

После того, как игра «Рыцарская слава» появилась на рынке, все больше и больше людей начинали сравнивать ее с игрой «Dark Souls».

По началу статистика игры «Рыцарская слава» была очень хорошей. И продажи, и отзывы игроков... все указывало на хорошую игру.

Многие люди думали, что если бы «Dark Souls» не была такой сложной, то она смогла бы побороться с игрой «Рыцарская слава», но сейчас из-за высокой сложности многие люди не хотели покупать «Dark Souls».

Многие люди не могли понять, почему Чэнь Мо сделал эту игру такой сложной. Очевидно, что эта игра могла быть простой и приятной, но он решил сделать ее сложной и для определенного круга людей, которые любили боль...

Однако в течение недели после выпуска игры «Рыцарская слава» ветер начал дуть в другую сторону.

Во-первых, рейтинг игры «Рыцарская слава» начал медленно снижаться, если на начало недели он держался на восьми баллах из десяти, то к концу снизился до семи с половиной из десяти.

Постепенно игроки начали выпускать на эту игру обдуманные рецензии, поскольку успели наиграть в нее достаточное количество времени.

Большая проблема по мнению многих заключалась в том, что основной контент игры был слишком нудным, включая сюжет игры.

Эта игра была больше похожа на документальный фильм, а не на захватывающий боевик.

Но самая большая проблема заключалась в получении удовольствия от игры.

Когда игрок впервые запускал игру «Рыцарская слава», он чувствовал, что рубить всех направо и налево было очень круто, плюс в процессе ему не встречалось каких-нибудь стоящих врагов, но после пары десятка часов проведенного в игре времени все приходило к одному выводу.

В этой игре просто не существует никакого челленджа...

Любой рыцарь, будь то даже финальный рыцарь, мог быть убит всего за пару минут, и умереть от его слишком медленных атак было по истине делом самого настоящего слоупока.

Если же игрок проносился по игре слишком быстро, в игру был встроен скрипт, который приводил к тому, что рыцари вдруг начинали орудовать своими орудиями намного более умело

и становились намного «жирнее» и проворнее.

Это можно было считать вынужденным ходом, однако это по сути всего лишь растягивало время на убийство очередного рыцаря, не более.

Многие игроки, которые успели привыкнуть к сложности «Dark Souls», после запуска игры «Рыцарская слава» поначалу чувствовали себя богами, но вскоре им становилось скучно.

Поэтому рейтинг игры «Рыцарская слава» начал медленно падать, а это значит, что многие начали оценивать ее с холодной головой, и в отличие от нее, рейтинг игры «Dark Souls» вырос до девяти баллов из десяти!

И это с учетом того, что подавляющее большинство единиц было поставлено игроками, которые покупали игру, запускали ее, умирали пару раз и удаляли ее!

Для игроков лучшим критерием оценки игры является проведенное в ней время.

Некоторые игры могут показаться очень забавными по началу, но спустя некоторое время все грехи игры так или иначе всплывали наружу.

И хотя видео Чэнь Мо длилось не очень долго, оно вызвало шум в сообществе игроков, из-за чего многие начали активно искать в игре разные ненормальные тактики.

И вот так они смогли очень быстро обнаружить ненормальное количество разных вещей.

Многие были удивлены тем, что при наличии конкретного оружия конкретный босс мог быть убит в два, а то и в три раза легче.

Более того, многие открыли для себя веселье в виде сражений против других игроков. И прямо сейчас многие судили не по тому, насколько круто был убит тот или иной босс, хотя это тоже играло свою роль, сейчас многие оценивали игроков по их уровню игры в PvP.

Конечно же виртуальная версия «Dark Souls» тоже имела возможность вторжения в миры других игроков. И вторгшиеся игроки могли либо помочь, либо попытаться убить «хоста», просто ради веселья.

Но по началу новичок должен был полагаться на свою собственную силу, так как в игре существовало некоторое ограничение, из-за которого к новичку, который запускал эту игру впервые, нельзя было вторгнуться, но оно длилось всего двадцать четыре часа.

И многие игроки неожиданно для себя обнаружили, что сражаться с другими игроками было гораздо приятнее и веселее, чем сражаться со странными монстрами и боссами!

Для честного PvP, такого PvP, когда оно происходило по согласию обеих сторон, Чэнь Мо сделал простенький скрипт, который выравнивал на время поединка атрибуты обоих игроков к одному уровню, что гарантировало проведение честного поединка.

В предыдущем мире Чэнь Мо существовали старые игроки, которые вторгались в мир к абсолютным новичкам на высокой стене, и зачастую они убивали по несколько десятков таких новичков в день.

Однако теперь, во-первых, к совсем уж новичкам нельзя было вторгнуться в первые двадцать четыре часа с момента создания их персонажа, а также если ветеран вторгался к любому игроку и хотел провести честную дуэль, она выходила действительно честной.

Чэнь Мо хотел обеспечить равную конкурентную среду для всех игроков, поэтому нечто подобное необходимо было сделать.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1485786>