Многие из игроков, которые смогли поиграть в приквел в магазине видеоигр, начали публиковать свое мнение в интернете, желая поделиться своим опытом с другими людьми.

Существовали конечно же и стримеры, но они не стримили свое прохождение приквела.

В конце концов они не хотели портить игрокам их игровой опыт, и они не хотели, чтобы их потом за это упрекали.

Это правило появилось спонтанно, но в итоге оно стало правилом, которому многие спокойно следовали, и со временем оно дополнилось одним примечанием.

Новички должны были полагаться на свои собственные усилия и играть так целую неделю, и только после целой недели они могут обратиться за помощью к старым игрокам.

Другими словами, в течении своей первой недели новичок мог положиться только на свои собственные силы.

Кроме того, стримеры и контент-мейкеры не должны были раскрывать никакой информации о приквеле «Dark Souls» до ее выхода в свет, как будто они были под эмбарго издателя этой игры.

После того, как игра будет выпущена, каждый сможет спокойно начать выкладывать видео и стримить, но только после ее выпуска.

На самом деле эти два правила были предназначены для того, чтобы кто-то случайно не заспойлерил все на свете еще до выхода игры, и чтобы все могли наслаждаться хорошей игрой подольше.

Хотя многие говорят, что играть в «Dark Souls» - это словно бить себя плеткой по спине, но само страдание - суть этой игры. Однако многие хотели собственными силами узнать, что творится в этом мире, и распутать сюжет этого мира.

Поэтому, хотя многие преданные фанаты уже поиграли в приквел «Dark Souls», практически никаких спойлеров в сети еще не было.

На официальном форуме существовало всего несколько тем, которые в основном ничего не проясняли, и по большей части эти темы просто-напросто вводили в заблуждение интересующихся игроков.

«Хей, парни, кто уже поиграл в приквел «Dark Souls», ну что там? Может кто-нибудь выложит какое-нибудь видео?»

«Даже не проси тут ничего, тут все мнят себя Богами».

«Насколько приквел сложен? Скажите, пожалуйста, мне просто интересно!»

«Очень простой? Я в это не особо верю…»

«Чэнь Мо сильно снизил сложность, чтобы в приквел поиграло еще больше игроков, зуб даю, приквел в раз десять легче!»

«Я почти поверил».

Чем больше разнообразных сообщений появлялось в интернете, тем больше людей интересовалось приквелом «Dark Souls».

Со времени начало появляться множество странных новостей, которые просто сбивали всех и каждого еще не игравшего в приквел игрока с толку, что только подливало масла в огонь.

Однако эффект от всей этой неразберихи был действительно очень хороший. Многие старые игроки начали промывать мозги непосвященным, мол, приквел очень простой, из-за чего многие действительно начали верить в это…

Но это не имело значения, так как игра уже скоро выйдет, и тогда все эти любопытные игроки смогут лично поиграть в эту легкую игру.

Однако многие игроки были очень удивлены тем, что Чэнь Мо выпустил пост на своем «Вейбо» всего за день до выхода игры!

Многие люди нашли это очень странным. Игра выйдет завтра. Зачем он что-то опубликовал на своем «Вейбо»?

Подогреть интерес? Уже слишком поздно.

Публикация чего-то на «Вейбо» в это время было довольно странным, и цель этого действия была непонятной…

Многие игроки с любопытством начали читать пост Чэнь Мо.

«Тематическая песня приквела «Dark Souls» полностью готова! [Тыкай сюда] и стань первым, кто прослушает эту прекрасную песню!»

Увидев это, многие были ошеломлены.

В смысле? Тематическая песня для приквела «Dark Souls»?

Нужна ли такой игре тематическая песня?

Чэнь Мо ранее выпускал тематические песни для некоторых своих игр, но они выпускались для раскрутки самих игр, и выпускались они примерно за неделю, а то и более.

Но нужна ли была приквелу «Dark Souls» тематическая песня? Подобные игры, как правило, в основном имеют «священные» или «скорбные» саундтреки.

Более того, тематическая песня обычно выпускалась как минимум за дня три до релиза, но он решил опубликовать ее за день до выпуска приквела «Dark Souls»?

Многие с подозрением нажимали на кнопку [Тыкай сюда].

Сразу же их встретил чистый и незнакомый голос, из-за чего всем становилось очевидно, что певец - не супер-звезда, а не очень известный второсортный певец по имени Чжао Чжан. Хотя его навыки были хороши, он страдал из-за отсутствия хороших песен, из-за чего и не был особо известен.

Однако мотив выбора какого-то певца был неизвестен. Зачем он вообще нашел кого-то на роль певца для тематической песни к такой игре?

Да и Чэнь Мо ранее сотрудничал с очень известными певцами, и с нынешними богатствами и внушительным авторитетом и связями… разве он не мог найти кого-то покрупнее и поизвестнее?

Более того, почему эта песня была на китайском? То есть, разве он не должен был петь на английском?

Игра «Dark Souls» - это в основном западная игра! И для такой игры тематическую песню пел китаец…

Ладно, все это вообще-то не имело значения. Главное одно — была ли эта песня хорошей или же нет. И вообще, соответствует ли она мрачности вселенной «Dark Souls»?

http://tl.rulate.ru/book/48330/1527069