

Девятого сентября «Dark Souls» стала доступна для покупки и скачивания!

Китайская и мультязычная версии вышли одновременно, озвучка реплик же осталась в двух видах — на китайском и английском.

Независимо от того, брался ли во внимание Китай или любая другая страна, статистика «Dark Souls» сразу же начала расти вверх.

Так как игра «Dark Souls» являлась первой игрой, в которой существовал полноценный искусственный интеллект, и хотя о игре «Рыцарская слава» опубликовали аналогичные подробности чуть раньше, все же первая игра вышла в свет намного раньше, в то время как вторая должна была выйти спустя десять дней, из-за чего показатели «Dark Souls» росли как на дрожжах.

В других странах компания «Удар молнии» смогла завоевать репутацию хорошей компании, которая выпускала хорошие игры, из-за чего была любима многими игроками.

Можно было сказать, что многие ожидали от «Dark Souls» чего-то феноменального, из-за чего статистика этой игры была немного ненормальной.

Но вскоре многие столкнулись с той же проблемой, с которой столкнулись самые первые игроки, из-за чего они начали сомневаться в правильности баланса этой игры!

К счастью только китайские игроки думали, что это будет еще одна гриндилка, и заходили в игру с настроением на предстоящее «мясо».

А так как в виртуальной среде все будет намного краше и к тому же будет выглядеть еще круче, некоторые из игроков в итоге чуть ли слезами не обливались, когда сталкивались с Гундиром.

Большинство европейских и американских игроков приняли сложность этой игры как нечто разумеющееся, из-за чего популярность этой игры за рубежом начала расти темпами, которые могли сложиться только в самом лучшем случае.

Все из-за того, что никто из них не думал, что это игра будет «гриндилкой» или что-то в этом роде.

Но могли ли китайские игроки принять эту сложность как нечто собой разумеющееся? В день официального выпуска игры официальный форум «Dark Souls» был наводнен недовольными игроками.

«Эта игра слишком сложная. Я уже умер от первого босса около пяти раз, и я не думаю, что смогу победить его».

«И не говори, даже обычные мобы, которые должны быть обычными грушами для битья, какие-то киборги, почему в этой игре нельзя снизить сложность?»

«Хорошая гриндилка, меня НЕ обманули!»

«Вау, вот это игра! Я как раз давно хотел мучаться по десять часов, в надежде убить одного босса...»

На форуме с каждым часом появлялось все больше жалоб, и в это же время Чэнь Мо в приподнятом настроении наблюдал за негодованием, которое рекой текло на его баланс.

Но его команда выразила глубокую озабоченность по поводу этой ситуации.

Цянь Кун с самого начала говорил, что эта игра просто слишком трудная. И теперь, когда он прочитал немного сообщений от игроков, он почувствовал, что все таки был прав.

Другие, включая Су Цзинью, Чжэн Хунси и других, чувствовали себя очень неловко, потому что они и сами играли в нее и знали, что она была слишком сложной...

Если даже разработчики думали о ней как о сложной игре, то что могли подумать о ней обычные игроки?

В индустрии существует неписаное правило: если геймдизайнер считает, что сложность его игры была «в самый раз», то ему следует подготовить как минимум два уровня сложности на выбор.

Но Чэнь Мо вообще не стал давать хоть какой-то выбор игроку...

Несколько человек подошли к Чэнь Мо и спросили: - Босс, нам нужно снизить сложность? Может мы дадим игрокам возможность выбрать уровень сложности?

Чэнь Мо покачал головой. - Нет, проблема не в этом. Если мы снизим сложность, мы потеряем суть игры. Игроки, которые уже потратили столько сил и времени, в итоге увидят, что мы вдруг снизили сложность, разве тогда они не будут очень злы на нас?

В его словах был смысл, но... почему это звучало так ехидно?

Обсуждения на форумах становились все более и более напряженными.

Но несмотря на весь шум, плохие отзывы и ролики, что то и дело всплывали в интернете, рейтинг игры пока что держался на отметке в восемь с половиной баллов, что можно было

обозначить довольно высоким рейтингом.

Некоторые из более-менее прокачанных игроков начали писать свое мнение об этой игре, подогревая и без того полыхающий огонь.

«Я — один из первых игроков, можно сказать, что я - бета-тестер, и сейчас я хочу дать новичкам пару советов.

Многие люди говорят, что эта игра очень трудная. Сначала я думал точно также, но после того, как я убил Гундира, мое мнение изменилось.

Разве эта игра трудная? Вы можете сказать что да, так как боссу хватит всего три-четыре раза попасть по вам, чтобы убить, но особенность этой игры заключается в том, что в ней все зависит от техники и терпения. Спустя четыре дня очень активной игры я хочу донести до Вас свою мысль.

Гундир - это всего лишь начало. Действительно начало. Вы столкнетесь с более грозными врагами и ловушками, которые были расставлены на каждом шагу. Я почувствовал настоящие отчаяние, когда пришел на высокую стену Лотрика. Но также я ощущал, словно нахожусь в путешествии, которое приведет меня к чему-то неизведанному, к чему-то, что либо в конечном итоге убьет меня, либо сделает сильнее.

И после того, как я прошел высокую стену Лотрика, я взглянул на игру под другим углом. Я отчетливо смог вспомнить все те бои, я даже помню с точностью до сантиметра то, где стоят монстры и под каким углом, я помню каждую атаку босса...

Я получил опыт, такой, который не был получен мною ни в одной другой игре. Спустя пару дней я обычно забывал все то, что происходило в начале, но с этой игрой все обстоит иначе.

Я помню местоположение каждого маленького монстра и помню место каждого скрытого сокровища в этой игре. Я действительно удивлен этим, так как я не делал ничего особенного, чтобы запомнить подобные вещи!

И недавно я обнаружил, что в этой игре существует большое количество пасхалок, но самое главное, что каждая вещь, каждый предмет в этой игре обладает историей, которая так или иначе пересекается с общим повествованием.

Я просто хочу сказать Вам, что «Dark Souls» - это игра, которая поощряет терпение и труд, и я смело могу сказать, что для меня дизайн уровней, боевая система и боссы этой игры являются эталонным, чем-то, на что должны равняться другие разработчики, создавая подобные игры.

Я надеюсь, что вы не станете удалять игру только из-за того, что умерли жалкие десять или около того раз. На самом деле спустя эти четыре дня, что я провел в игре, я понял, что в ней

просто не существует непобедимых врагов. И когда спустя несколько десятков смертей вы наконец убиваете уже столь ненавистного Вам босса... я думаю, что Вы сами должны почувствовать это сладкое ощущение!»

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1479432>