

Режим постоянных смертей и режим случайных вещей принес совершенно новый игровой опыт многим игрокам, и даже старые игроки, которые успели пройти игру по нескольку раз разными способами, испытали новые эмоции и ощущения.

В режиме постоянных смертей все аспекты возможностей босса, включая его интеллект, были всесторонне улучшены. Боссы в этом режиме были умнее среднестатистического игрока.

На протяжении всего боя с боссом в таком режиме игроки должны были быть не только очень хорошо знакомы с навыками босса, но и должны обладать некоторыми продвинутыми знаниями, плюс в течении этого боя ошибаться было нельзя, ибо одна ошибка могла привести к полному уничтожению всей группы.

Конечно, неизбежным результатом такой высокой сложности является то, что в конце концов только горстка сильнейших игроков сможет оставить свои ники в таблице лидеров.

И изначально Чэнь Мо разрабатывал этот режим для тех, кто уже прошел игру несколько раз, чтобы они смогли получить еще немного удовольствия. Что касается обычных игроков «Dark Souls», то этот режим просто создавался не для них.

Случайный режим - это развлекательный режим для большинства игроков.

В случайном режиме, за исключением некоторых особо важных вещей, которые нужны были для продвижения сюжета, все остальные вещи будут выпадать совершенно случайно.

Другими словами, кто-то в самом начале может найти самую дорогую душу, в то время как другой найдет лишь экскременты...

Однако подобные условности заставят всех игроков собирать все огоньки, потому что каждый пропущенный огонек может содержать в себе очень хороший предмет.

Кроме того, этот режим заставит многих страдать, ибо улучшения вещей все так же будут требовать особые предметы, которые будут выпадать совершенно случайным образом...

Кроме того, в случайном режиме каждый раз, когда игрок будет видеть белый огонек, он будет чувствовать трепет, ибо он не будет знать, что именно лежит в этом огоньке, до того момента, как подберет его.

Случайный режим даст многим игрокам мотивацию перепроходить локации раз за разом, ибо никто не мог сказать, что именно выпадет из монстров на этот раз.

После запуска этих двух режимов не только выросли продажи «Dark Souls», но даже продажи приквела «Dark Souls» начали еще сильнее расти, но это было логично, так как многие из тех, кто прошел приквел, решали, что пройти первую часть просто необходимо, ну а приквел

сейчас был у всех на слуху, так что рост продаж приквела было весьма нормальным делом.

Кроме того, «Switch»-версия приквела «Dark Souls» продавалась очень хорошо, а продажи «Switch» тоже заметно подросли.

Многие игроки, которые не могли позволить себе виртуальную капсулу, покупали «Switch» и приквел «Dark Souls», и многие даже покупали телевизоры, чтобы играть в игру было более приятно...

Хотя комбинация «Switch»+телевизор довольно дорогая, эта комбинация будет стоить в районе четырех-семи тысяч юаней. Даже для многих студентов это была весьма приемлемая цена.

Для Чэнь Мо же путь «Dark Souls» подошел к концу. Конечно в планах еще были дополнения, но сюжет игры был завершен, так что пришло время подумать о новой игре.

Сейчас же игрокам надолго хватит приквела «Dark Souls» и двух новых режимов. Через некоторое время выйдут одно-два дополнения, которые займут игроков на пару вечеров. На самом деле, прямо сейчас, многие с нетерпением ожидали первых смельчаков, которые оставят свои имена в таблице убийств боссов в режиме постоянных смертей...

----

Поскольку приквел «Dark Souls» начал продаваться одновременно во всем мире, а обновления в основном были синхронизированы, иностранные игроки прямо сейчас активно старались первыми попасть в таблицу убийств боссов режима постоянных смертей.

В Европе и США «Dark Souls» и его приквел был очень популярен.

И на данный момент огромное количество игроков пытались первыми попасть в таблицу лучших игроков.

Пройдя через многочисленные неудачи, и иностранные, и китайские игроки обнаружили занимательный факт.

Как бы это парадоксально не звучало, чем больше игроков было в группе, то тем легче проходило убийство босса.

Так что группой из десяти человек убить любого босса будет легче, чем группой из двух.

На самом деле это с какой-то стороны было вполне логично. Однако, чем больше будет людей, тем хаотичнее будет сцена и тем легче будет совершить ошибку, однако очень высокий урон компенсировал эти недостатки.

Прямо сейчас большое количество игроков пыталось убить любого босса первыми, ибо тот, кто убьет босса первым, войдет в историю.

----

Старый Цинь поклонился, после чего посмотрел на свою группу.

Теперь в его группе было десять человек.

Кто-то спросил у Ван Лацзи: - Старый Цинь, он надежный?

Недавно к их группе присоединился игрок с ником «Действительно Красивый Ли».

На самом деле, до этого эта группа уже почти что смогла убить Гундира — последние несколько заходов хоть и были неудачными, они продвинулись далеко вперед, ибо теперь в среднем оставляли Гундиру от девяти до тринадцати процентов здоровья.

Но в итоге Старый Цинь и несколько человек пришли к тому, что им нужен еще один игрок..

Вдесятером шансов на убийство было значительно больше. Конечно, если этот игрок не будет идиотом.

Поэтому Старый Цинь начал тщательно отыскивать этого заветного игрока. Требования на вступление были очень строгими. Прохождение приквела и первой части «Dark Souls» менее чем за неделю, и к тому же претендент должен был выйти один на один со Старым Цинем...

И вот, спустя пару дней поиска, этот «Действительно Красивый Ли» присоединился к их группе.

Однако все были обеспокоены этим игроком, так как в «Dark Souls» все игроки высокого уровня очень хорошо знали друг друга. Но этот парень... о нем никто никогда не слышал.

Старик Цинь сказал: - Расслабьтесь, это сильный парень, но очень загадочный...

Старый Цинь не хотел говорить им о том, что когда он вышел против него один на один, он сначала умер, почти ничего не успев сделать, потом умер, не успев ничего сделать и... в третий раз Старый Цинь умер, успев ранить его всего два раза.

Такой сильный ПвП игрок не мог быть слабым в ПвЕ контенте, так что Старый Цинь был полностью уверен в нем.

Даже если он еще и не был знаком с этим режимом и его особенностями, они обладали достаточным временем, так что рано или поздно этот новичок втянется и будет играть на их же уровне.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1535120>