

- Э, а че это за слизни? О, какие слабые... Э, че это я умер? Я был отравлен до смерти? Если эта фиолетовая полоска заполнится, я умру?!

----

- Боже, я наконец сделала это. Мое маленькое сердце не выдержит такого темпа, но... какой босс там следующий? Я так взволнована!

----

- Я что, должен стать танцором, чтобы увернуться от этих стрел? Это же невозможно!

----

- Его два меча похожи на шампуры, а я в этой картине выступаю мясом!

----

- Ха-ха-ха, наконец-то я убил его! Как приятно! Этот босс просто слишком убогодичный...черт, кат-сцена? Это его вторая стадия???

----

Игроки, которые в итоге смогли пройти крещение высокой стеной Лотрика, становились самоуверенными в себе и чувствовали, что могли пройти эту игру за пять секунд, но вскоре они понимали, что ошибались...

Сложность с каждой локацией вырастала, и появлялось все больше и больше ненормальных монстров!

Тогда то они и поняли, что Судья Гундир был всего лишь плюшевым мишкой по сравнению с этими, казалось бы, обычными монстрами!

Большой краб, пара скелетов, великан с деревом в руке...

Самое смешное, что они даже не считались боссами!

В итоге их начали называть скрытыми боссами, так как они были сложнее, чем некоторые признанные боссы. Особенно в канализации, там за каждым поворотом могли поджидать два рыцаря в полных латных доспехах и с колотушкой в руках.

Если против них не выступало разом как минимум два игрока, игрок мог просто попрощаться со своей жизнью!

Просто эти два монстра были слишком сильны в таком ограниченном и мерзком пространстве!

Эти два рыцаря оставили ужасное впечатление на бесчисленное множество игроков. Многие игроки предпочитали сразиться с каким-нибудь боссом, чем с этими двумя рыцарями!

Эта игра ощущалась слишком реальной, из-за чего зачастую подобные неожиданные столкновения могли закончиться печально не только для аватаров игроков, но и для их реальных тел...

Из-за этого любой стример, который запускал «Dark Souls», получал довольно солидную прибавку к онлайну.

И если стример успешно проходил сложные участки игры, его чат заполнялся шестерками, что очень нравилось многим стримерам.

Если стример не мог пройти определенный участок и страдал как физически, так и ментально, зрители с ухмылкой наблюдали за его потугами. Во всяком случае, наблюдать за страданиями стримеров в этой игре было весьма приятно.

Кроме того, сложность «Dark Souls» на самом деле находилась в относительно разумном диапазоне. Конечно многим она могла показаться очень трудной, но для знакомых с боевыми искусствами игрокам эта игра не казалась чем-то сложным.

Плюс любой игрок мог призвать на помощь других незнакомых игроков или даже позвать на помощь пару друзей.

Вкупе с тем, что каждый хотел выглядеть круто на стримах известных игроков, многие решались и покупали эту игру... Конечно же они вскоре жалели о своем решении.

Играть в эту игру и смотреть за тем, как играют другие - это совершенно разные вещи. Со стороны этот босс может выглядеть очень простым, но когда перед тобой находится двухметровый здоровый накаченный рыцарь, подобные мысли просто напросто не могли появиться в голове!

----

Чэнь Мо же с каждым часом получал все больше и больше негодования.

Причем продолжительность получения негодования от одного игрока будет довольно

значительной. Плюс, после прохождения игры существовал шанс, что игрок решит продолжить играть в режиме «Новая игра+», а не решит просто удалить эту игру и забыть о ней как о страшном сне...

Эта игра была создана для долгого выкачивания негодования, а не быстрого, как это сделала «Outlast».

Игра «Dark Souls» давала игрокам с каждым побежденным боссом чувство прогресса, чувство удовлетворения, и хоть эти чувства со временем начнут притупляться из-за одних и тех же боссов и монстров, но в долгосрочной перспективе она принесет намного, намного больше негодования.

Радость от прогресса - самый фундаментальный элемент этой игры, который задержит игроков в этой игре надолго.

Чэнь Мо внезапно получил звонок от Цяо Хуа.

Тон Цяо Хуа был полон беспомощности: - Чэнь Мо, в чем дело? Почему ты создал такой информационный шум вокруг своей новой игры?

Чэнь Мо сделал вид, что ничего не понял. - В каком смысле?

Цяо Хуа сказал: - Это первая игра с Пангу. Все возлагают на нее большие надежды!

Чэнь Мо улыбнулся. - Ничего плохого не случится, можешь быть уверен.

Цяо Хуа беспомощно спросил: - Сложность этой игры не снизится?

Чэнь Мо лишь хмыкнул

Цяо Хуа был ошеломлен. - Как же все плохо...

Чэнь Мо сказал: - Расслабься, секретарь Цяо, игроки еще не почувствовали той любви, которую я вложил в «Dark Souls»! После того, как они почувствуют ее, все без исключений будут говорить о ней.

Цяо Хуа пробормотал: - ... я надеюсь.