

Подобных постов становилось все больше, из-за чего многие уже почти покинувшие игру игроки решили дать ей второй шанс.

На самом деле эта игра действительно могла показаться очень сложной для игроков, что ни разу не играли в подобные игры, но привыкнуть к ее темпу и понять ее логику было очень просто.

Многие люди приходили на форумы, чтобы увидеть мысли таких же недовольных людей, но когда они видели огромные тонны текста старых игроков, они успокаивались и вновь бросали вызов Гундиру.

Многие из них в итоге побеждали Гундира и ощущали то самое чувство, которое просто нельзя было передать словами.

И каждый игрок чувствовал, как быстро колотится его сердце после схватки со сложным врагом!

И это ускоренное сердцебиение в корне отличалось от ускоренного сердцебиения, которое возникало при игре в шутер или хоррор. В шутерах игрок должен был быть всегда сосредоточенным, и зачастую сердцебиение начинало ускоряться из-за очень напряженных моментов, которые могли не возникнуть и за несколько сыгранных матчей подряд.

Но в «Dark Souls», даже в битве с обычными монстрами, сердцебиение игрока заметно ускорялось.

А так как боссы в игре были довольно сложными и победить большинство из них с первого раза было очень сложно, многие игроки дрались против них на пределе своих сил.

И каждый раз, когда игрок убивал босса, он чувствовал прогресс, невольно вспоминал время, которое он потратил на убийство этого босса, и иногда задумывался, почему он ранее допускал такие детские ошибки.

----

Конечно если учесть стандартный процент возврата игр, то у этой игры процент возврата был довольно высок.

Если бы кто-то спросил, какая часть игры «Dark Souls» была самой сложной, многие бы ответили, что это был Гундир и высокие стены Лотрика.

Конечно, с точки зрения дизайна эти два места, очевидно, не были самыми сложными, но именно эти два места заставляли игроков удалить игру. Потому что существовали игроки, которые не хотели или просто не могли адаптироваться к сложности «Dark Souls».

Некоторые люди не могли играть в такую хардкорную игру как «Dark Souls» по своей природе, так как эта игра просто обязывала игрока иметь железные нервы и определенного уровня скилла, поэтому, естественно, ее сложность просто отсеет игроков, которые не могли играть в нее.

Чэнь Мо продлил время возврата с двух до четырех часов только для того, чтобы игроки успели понять, смогут ли они поиграть в нее или же нет.

Если кто-то не мог играть в нее, возврат денег был хорошим выходом.

Кто-то из этих игроков размещал скриншоты возврата средств на форумах, но на них особо никто не реагировал. Кто-то выражал понимание, кто-то сожалел, что человек только что своими руками решил отдалиться от такой хорошей игры.

И вскоре некоторые игроки вспомнили об улыбке Чэнь Мо на игровой конференции...

Тогда Чэнь Мо сказал, что время возврата денег будет продлено с двух часов до четырех часов. Многие думали, что от такого решения будет не очень много пользы, но сейчас, кажется, многие начали понимать смысл его улыбки.

«Интересно, почему Чэнь Мо улыбнулся в то время? Он что, знал, что мы будем ругать его, и из-за этого продлил время возврата?!»

«Итак, четыре часа на убийство первого босса?»

«Гундир заставил меня поплакать, но в итоге он пал от моих рук!»

Однако четырехчасовая стратегия возврата денег действительно играла определенную роль.

Некоторые игроки просто не могли понять за два часа суть этой игры. Многие застревали на Гундире на целый час. А если еще взять стену, на прохождение которой могло уйти далеко не один час...

Если бы время возврата равнялось менее чем двум часам, то те игроки, которые настрадались на Гундире, скорее всего немного пострадав на стене решили бы вернуть игру, так как просто не видели бы смысла продолжать страдать и дальше.

Конечно после стены становилось еще сложнее, однако к тому моменту игроки уже привыкали к сложности игры.

А многозначительная улыбка Чэнь Мо была превращена каким-то человеком в стикер, который стал довольно популярным в китайских мессенджерах.

Так как ранее такой сложной игры на просторах Китая не выходило, многие начали советовать своим друзьям поиграть в эту новую, совершенно простую и легкую игру.

- Я поиграла в «Dark Souls», она довольно милая и простая, поиграем вместе?

----

- Братан, она действительно легкая, вдвоем вообще на изи пройдем!

----

- В этой игре есть хорошие вайфу, мне вот понравилась... э-э-э...

----

- Это чрезвычайно казуальная игра, в ней, кстати, очень много хороших пейзажей и...

----

- Боевая система в этой игре просто бомба, ты обязан сыграть в нее!

----

Конечно многие знали об этой игре из множества слухов, из-за чего не попадались на подобные провокации, но были и жертвы, что поверили своим друзьям...

В общем и целом популярность «Dark Souls» росла довольно быстрыми, но весьма стабильными темпами, и вскоре многих стримеров начали посещать орды фанатов, которые просили сыграть их в новую и довольно казуальную игру.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1479433>