

Этот синематик был размещен не только на «Вейбо», но и на других крупных зарубежных видеосайтах.

Более того, озвучивали этот синематик английские актеры озвучки, но субтитры были сделаны почти для всех популярных языков мира.

И хотя в нем не было особо много диалогов, этого хватило, чтобы многие заинтересовались новой игрой!

По мере того, как Чэнь Мо выпускал все больше и больше высококачественных игр, его компания «Удар молнии» становилась все популярнее и популярнее в Китае.

В других странах популярность не росла такими бешеными темпами, но тем не менее рост был феноменальным.

Но сейчас даже закоренелые поклонники компании «Удар молнии» после того, как просмотрели этот синематик, задавались простым вопросом...

Что это за игра?

Такой необычный стиль и атмосфера вызвали бурные дискуссии среди игроков по всему миру.

«Скоро выйдет новая игра Чэнь Мо?»

«Чэнь Мо очень хорош в фэнтези играх! Но сюжет этого мира такой мрачный, как и его стилистика».

«Чэнь Мо, признаю, умеет создавать хорошие мрачные миры, но почему он забросил мир «Diablo» и создал совершенно новую вселенную?»

«Может это как-то связано с Пангу и необходимостью демонстрации его мощностей?»

«Но... Я не видел ничего, кроме синематика, в котором рассказали о лоре игры. В нем не показали и секунды, где кто-нибудь сражался...»

За рубежом многие люди обсуждали этот синематик.

«Как только компания «EA» раскрыла новую информацию о игре «Рыцарская слава», компания «Удар молнии» выпустила синематик своей новой игры? Как интересно».

«Эта китайская компания хочет использовать западное фэнтези, чтобы конкурировать с «EA»?

Разве это не глупо?»

«Компания «Удар молнии» уже имеет парочку классических западных фэнтезийных игр на своем счету. И главный геймдизайнер этой компании имеет хорошее понимание западного фэнтези, и его понимание даже превосходит понимание европейских и американских геймдизайнеров, так что я не удивлен их новой игрой».

«На самом деле лучше не рассчитывать на «ЕА». Всем известно о «крутых» новинках «ЕА», так что лучше ждите игры от компании «Удар молнии»».

«Вообще ничего не увидел в этом синематике! И я имею в виду не сюжет или что-то в этом роде. Просто мне интересно, сможет ли эта игра побороться с «Рыцарской славой» в плане контента!»

«Ничего не понятно, и все завязано на какой-то тайне. Но атмосфера действительно хороша, буду ждать новых новостей, что сказать».

«Ждать или не ждать...»

Качество синематика являлось уже стандартным для компании «Удар молнии», но многие люди не совсем поняли смысл этого синематика.

Но это соответствовало ожиданиям Чэнь Мо.

Сюжет игр «Dark Souls» отличался от сюжета любой другой игры. Можно сказать, что история этого мира уникальна, и было просто невозможно в пару минут уместить всю картину мира.

Да и Чэнь Мо даже не собирался этого делать, потому что очень многое игрок должен будет найти и додумать сам.

Данный синематик содержал в себе и синематик «Dark Souls» и «Dark Souls 3».

В самом его начале упоминалось о эпохе огня, и в основном это было сделано для того, чтобы игроки поняли базовую концепцию этого мира.

Чэнь Мо намеренно не стал повторять все сцены из оригинальных синематиков в основном из-за того, что он собирался в будущем выпустить продолжение.

----

Сейчас многие игроки желали узнать, когда состоится выход новой игры Чэнь Мо!

Многие уже догадались, что это будет виртуальная игра, а так же поняли, что она, скорее всего, будет содержать в себе Пангу.

В то же время, с точки зрения синематика, мир этой игры был даже темнее, чем мир «Diablo»!

В мире игры «Diablo» хотя бы были ангелы, что противостояли демонам. Хотя эти ангелы так же не были белыми и пушистыми, по крайней мере они были на стороне игрока.

В то же время, хотя около городов роилось множество разных монстров, в самих городах по крайней мере были живые люди.

Но синематик «Dark Souls», особенно вторая его часть, показала, что обычных людей в этой игре, по видиму, не существовало...

И еще эти последние слова...

Голос, что рассказывал эту историю, тоже не внушал доверия. И помимо всего прочего было непонятно — являлось ли пробуждение всех этих существ благословлением, или же проклятием.

Судя по синематику, мир игры «Dark Souls» был безнадежным миром. Все хорошо жили в присутствии огня, но теперь, когда огонь затухал, многое изменилось.

Конечно все это было предположениями, что сделали сами игроки, и никто еще не знал, было ли это правдой.

Однако все эти тайны пробудили многих любителей докопаться до истины!

На самом деле после того, как Чэнь Мо выпустил «Diablo», некоторые игровые компании последовали его примеру и выпустили свои версии «Diablo», но ни одна из них не была такой же успешной, как оригинальная «Diablo».

Многие компании, что создавали виртуальные версии этой игры, понесли убытки, потому что весь смысл этой игры заключался в гринде, но убивать толпы монстров в виртуальном мире, в капсуле, где за пару часов можно было устать даже в веселой ферме...

Более того, многие не задумывались о сюжете и просто брали самые клишированные ситуации, наплевав вдобавок и на атмосферу всей игры.

Многие игроки с нетерпением ждали, когда Чэнь Мо выпустит продолжение или же адаптирует «Diablo» к виртуальной среде...

Но Чэнь Мо молчал.

Но теперь, когда они увидели синематик «Dark Souls», многие поняли, что вот он — ответ на их просьбы.

И хотя некоторые хардкорные фанаты были немного разочарованы из-за того, что о «Diablo» опять не вспомнили, но вот подавляющее большинство игроков чувствовали себя взволнованными.

Прошло много времени с тех пор, как игровой рынок видел хорошие, темные, недружелюбные игры. А так как «Dark Souls» создавалась компанией Чэнь Мо и даже, может быть, им самим, она имела очень большой кредит доверия.

Многие поклонники «Diablo» решили, что простят его, если эта игра будет примерно на том же уровне, что и их любимая игра.

Но чего они еще не знали, так это того, что на этот раз Чэнь Мо собирался преподнести им большой сюрприз...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1469774>