

Пост Чэнь Мо на «Вейбо» вызвал бурю гнева среди игроков.

Многие игроки объявили бойкот игре «Getting Over It», бойкот всем играм Чэнь Мо, бойкот игровой платформы компании «Удар молнии»!

Многие игроки призывали других игроков удалить все игры от Чэнь Мо!

Хотя многие люди говорили об этом, они все равно в итоге запускали эту игру снова и снова...

Каждый раз, когда стример проходил очень трудное место, на его стрим заваливалась толпа новых зрителей, которые начинали бы отвлекать его в самый неподходящий момент.

Многие люди считали, что смотреть за тем, как другие страда...играли в эту игру намного интереснее, чем играть в нее самим!

Вскоре многие игроки открыли для себя истинное удовольствие от игры «Getting Over It» - наблюдать за тем, как другие страдают!

На самом деле эта игра создавалась именно с этой целью. Ее популярность объяснялась не тем, что она очень веселая, а тем, что она могла взбесить даже самого прожженного игрока.

----

Вскоре в сообществе игроков появился один простой пост.

«Как оценить игру «Getting Over It», выпущенную Чэнь Мо в день дурака?»

Этот пост за несколько часов стал популярной темой на форуме.

«Комитет по надзору за играми не работает? Почему они до сих пор не запретили эту игру?»

«Я хочу взять и разбить свой монитор каждый раз, когда захожу в эту игру».

Однако на счет этой игры были высказаны и положительные отзывы.

Один известный критик написал длинный пост с оценкой игры, в котором анализировал духовную коннотацию и философское мышление, которые стояли за игрой.

«Я думаю, что смысл игры Чэнь Мо заключается не только в оскорблении игроков. Эта игра содержит большое количество черного юмора и в оскорбительной форме наталкивает игрока

на рассуждения.

Она не дает игроку гарантии, следуя которым он определенно сможет достичь успеха.

Но разве тогда это действительно будет его успех? Разве в таком случае он не был обычной марионеткой, которой умело управлял геймдизайнер?

Но игра «Getting Over It» является противоположностью такого рода игр.

В этой игре нет никаких гарантий. Если вы потерпите неудачу, вы начнете с начала. Единственное, чему вы можете доверять - это вашим собственным силам и опыту, а это можно получить только после неоднократных болезненных неудач.

В игре «Getting Over It» разочарование от неудачи скрашивается юмором рассказчика, из-за чего наш мозг думает, что это была не неудача или падение вниз, а всего лишь остановка на пути славы.

Я думаю, что эта игра отражает искреннюю идею Чэнь Мо - наслаждаться неудачами иногда приятнее, чем успеху.

Многие стримеры также нашли способы, с помощью которых они наслаждаются неудачами, но это нелегко.

Идея, стоящая за этой игрой, вызывает у меня беспокойство. Не все смогут достичь вершины.

В любом случае, я предлагаю всем попробовать сыграть в «Getting Over It», я считаю, что вы сможете найти больше смысла и философского мышления в жизни после нескольких неудач».

Этот супер длинный пост получил более восьми тысяч одобрений в сообществе критиков. Многие обычные люди начали комментировать его, потому что этот пост действительно выглядел таким профессиональным!

Но вскоре под этим длинным постом появился простой комментарий, который превзошел его по обычным лайкам в несколько десятков раз.

Чэнь Мо: «Ты слишком много думаешь, мне просто хотелось посмотреть, как другие игроки будут страдать, играя в эту игру. И я думаю, что стримеры, которые играли в нее и получали удовольствие от неудач, являются сумасшедшими».

Этот комментарий начал с дикой скоростью набирать лайки и им начало делиться множество людей каждую минуту.

В итоге этот комментарий даже стал одной из горячих тем на «Вейбо».

Эта совершенно бесплатная игра, которая была рождена исключительно с целью испытания игрового общества, внезапно стала самой горячей игрой на многих стриминговых платформах, крупных видеохостинговых сайтах и игровых форумах в день дурака. Какое-то время казалось, что все только и делали, что обсуждали эту «особенную» игру.

Многие игроки продвигали эту игру с особым рвением, что сделало эту игру самой популярной и самой загружаемой игрой в течении всего дня дурака без каких-либо рекламных инвестиций.

В день дурака загрузки игры «Getting Over It» перевалили за двести тысяч, что было невероятным числом для такой игры.

Поскольку это игра была доступна только для компьютеров и весила всего ничего, а Чэнь Мо не стал делать для нее какой-либо рекламы, она добилась такого результата полагаясь только на сарафанное радио.

Кроме того, эта игра была слишком простой, концепт игры был грубым и плохим, даже убогий геймдизайнер класса «В» мог создать такую игру на коленке за день.

Но почему тогда она смогла за день набрать более двухсот тысяч скачиваний?!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1329811>