

## Elden Ring: Силата на феновете

**Михаил Петков**

Софийски университет „Св. Климент Охридски“  
имейл: [m.e.petkov@abv.bg](mailto:m.e.petkov@abv.bg)

DOI: <https://doi.org/10.58894/NEKP4841>

**Резюме.** Рекламната кампания на един продукт е почти толкова важна, колкото самият продукт. За да се събере внимание и да се надгради вълнение, една компания трябва последователно да рекламира, показва и разпространява новината за предстоящия си проект. Това правило важи за всякакъв вид индустрия, включително и индустрията за видео игри. Възможно ли е обаче един продукт да е комерсиално успешен, без никакво усилие от страна на компанията да го направи такъв? Това цели да докаже проучването, което изследва случая с рекламната кампания на видео играта Elden Ring и съответното бездействие от маркетинг департамента на компанията производител. Изследването стига до извода, че първоначалното вълнение, породено у феновете, може да се окаже предостатъчно, за да набира внимание и то без особено усилие от страна на компанията. Мълчанието от страната на разработчиците също може да се окаже тактическо.

**Ключови думи:** видео игра, рекламна кампания, Elden Ring, трейлър, компютърна игра

### FromSoftware и комерсиалният им успех

Целта на предстоящото изследване е да се разгледа необичайният случай с рекламната кампания на видео играта Elden Ring. Преди да се достигне до анализа, обектът на изследване ще бъде самата софтуерната компания, която е създала Elden Ring – FromSoftware, поредицата им от видео игри „Dark Souls“ и жанрът „souls-like“, който неволно се появява след комерсиалния и финансов успех на игрите.

В методологически план изследването представя случай от практиката (*case study*). Той е избран поради спецификата на минималистичната комуникация от страна на компанията, въпреки която компютърната игра има своя успех. Методите за набиране на първична емпирична информация са документен метод, свободностъпни статистически данни и наблюдение. Самият анализ на случая е изграден хронологично, което позволява по-лесно проследяване на специфичните и релевантни особености на избрания пример.

FromSoftware е основана като разработчик на софтуер за производителност в Сасаука, Шибуйа-ку, Токио, Япония, на 1 ноември 1986 г. Освен тези исторически факти, няма друга публична

информация за компанията преди да започнат продукцията си на видео игри (FromSoftware 1994-2021).

Dark Souls е трилогия от екшън-фентъзи видео игри, като първото заглавие излиза на пазара на 22 септември, 2011 година (Dark Souls Wiki 2021). Тя се различава от другите подобни игри в жанра с уникалната си атмосфера, трудност и игрови дизайн. Заради оригиналността си и последвалият финансов успех (Mansoor 2020), доста разработчици на софтуер се опитват да пресъздадат продукти, наподобяващи „souls” формулата, успешно или не.

От там идва и сравнително новият жанр „souls-like” – игра, която се приближава до стила на „Dark Souls”. Това включва хитро навъзрзан дизайн на нивата; подтискаща, но фантастична атмосфера; история, която е представена чрез архитектурата, босовете и от текста в опциите на оборудването на играча; трудни противници и лесен за схващане, добре изгладен стил на битка (Codex Gamicus Wiki 2022). Всички тези примери са цялостната причина игрите да придобият популярността си и влиянието, което имат върху индустрията.

FromSoftware успяват да създадат легендарна си поредица от видео игри и стават успешна и уважавана компания в полето на дейността си. Влиянието им се разпростира и резултира в много souls-like „клонинги”, които или се доближават до оригинала, докато се отличават с тяхна си особеност (поредиците „Nioh” (Donaldson 2020) и „The Surge” (Shammy 2017)), или напълно се провалят в съответната визия („Lords of the Fallen” (Iron Pineapple 2021)).

Последната „Souls” игра на FromSoftware е „Dark Souls III”, като последното дигитално допълнение към нея е „The Ringed City” – DLC (downloadable content) – бонус съдържание, което увеличава цялостния размер на играта – босове, места, оръжия, брони и други артефакти. „Dark Souls III: The Ringed City” е издадена на 28 март, 2017 година (Frank 2017). От тогава, FromSoftware не са рекламирали нови „souls-like” заглавия, които да придават същото чувство като предишните им продукти.

За радост на феновете, през 2019 година, компанията пуска първия си трейлър за предстоящата им игра Elden Ring. Историята за самата комуникационна кампания обаче е необичайна.

## **Elden Ring и несъществуващата обратна връзка**

Elden Ring се появява за пръв път пред публика като кинематографичен трейлър на втория ден от събитието „Е3”. Във втората част ще разгледаме какво по-точно е Е3 и какво означават такива събития за обществото от геймъри, ефекта на COVID-19 в последвалата 2020 год., и как след показания трейлър, игровото

заглавие не е имало друг тип публична изява за дълъг период от време.

E3 (Electronic Entertainment Expo) е търговско събитие за индустрията на видеоигрите. E3 е форум, на който много разработчици, издатели и производители на хардуер и аксесоари използват, за да представят и рекламират предстоящи игри и стоки на търговци и членове от пресата (ABC News 2021). E3 само по себе си не е единственото събитие, което организира такива представяния, но е едно от по-значимите и разпознаваеми сред гейминг обществото.

Събитието продължава с дни, като всеки ден присъства различна компания, която е подготвена да показва собствения си каталог от игри или хардуер – Microsoft, Nintendo и други (ABC News 2021). На 10 юни, 2019 г., в презентацията на Microsoft е показано новото заглавие на FromSoftware с колаборация с Джордж Р. Р. Мартин – Elden Ring. Трейлърът не показва директно кадри от самата игра, а по кинематографичен начин представя света и тона – рицари; гигантски воин; битка; човек, обграден от много ръце, държи нечия друга отсечена ръка, и ковач, който се разпада след като унищожава неизвестен светец материал, а цялата картина е придружена от оркестрална епична музика. Това е класически FromSoftware и феновете тръпнат в очакване на дата на издаване на заглавието, но не излиза такава (FromSoftware 2019). Въпреки това, въодушевлението е в пълна сила и започват теории какъв тип ще е играта, дали ще е друг „souls-like“ или ще се отличава като предишното им заглавие, излязло през 22 март 2019 г., Sekiro: Shadows Die Twice (Sekiro Wiki 2022), което е екшън игра с изцяло различен начин на битка.

Това е от страната на геймърите, които харесват „Dark Souls“. Друга голяма причина за вълнението е името на Джордж Р. Р. Мартин, известният автор на фентъзи поредицата „Песен за огън и лед“ – книгите, по които е адаптиран популярният сериал „Игра на тронове“ (A Wiki of Ice And Fire 2022). Стила на писане на Мартин, който включва помрачена реалност във фантастична обстановка, се комбинира с визията за също така мрачен фентъзи свят, пълен с история, който постоянно FromSoftware успява да сътвори с всяко следващо издание.

Elden Ring се оказва шансът, от който компанията се нуждае да се разрасне към по-обширен спектър на публика. Хора, които не са били склонни да опитат игрите на FromSoft, сега биха проявили по-вероятен интерес към Elden Ring, само защото виждат името на любимият си автор.

Два дни след трейлъра на играта е публикувано и интервю от известен сайт за новини за видео игри „IGN“. Създателят на „Dark Souls“, Хидетака Миязаки, потвърждава, че играта ще е „souls-like“, но този път света ще е много по-голям, задълбочен от гледна точка на изследване, и играчите ще имат много по-голяма свобода да се движат в него с помощта на кон (Krabbe 2019) – нечувано за Souls игра. Тези новини обединяват феновете на различни заглавия от FromSoftware, защото играта звучи като сбъдната мечта. Това не променя факта, обаче, че няма официални кадри. Разбира се, в далечината се вижда друго голямо събитие – „Gamescom“, което повдига надеждата на ожаднялите за новини хора. Дали очакванията им са оправдани е друг въпрос.

„Gamescom“ е най-голямото събитие в света за видео игри и се организира ежегодно в Кьолн, Германия. Посетителите могат да бъдат свидетели на нови проекти от индустрията, дори лично да ги изпробват (Gamescom Cologne 2008-2022).

Очакванията са високи, защото от три месеца след края на E3 (11 юни) (Lillah 2021) и началото на Gamescom (от 20 до 24 август) не е имало новини за играта. Със сигурност може да се разглежда като перфектното място за изложение на малко кадри от самата Elden Ring. Оказва се, че това не е такъв случай и се потвърждава, че играта няма да може да бъде пробвана на събитието (Gamescom 2019).

Феновете още тръпват в очакване, защото следва друго събитие, което наближава и това е „Tokyo Game Show“ или по-познато като „TGS“. Макар и TGS да е събитие, което се води на японски език, то пак е доста популярно онлайн, заради многото представяния на игри от азиатски производители – Square Enix, SEGA, Capcom, Bandai Namco – все големи имена в индустрията (Exhibitor Program 2021). На 5 септември, 2019 година става ясно, че Elden Ring не присъства в листа за видео игри на показ (Romano 2019).

Това се превръща в отчайваща ситуация за фенобазата на играта, тъй като е нечувано досега от FromSoftware да има такава тишина, особено за дата на излизане на продукта. Меко казано, от фенове, се превръщат във фанатици. Дали е от чисто вълнение или нетърпеливост (или и двете), в Reddit, или по-точно, в събредита на играта започва да се създава фалшива история, фалшиви герои и като цяло фалшив наратив, благодарение на малкото информация за играта, с която разполагат потребителите. Измислен е героят „Glaivemaster Hodir“ заедно с други босове (Master3786 2019), и става доста популярен, защото звучи като персонаж, който потенциално би паснал в обстановката на играта.

Тази лудост, изникнала хем от скука при липсата на новини, хем от нетърпение или просто защото става забавно самото занимание, се разраства до такава степен, че има цяла статия, описваща в какво положение се намира онлайн обществото, написана от журналистическия сайт „Polygon“ (Marshall 2019).

Наближава края на годината, и с него, всеки декември се задава огромното събитие „The Game Awards“ или „TGA“ накратко. Организаторът и водещият на шоуто, Джеф Кийли, събира всички великани от индустрията на едно място, на което различни създатели на видео игри получават признателност чрез награди от различни категории – „най-добра екшън игра“; „най-добър саундтрак“; „най-добра семейна игра“; и много други, като последната награда винаги е „Игра на годината“. На това събитие не само се връчват статуетки, а то се оказва огромна възможност за всички присъстващи компании да покажат нова игра или повече информация за техните си проекти (The Game Awards 2022).

TGA се оказва последната надежда за обществото на Elden Ring, защото самите FromSoftware присъстват на събитието. 2019 год. е годината на екшън играта им „Sekiro: Shadows Die Twice“. Макар и да предлага подобен и пак отличен дизайн на нивата, стила на битка и като цяло – ритъмът на играта е коренно различен от този на „Dark Souls“. Оценките за нея също са много позитивни, което я превръща в поредния успех за компанията (Metacritic 2022). Не само това, тя е сред номинираните за „Игра на годината“ за 2019 г.. Това е перфектният момент да покажат кадри от Elden Ring, или най-малкото да обявят официална дата на пускане така или иначе, поради размера на публиката, изпълнена от геймъри и медиите.

В крайна сметка, „Sekiro: Shadows Die Twice“ не само печели титлата „най-добра екшън-приключенска игра“, FromSoftware за първи път прибират и наградата „Игра на годината“. Въпреки бурната радост на всички фенове, че най-накрая любимата им компания получава малко признателност, официални новини за Elden Ring няма (GamersPrey 2019). Нито трейлър, нито дата.

Естествено, не само масивни събития са източник на такива обявления. Социалните медии също играят важна роля щом се има предвид рекламирането на даден продукт, особено видео игра. Twitter, Facebook, Instagram или своеволно да бъде качено в YouTube видео, без да се чака за конкретен повод.

И там положението е необичайно, тъй като последната активност от Instagram акаунта на играта е била на 31 август, 2019 година (Miyazaki 2019). До края на 2019, няма трейлър, няма дата, няма

активност в социалните медии за цели 7 месеца. Всички се надяват 2020 год. да се окаже годината на промяната.

Първите три месеца от началото на годината продължават със същата гробна тишина от страна на компанията. Няма нови публикации от акаунтите в социалните им мрежи, нито нови интервюта. Получава се комуникационен вакум по време на играта. Надеждата е фокусирана към форума E3 през 2020 г. Внезапно, на 10 март е обявено, че събитието е отложено поради „възникващи тревоги от вируса COVID-19“ (Machkovech 2020). Това е сериозен удар за феновете, което значи, че чакането пак ще продължи с месеци до следващото събитие, ако въобще има такова. Индустрията смята за по-добре бъдещи събития да се състоят онлайн.

По-късно възниква теория в Reddit за потенциален проблем с търговската марка на Elden Ring с компанията „EldenTec“, но нищо не е потвърдено и модераторите на събредита чистят всякакви теми, включващи тази теория, за да не се разпространява дезинформация (jasko641 2020).

Джеф Кийли основава събитието „Summer Game Fest“, което протича от май до август (Summer Game Fest 2020). Microsoft Xbox са първи наред като част от четиримесечната програма, в която показват игри, техника и други неща онлайн. Elden Ring е показана за първи път като част от презентацията на Microsoft през E3 2019, затова е на фокус от уморените от чакане почитатели. За тяхно съжаление, събитието приключва на 7 май без новини (Windows Central Gaming 2020).

На 11 юни, Sony организират онлайн шоу, на което представят PlayStation 5 за първи път, както и бъдещи заглавия за новата конзола. Макар и Elden Ring да не присъства отново, завръщането на по-старо заглавие на FromSoft се появява и това е „Demon Souls Remake“, въпреки че е разработено от друго студио „BluePoint Games“ (PlayStation 2020). Разочарованието е по-леко този път поради демонстрацията на сходен продукт.

Gamescom 2020 на 27 август също приключва без новини (PC Gamer 2020), както и TGS 2020 месец по-късно – на 27 септември (Bankhurst 2020). До този момент, фенобазата просто се носи като полтъргайст от събитие на събитие. Зажаднели за информация, почитателите на играта са в непрестанно чакане за край на комуникационния вакуум, което така и не се случва.

На 12 ноември, Фил Спенсър, началник на Xbox, разкрива, че всъщност е играл голяма част от проекта и го нарича „най-амбициозната игра“ на Миязаки (O'Connor 2020). Чистото споменаване на играта събужда небивал интерес сред цялото геймър общество,

вдъхващо още повече надежда за предстоящите „Game Awards“ на 10 декември. Elden Ring печели наградата „най-очаквана игра“, но нищо повече (Stedman 2020). По-късно в Twitter, директорът на маркетинг департамент и продукция във FromSoftware Ясухиро Китао благодари на феновете за тяхната подкрепа и вълнение и ги моли да се пазят от глобалния вирус (Kitao 2020). Това е финалният щрих – цяла година е минала без никаква нова информация за проекта, въпреки очевидно противоположният комуникационен вакуум.

Гейминг събитията играят огромна роля в сферата на видео игрите, като начин да се съберат различни общества от геймъри, разработчици да разкрият пред света нов проект или даже съществуването на „The Game Awards“ – компании да получат признание и популярност. Необичайната тишина на FromSoft тревожи феновете им, но и едновременно ги събира заедно, изгражда се по-голяма фенбаза и се натрупва вълнение, което се носи към следващото събитие, когато липсва новина от предишното.

## **Специфики на комуникационната стратегия и анализ**

С изминаването на 2020 година става очевидно, че събитията не се развиват по очаквания от геймърите начин. Глобална пандемия, затварянето на всякакъв вид публични места, много болни хора – краен проблем за всякакъв вид индустрия.

Гейминг сферата също не е пощадена. Много проекти биват отлагани за по-късни дати, поради затруднената разработка и промяната на работен ритъм (Locke 2020). А някъде там, една онлайн общност страда от жажда за новини за дългоочаквано заглавие.

Като става дума за „жадни“ геймъри, може да се направи сравнение с експеримента на Павлов за бихевиоризма (Cherry 2020). Дори и да се окаже неволно, от нулевата комуникация се поражда ефект, който започва да влияе на феновете по следния начин: Първият трейлър (месото) е, което почитателите на Souls игрите (кучето) искат. Но не са получили достатъчно, например дата на излизане, и им е чудно кога ще е в наличност повече информация. Това ще бъде най-вероятно, от тяхна гледна точка, по време на следващо събитие през годината (звънчето), защото това са моментите, в които са свикнали да се правят такива обявления. Тук се използва ярко проявление на когнитивната евристика на гейминг аудиторията. По този начин с приближаването на всяко събитие се покачват и очакванията на аудиторията, но при липсата на нужното удовлетворение (нова информация за проекта), очакванията стават още по-големи за следващото събитие. Независимо дали настроението е песимистично или позитивно, играта си намира място в съзнанието на хората.

Може и да се погледне от ъгъла на теорията на реактивното съпротивление на Джак Брем. То гласи, че обект става по-желан, когато е заплашен или елиминиран като опция (Lessne 2022). Макар да няма ясна причина, като не пускат новини, FromSoftware лишават феновете си от достъп до повече информация. Въпреки че теорията ще е по-точна, ако компанията директно беше отказала на феновете си повече новини за проекта, мълчанието също може да бъде погледнато като тип отговор при липсата на дата или трейлър година и половина след първоначалното обявяване на проекта. Този ограничен достъп до информация прави играта още по-търсена и желана.

Преди всяко събитие, в интернет върлуват „лийкъри“ – хора, които анонимно се представят като фигури, работещи в индустрията, и разпорстваняват секретна информация или дезинформация. Заради съответното мълчание от компанията, фенобазата няма голям избор освен да се крепи на малката частица надежда, че лийкъра е прав. Правдоподобността на източника е тема, разглеждана в изследванията на Ховланд и негови колеги. Те допускат, че има две измерения на правдоподобност: нивото на експертност (лийкъра се представя като работник в гейм компания) и доверието (поради отсъствието на информация и съответната нужда от такава, много се доверяват на анонимните твърдения) (Hovland 2022). В случая имаме ярка илюстрация на запълването на комуникационния вакуум от самозвани експерти, но дори това се оказва недостатъчно. Предвид всяко следващо събитие, легитимността на думите на такива лица става все по-малка и по-малка, докато в крайна сметка феновете се закачат само за думите на потвърдени работещи лица в медийното пространство, като журналиста Джеф Гръб, който винаги е отричал присъствието на трейлър (и съответно, твърдението му се оправдава) (Martin 2020).

Така се предава от уста на уста историята за общество от геймъри, което запълва чатове от потоци на живо с коментари като „ООООННННН“ (възклицание от първия трейлър) и Elden Ring на различни гейминг събития, и по този начин се разпространява и покрива по-голяма площ от потенциалната аудитория. Тази аудитория вече не се състои само от фенове на „Dark Souls“, а и генерално от хора, които придобиват интерес заради вълнението, което е обхванало голяма група геймъри.

Принципно, ако един продукт не е рекламиран, няма да достигне голям обсег от купувачи, защото не е имало първоначален интерес. Но това се подразбира за продукти, които са изцяло нови, нечувани. В случая на Elden Ring вече присъства предварително целевата аудитория – souls-like фенове, които са се трупали с продължението на цяла трилогия. Идва и факторът на доверието между компанията и



консуматорите – голяма част от „Souls“ феновете имат доверие към FromSoftware в способността им да сътворят отличен проект. Така приближава 2021 год.

Нова година, ново начало и нова надежда, защото тя винаги умира последна. Вижда се обичайното затишие, докато изведнъж на 1 март има истински теч на информация, и то какъв – кадри от самата игра, заснети през телефон. Дори и качеството на кадрите от клипа да е лошо, това вдъхва живот на всички фенове (Robinson 2021). Играта изглежда много добре, дори да е ясно, че заснетият материал е от ранен етап на разработка. Доброто предчувствие за E3 през 2021 г. се възражда, а 9 май бележи 700 дни от както последно е излязла каквато и да е официална новина, свързана с Elden Ring (Levra 2021).

Дни преди E3, Summer Game Fest започва с тяхното „Kickoff Live!“, с водещ Джеф Кийли. Подредбата на видео игри, макар и интересна, не съдържа до момента големи заглавия. Краят на презентацията наближава, а анонс не се и вижда на хоризонта. Кийли обаче поглежда камерата с нетърпение и след дълга реч, казва „Най-накрая е време!“. Да, дойде най-накрая момента търпението на всички „souls“ фенове да се отплати. На 10 юни, 2021 година, FromSoftware показват за първи път пред публика официалните кадри от Elden Ring. Интернет избухва, а играта и датата на пускане са факт – 21 януари, 2022 година (thegameawards 2021). Както казва популярният ютюбър „penguinz0“, или по-познат на феновете си като Чарли: „Ако бяха занесли трупа на Ейбрахам Линкълн на сцената и го бяха възкресили, щях да бъда по-малко изненадан. Просто не мога да повярвам, че всъщност пуснаха трейлър за Elden Ring“ (penguinz0 2021).

На по-късна дата, в социалните си мрежи FromSoft уточняват, че играта ще излезе месец по-късно, на 25 февруари 2022 г., като се извиняват, защото знаят какво търпение проявява тяхната аудитория (fromsoftware\_pr 2021). Освен тази малка спънка, рекламната им кампания придобива по-нормален вид – още трейлъри, нови публикации от медийните им акаунти и даже за ограничен период от време, хората могат да изтеглят и играят бета версия на играта – доказателство за качествен продукт (Kain 2021).

Нарочно или не, FromSoftware се възползват тактично от тишината си като натрупват вълнение за предстоящия им продукт. Разбира се, накрая Elden Ring феновете получават това, което искат и то съвкупно – дата за излизане и кадри. Това чувство на отплата, което изпитват всички, чакали този проект, е доказателство, че в някои случаи сплотена общност от хора, които обичат работата ти е достатъчна, за да останеш релевантен в конкурентна индустрия. Това се доказва като валидно и в условията на комуникационен вакуум.

## Заклучение

Кампанията на видео играта Elden Ring със сигурност е необичаен случай. Ако FromSoftware не бяха добре установена компания в среда, изпълнена с конкуренция, Elden Ring щеше да бъде подмината и забравена. Независимо колко им е оригинална и добра дизайн философията като става дума за направата на игри, тишината за проекта им, особено през 2020 г., можеше да бъде фатална. До деня на публикацията на настоящото изследване, не е ясно каква е причината за такова затишие, дали е оперативна нужда от по-дълго разработване на проекта, дали наистина е имало скандал за търговската марка или друга форма на проблем.

Въпреки това, компанията има общност от фенове. Лоялни на франчайза хора, които вярват в концепцията, която подкрепят. Вярно е, че може да се погледне на кампанията като комуникационна стратегия, която създава ефекта на Павлов, превръщайки феновете в гладни за информация животни, които не искат да изпуснат шанса да чуят нещо ново за дългоочакваната игра. Тишината също е огромен фактор, който засилва нуждата от достъп на повече информация. И все пак всичко се дължи на упоритостта, търпението и страстта, които проявяват почитателите на Elden Ring. Дълги две години мълчание се оказват недостатъчни, за да откажат тези почитатели на бранда от желанието им да видят повече.

В ситуация на комуникационен вакуум, която е напълно противоположна според учебниците по маркетинг, сплотеното ядро от поддръжници на бранда помага той да остане релевантен, а сякаш очакването за излизането на играта се засилва с всеки нов форум, на който не е обявена допълнителна информация за Elden Ring. Цялата тази липса на комуникационна кампания показва точно каква стихия може да бъде силата на феновете.

## БИБЛИОГРАФИЯ

**A Wiki of Ice and Fire 2022** [online]. Available from: [https://awoiaf.westeros.org/index.php/A\\_Song\\_of\\_Ice\\_and\\_Fire](https://awoiaf.westeros.org/index.php/A_Song_of_Ice_and_Fire)

**The Game Awards 2022** About | The Game Awards [online]. Available from: <https://thegameawards.com/about>

**Bankhurst 2020**: The Biggest News, Trailers, and Gameplay [online]. – In: IGN, 27.09.2020. Available from: <https://www.ign.com/articles/tokyo-game-show-2020-the-biggest-news-trailers-and-gameplay>

**Cherry 2020**. Pavlov's Dogs and the Discovery of Classical Conditioning [online]. – In: verywellmind. Available from: <https://www.verywellmind.com/pavlovs-dogs-2794989>

**FromSoftware 1994-2021** Company – History [online]. Available from: [https://www.fromsoftware.jp/ww/company\\_history.html](https://www.fromsoftware.jp/ww/company_history.html)

**Dark Souls Wiki Fandom, 2021** [online]. Available from: [https://darksouls.fandom.com/wiki/Dark\\_Souls](https://darksouls.fandom.com/wiki/Dark_Souls)

**Donaldson 2020.** Nioh has shipped 3 million copies worldwide [online]. – In: Vg247. Available from: <https://www.vg247.com/2020/02/10/nioh-shipped-3-million-copies-worldwide/>

**Miyazaki 2019.** Eldenring “This title will include a wide variety of weapons, magic, and ways to engage enemies.” – Hidetaka Miyazaki #ELDENRING [photo]. – In: Instagram @eldenring. Available from: <https://www.instagram.com/p/B1ynL9xoNlf/>

**Exhibitor Program 2021** [online]. – In: HOME | TOKYO GAME SHOW. Available from: <https://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2021/en/>

**Frank 2017.** „Dark Souls 3’s final DLC stops by The Ringed City this March” [online]. – In: Polygon. Available from: <https://www.polygon.com/2017/1/23/14356956/dark-souls-3-the-ringed-city-dlc-release-date>

**FromSoftware 2019,** Inc.: ELDEN RING デビュートレーラー 【2019 E3. – In: YouTube. Available from: [https://www.youtube.com/watch?v=4euIi1JfMqs&ab\\_channel=FromSoftware%2CInc.](https://www.youtube.com/watch?v=4euIi1JfMqs&ab_channel=FromSoftware%2CInc.)

**fromsoftware\_pr 2021.** [online]. – In: Twitter. Available from: [https://twitter.com/fromsoftware\\_pr/status/1450101182584684548](https://twitter.com/fromsoftware_pr/status/1450101182584684548)

**GamersPrey 2019:** The Game Awards 2019 Game of the Year Sekiro: Shadows Die Twice [HD 1080P]. – In: YouTube. Available from: [https://www.youtube.com/watch?v=UOmdhofNzDM&ab\\_channel=GamersPrey](https://www.youtube.com/watch?v=UOmdhofNzDM&ab_channel=GamersPrey)

**Gamescom 2019** Lineup Revealed By Bandai Namco [online]. – In: CheapDigitalDownload. Available from: <https://cheapdigitaldownload.com/gamescom-2019-lineup-revealed-by-bandai-namco/>

**gamescom Cologne 2008-2022** [online]. – In: TradeFairDates. Available from: <https://www.tradefairdates.com/gamescom-M696/Cologne.html>

**History 2020** | Summer Game Fest 2021 [online]. – In: Summer Game Fest. Available from: <https://www.summergamefest.com/history-2020>

**Hovland 2022:** The Source Credibility Model [online]. – In: bartleby research. Available from: <https://www.bartleby.com/essay/Hovland-The-Source-Credibility-Model-FJ5JZWNG4LV>

**Iron Pineapple 2021:** The First AAA Souls-Like: Lords of the Fallen — what went wrong? In: YouTube. Available from: [https://www.youtube.com/watch?v=GDkc7\\_fhVfA&ab\\_channel=IronPineapple](https://www.youtube.com/watch?v=GDkc7_fhVfA&ab_channel=IronPineapple)

**jack0641 2020.** Important: Clarifications for a recent theory post regarding Elden Ring Trademark [online]. – In: r/Eldenring. Available from: [https://www.reddit.com/r/Eldenring/comments/gnag4e/important\\_clarifications\\_for\\_a\\_recent\\_theory\\_post/?utm\\_source=reddit&utm\\_medium=usertext&utm\\_name=Eldenring&utm\\_content=t1\\_fr8x4da](https://www.reddit.com/r/Eldenring/comments/gnag4e/important_clarifications_for_a_recent_theory_post/?utm_source=reddit&utm_medium=usertext&utm_name=Eldenring&utm_content=t1_fr8x4da)

**Kain 2021.** 'Elden Ring' Network Test Beta Play-Time Schedule And What To Expect [online]. – In: Forbes. Available from: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2021/11/11/elden-ring-network-test-beta-play-time-schedule-and-what-to-expect/?sh=16ff87af1ff7>

**Kitao 2020.** [online]. – In: Twitter. Available from: <https://twitter.com/YasuhiroKitao/status/1344155729440112645>

**Krabbe 2019.** Dark Souls and Bloodborne Creator Says Elden Ring Is a Vast Open-World Souls-Like Game – E3 2019 [online]. – In: IGN. Available from: <https://www.ign.com/articles/2019/06/11/dark-souls-and-bloodborne-creator-says-elden-ring-is-a-vast-open-world-souls-like-game-a-e3-2019>

**Lessne 2022;** Venkatesan, M. Reactance Theory in Consumer Research: the Past, Present and Future [online]. – In: The Association for Consumer Research. Available from: <https://www.acrwebsite.org/volumes/6884/volumes/v16/NA16>

**Levra 2021.** Happy 700th [online]. – In: r/Eldenring. Available from: [https://www.reddit.com/r/Eldenring/comments/n81tsu/happy\\_700th/](https://www.reddit.com/r/Eldenring/comments/n81tsu/happy_700th/)

**Lillah 2021.** E3 2019 Schedule, News, Rumors, Leaks, And Final Predictions [online]. – In: SegmentNext. Available from: <https://segmentnext.com/e3-2019-schedule-news-reports/>

**Locke 2020.** Every video game delay in 2020: Upcoming release dates [online]. – In: Windows Central. Available from: <https://www.windowscentral.com/every-major-game-delay-2020>

**Machkovech 2020.** It's official: E3 2020 has been canceled [Updated] [online]. – In: Ars Technica. Available from: <https://arstechnica.com/gaming/2020/03/e3-2020-has-been-canceled/>

**Mansoor 2020.** Dark Souls Franchise Sales, Which FromSoftware Game Sold The Most? [online]. – In: SegmentNext. Available from: <https://segmentnext.com/2020/07/13/dark-souls-franchise-sales/>

**Marshall 2019.** Elden Ring fans have gone feral, invented their own deep lore [online]. – In: Polygon. Available from: <https://www.polygon.com/2019/11/7/20953708/elden-ring-fans-fake-lore-community-glaive-master-hodir>

**Martin 2020.** ELDEN RING WON'T BE AT THE XBOX SERIES X EVENT, ACCORDING TO JEFF GRUBB [online]. – In: Resources 4 Gaming. Available from: <https://www.resources4gaming.com/en/elden-ring-won-t-be-at-the-xbox-series-x-event-according-to-jeff-grubb>

**Master3786 2019.** My list of Elden Ring bosses ranked from easiest to hardest. Part 1 [online]. – In: r/Eldenring. Available from: [https://www.reddit.com/r/Eldenring/comments/d7wks8/my\\_list\\_of\\_elden\\_ring\\_bosses\\_ranked\\_from\\_easiest/](https://www.reddit.com/r/Eldenring/comments/d7wks8/my_list_of_elden_ring_bosses_ranked_from_easiest/)

**O'Connor 2020.** Phil Spencer Has Played „Quite A Bit“ Of Elden Ring, Calls It Miyazaki's „Most Ambitious Game“ [online]. – In: Gamespot. Available from: [https://www.gamespot.com/articles/phil-spencer-has-played-quite-a-bit-of-elden-ring-calls-it-miyazakis-most-ambitious-game/1100-6484314/?utm\\_source=reddit.com](https://www.gamespot.com/articles/phil-spencer-has-played-quite-a-bit-of-elden-ring-calls-it-miyazakis-most-ambitious-game/1100-6484314/?utm_source=reddit.com)

**PC Gamer 2020.** Every trailer and announcement from Gamescom 2020 [online]. – In: PC Gamer. Available from: <https://www.pcgamer.com/every-trailer-and-announcement-from-gamescom-2020/>

**penguinz0 2021:** Elden Ring Actually Exists. – In: YouTube. Available from: [https://www.youtube.com/watch?v=g0r\\_hhsGhdU&ab\\_channel=penguinz0](https://www.youtube.com/watch?v=g0r_hhsGhdU&ab_channel=penguinz0)

**PlayStation 2020:** [ENGLISH] PS5 – THE FUTURE OF GAMING SHOW. – In: YouTube. Available from: [https://www.youtube.com/watch?v=RuLci-lSeCo&ab\\_channel=PlayStation](https://www.youtube.com/watch?v=RuLci-lSeCo&ab_channel=PlayStation)

**Robinson 2021,** Andy. A leaked Elden Ring trailer is being circulated online [online]. – In: VGC. Available from: <https://www.videogameschronicle.com/news/a-leaked-elden-ring-trailer-is-being-circulated-online/>

**Romano 2019.** Sony announces TGS 2019 lineup [online]. – In: Gematsu. Available from: <https://www.gematsu.com/2019/09/sony-announces-tgs-2019-lineup>

**Metacritic 2022.** Sekiro: Shadows Die Twice for PC Reviews [online] Available from: <https://www.metacritic.com/game/pc/sekiro-shadows-die-twice>

**Sekiro: Shadows Die Twice Wiki Fandom 2022** Sekiro: Shadows Die Twice [online]. Available from: [https://sekiro-shadows-die-twice.fandom.com/wiki/Sekiro:\\_Shadows\\_Die\\_Twice\\_Wiki](https://sekiro-shadows-die-twice.fandom.com/wiki/Sekiro:_Shadows_Die_Twice_Wiki)

**Shammy 2017:** An Actual Review of The Surge. – In: YouTube. Available from: [https://www.youtube.com/watch?v=Db\\_A8w84Tcw&ab\\_channel=Shammy](https://www.youtube.com/watch?v=Db_A8w84Tcw&ab_channel=Shammy)

**Codex Gamicus Wiki Fandom 2022** Soulslike video games [online]. Available from: [https://gamicus.fandom.com/wiki/Soulslike\\_video\\_games](https://gamicus.fandom.com/wiki/Soulslike_video_games)

**Stedman 2020.** The Game Awards 2020: Complete Winners List [online]. – In: Variety. Available from: <https://variety.com/2020/digital/news/the-game-awards-winners-list-2020-1234850547/>

**thegameawards 2021:** SUMMER GAME FEST: Kickoff Live! Official Stream (Elden Ring, Death Stranding: Director's Cut + More). – In: YouTube, timestamp 1:41:14. Available from: [https://www.youtube.com/watch?v=MqXeohrnoaY&t=7882s&ab\\_channel=thegameawards](https://www.youtube.com/watch?v=MqXeohrnoaY&t=7882s&ab_channel=thegameawards)

**ABC News 2021** What is E3? And when can you watch this year? [online]. Available from: <https://www.abc.net.au/news/2021-06-11/what-is-e3-and-when-can-you-watch-this-year/100161138>

**Windows Central Gaming 2020:** Xbox Series X Showcase Event (May 7, 2020). – In: YouTube. Available from: [https://www.youtube.com/watch?v=f\\_y40VKHrVo&ab\\_channel=WindowsCentralGaming](https://www.youtube.com/watch?v=f_y40VKHrVo&ab_channel=WindowsCentralGaming)

## **Tactical silence as a marketing strategy. The case of Elden ring**

Mikhail Petkov  
Sofia University „St. Kliment Ohridski“  
email: m.e.petkov@abv.bg

**Abstract.** An advertising campaign for a product is almost as important as the product itself. In order to gather attention and build excitement, a company must consistently advertise, display and disseminate news about its upcoming project. This rule applies to

any type of industry, including the video game industry. However, is it possible for a product to be commercially successful without any effort on the part of the company to make it so? This is the purpose of the present study, which examines the case of the advertising campaign for the video game „Elden Ring” and the corresponding inaction of its marketing department. The study concludes that the initial excitement caused by the fans may be enough to gain attention, and without much effort on the part of the company. Silence from the developers can also be proven to be a sound tactical decision.

**Keywords:** video game, advertising campaign, Elden Ring, trailer, computer game

#### **ФОНД „НАУЧНИ ИЗСЛЕДВАНИЯ“**

Броят на тема: „Копирайтинг: медии и маркетинг“ се осъществява с подкрепата на проект (Договор № КП-06-НП4/17 от 01.12.2022 г.), одобрен в конкурсната сесия „Българска научна периодика – 2023 г.“ при Фонд „Научни изследвания“ за издаване на рецензираното научно издание „Медии и език“.