Чэнь Мо, из-за чего градус интереса к этой игре был существенно выше.

Даже если бы Чэнь Мо не приложил руки к «Dark Souls», она, вероятно, все равно получила бы много внимания.

Однако, что касается особенностей игры, Чэнь Мо особо ничего не раскрыл. Большинство опубликованных роликов демонстрировали бои с обычными или элитными монстрами. И обычно они протекали очень гладко и заканчивались в течении пары минут, поэтому многие игроки ошибочно думали, что это будет простая игра.

Но это было довольно логично, ведь если учитывать «Diablo» и показанные ролики, думать в другом ключе было немного странно.

Но Чэнь Мо отказался публиковать более-менее серьезный контент из игры, что заставило игроков чувствовать себя неловко.

Когда ажиотаж достиг пика, Чэнь Мо наконец объявил, что проведет игровую конференцию, где познакомит игроков с этой совершенно новой игрой и объявит ее дату выхода.

Услышав эту новость, ажиотаж, который достиг своего пика и был близок к началу спада, достиг новых высот.

- Братаны, вы слышали? Чэнь Мо проведет конференцию, где объявит дату выхода своей новой игры!

- Ты уже посмотрел, сколько стоит билет?

- Чэнь Мо таким образом хочет раздуть ее популярность еще сильнее! Блин, почему он просто не выпустит ее пораньше?

- Может она еще не готова, кто знает...

Любой, кто был знаком с Чэнь Мо, знал, что он обычно не закупал рекламу для своей новой игры, и обычно он полагался на сарафанное радио.

На последней подобной конференции он объявил о выходе игры «Minecraft», хоть тогда все и

посчитали эту игру шуткой, она в итоге стала самой просматриваемой и популярной игрой за все время.

И теперь все с нетерпением ожидали начала новой конференции.

----

В день проведения конференции. В пятизвездочном отеле, столица.

Эта игровая конференция являлась важным событием для подавляющего большинства игровых СМИ, и даже многие журналисты из традиционных СМИ прибыли в отель.

В то же время крупные китайские видеохостинговые сайты и стриминговые площадки выделили на своих главных страницах место под прямую трансляцию, которая велась от лица компании «Удар молнии». На всех крупных игровых форумах также были размещены ссылки, которые вели прямо на стрим.

На некоторых зарубежных платформах так же велись прямые трансляции этой игровой конференции, причем с переводом на множество языков.

Можно сказать, что на этой игровой конференции сосредоточились множество глаз любителей игр.

И вскоре она официально началась.

Чэнь Мо подошел к большому экрану с микрофоном, и тут же раздались теплые аплодисменты.

Чэнь Мо улыбнулся, посмотрел на присутствующих репортеров и сказал: - Я очень благодарен всем вам за то, что вы нашли время и приняли участие в этой конференции. Тему этой конференции все уже наверняка знают, но я напому вам всем еще раз — я буду говорить о своей новой игре, «Dark Souls».

- Ранее о ней появлялись некоторые ролики и арты, но многие, должно быть, немного озадачены. Что это за игра?

- Сегодня я в основном уделю время трем вещам. Во-первых я раскрою немного больше информации об этой игре, во-вторых я проведу сессию вопросов и ответов, где любой сможет задать мне любой вопрос. И в конце концов объявлю дату выхода.

- Давайте для начала посмотрим одно видео.

Чэнь Мо отошел в сторону, и на большом экране начало воспроизводится видео.

И это был не синематик, а реальные части этой игры.

Камера плавала в воздухе, непрерывно посещая различные места мира «Dark Souls».

Различные места то и дело мелькали перед глазами журналистов и обычных игроков, но этот пролет камеры был сделан так естественно, из-за чего вопросов на счет качества игры просто не возникало

Длина видео составляла всего пять минут, но за эти пять минут было продемонстрировано множество великолепных сцен. Некоторые из особо красочных локаций настолько впечатляли, что на любой трансляции прямо сейчас нельзя было прочесть ничего, кроме «Вау», «Круто» или «666».

Но помимо восхищений то и дело всплывали недовольные комментарии на счет того, что это видео, по сути, показывало только пейзажи, а не монстров.

И вскоре видео закончилось.

Чэнь Мо вышел на сцену и сказал: - Это видео показало нам всем подавляющее большинство мест, которые существуют в игре.

- Время, за которое в среднем игроки будут проходить нашу новую игру, разнится, но я могу заверить, что пройти ее всего за два-три дня будет просто невозможно.

У всех репортеров появились сомнения. Такая виртуальная игра с геймплеем более чем на пару дней?

Это не было похоже на правду.

Да и разве оценить время, которое будет в среднем тратиться на прохождение, было трудно?

Что имел в виду Чэнь Мо? Означает ли это, что в его новой игре будет множество концовок вместе с вариативностью?

Ну... может быть?

Над этим репортеры не слишком сильно задумывались, так как...

- Ну что ж, давайте перейдем к битве с одним из множества боссов, - сказал Чэнь Мо и

отступил.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1470901>