В конце концов сложность игры «Dark Souls» осталась такой же, какой и была. Хотя Цянь Кун выразил крайнее беспокойство по поводу такой высокой сложности, Чэнь Мо похлопал ему по плечу и сказал: - Расслабься, игроки сильнее, чем ты думаешь, намного сильнее.

В то же время, по мере того, как об игре «Рыцарская слава» раскрывали все новые и новые подробности, ее скорое появление вызывало растущее напряжение в отечественном игровом кругу.

Хотя борьба двух искусственных интеллектов не была вынесена на поверхность, многие понимали, что в игровом кругу назревает буря.

Компания «EA» уже сделала первый шаг и успешно привлекла внимание как обычных игроков, так и СМИ со всего мира. Если отечественные компании не сделают что-нибудь, то все внимание в итоге будет приковано к иностранной игре и, следовательно, Происхождению.

Многие геймдизайнеры обсуждали это дело, пытаясь придумать хоть что-нибудь.

«Как обстоят дела? Компания «EA» видимо выделила под эту игру очень много ресурсов. Столько информации уже было раскрыто!»

«Судя по информации, эта игра готова на процентов девяносто!»

«А я только придумал, о чем будет моя следующая игра...»

«Если бы мы получили доступ к Пангу... Я слышал, что сейчас им пользуются от силы дюжина наших геймдизайнеров».

«Думаю, что сейчас они его тестируют, как, собственно, и компания «7th Horizon» тестирует Происхождение».

«Что с нашими геймдизайнерами? Почему они молчат?»

«Преимущество во времени. Скорее всего компания «EA» получила доступ к Происхождению задолго до того, как всему миру объявили об этом прорыве».

«Это же несправедливо по отношению к нам!»

«Когда в этом мире что-то делалось по справедливости? Просто молись, чтобы у них что-нибудь сломалось во время разработки. Кстати говоря, Чэнь Мо же имеет очень большую эффективность в вопросе создания игр, верно? И он уже довольно долго молчит...»

Самые сильные геймдизайнеры Китая получили доступ к Пангу, но, в конце концов, время было не на их стороне. Помимо того, что им придется изучать новые возможности этого ИИ, планировать игру с нуля, а затем начать ее создавать... Не говоря уже о готовой игре, состряпать демку ради показа невероятной игры журналистам было очень сложно.

Но для геймдизайнеров за рубежом ситуация обстояла иначе, и хотя о прорыве объявили в тоже время, что и объявили о прорыве с Пангу, было ясно, что некоторые крупные компании начали с ним работать задолго до этого объявления.

Но Чэнь Мо не паниковал, потому что создание «Dark Souls» было довольно быстрым и гладким.

Почти в то же самое время, когда о «Рыцарская слава» раскрыли много новой информации, на своем «Вейбо» Чэнь Мо опубликовал вступительный синематик своей новой игры - «Dark Souls»!

Помимо ролика к этому посту не было прикреплено и единого слова.

Увидев его пост на «Вейбо», многие были ошеломлены!

«Черт, Чэнь Мо на самом деле выпустил синематик? Спустя столько времени, я что, сплю?»

«Ура, вернулся тот самый Чэнь Мо, который выпускал одну крутую игру за другой?»

«Так быстро? Новая игра Чэнь Мо выйдет раньше, чем все предсказывали? Ладно, я пойду посмотрю синематик!»

Геймдизайнеры и игроки начали смотреть этот синематик, так как многие хотели увидеть, что такого Чэнь Мо преподнес им на этот раз.

Первый кадр синематика — туман, после которого понемногу начала проявляться местность. [1]

Низкий и старый женский голос говорил тихим тоном, из-за чего создавалось впечатление, что старая ведьма рассказывала о пророчестве, которое предзнаменовало конец всего сущего.

- В Эру Древних мир был бесформенным; его окутывал туман.

Камера медленно приблизилась к деревьям, после чего на пару секунд был показан каменный дракон. Сразу же после этого камеру окутал туман, и когда он отступил, камера проникла в расщелину в дереве.

- Но затем был Огонь.

- И с приходом Огня все распалось на две части. Жар и холод, жизнь и смерть. И, конечно, Свет и Тьма.

Бескрайнее поле, на котором горел огонь, вдруг начало наполняться странными черными силуэтами.

- И из Тьмы пришли Они, и Они нашли в пламени Души Повелителей.

Камера медленно отдалилась от огромного скелетоподобного существа, что держало в своей костлявой руке огонь.

- Нито, первый из мертвых.

Камеру заволокла тьма, которую рассеял огонь, что находился в руках женщины.

- Ведьма Изалита и ее Дочери Хаоса.

Сразу же после этих слов камера отдалилась в небо и показала группу женщин в той же одежде, в которую была облачена ведьма Изалита.

- Гвин, Повелитель Света, и его верные рыцари.

Камера показала крупным планом мужчину с седыми волосами и короне, и он так же держал огонь в своих руках, в то время как позади него можно было мельком увидеть его верных рыцарей.

- … и хитрый карлик, которого так легко забыть.

- Воспользовавшись Силой Повелителей, они бросили вызов драконам.

Камера показала крупным планом меч, что держал в руке скорее всего рыцарь, ибо его туловище и рука были облачены в серебристые доспехи, а перед ним находился дракон, который медленно шел к нему.

- Молнии Гвина разрывали их каменную чешую.

- Ведьмы призывали огненные смерчи.

- Нито насылал смерть и болезни.

- А Нагой Сит предал свой род…

- … и драконы сгинули.

- Так началась Эра Огня…

Сквозь слои облаков камера показала великолепный город!

Сразу же после этого экран заволокла тьма.

- Но вскоре пламя погаснет, и останется только Тьма.

- Даже сейчас лишь тлеют угли.

- И человек видит не свет, но бесконечную ночь.

Крупным планом показали руки, в которых залетела единственная искра.

- А среди живых ходят проклятые носители Знака Тьмы.

После этих слов наступила беспроглядная тьма.

Спустя пару секунд камера показала руины некогда великого города. [2]

Все было серым и разбитым, а мрачная атмосфера просто кричала о безжизненном и давно покинутом городе.

- И в самом деле, замок, что зовется Лотриком, стоит там, где сходятся земли повелителей пепла.

Множество причудливых существ с палками и с черепашьими панцирями на спинах тяжело шагали по серой пустоши.

- Покоряя север, пилигримы убеждаются в том, что старые сказания не лгут.

- «Огонь затухает… и повелители покидают свои троны».

- Когда огонь под угрозой, когда звонит колокол… Повелители пепла поднимаются из своих могил.

Камера показала часовню, после чего медленно перевела взгляд на кладбище.

Крышки гроба начали открываться одна за другой…

- Олдрик, святой покровитель глубин.

- Легион нежити Фаррона, Хранители Бездны.

- И мрачный повелитель из осквернённой столицы – гигант Йорм.

Женские руки потянулись к короне, и в конечном итоге она оказалась на голове у женщины.

- Повелители оставят свои троны… и негорящие восстанут.

- Безыменная, проклятая нежить, недостойная стать пеплом.

- И стало так… негорящие всегда ищут угли.

Сразу же после этих слов камеру заволокла тьма, и на экране появилось название игры.

«Dark Souls»

[1] Ссылка на первую часть синематика - https://www.youtube.com/watch?v=JvRjJHpiWFI

[2] Ссылка на вторую часть синематика - https://www.youtube.com/watch?v=In6HkhIcRDo&t=77s

http://tl.rulate.ru/book/48330/1469733