

Вскоре начали появляться первые отзывы о игре «Don't Starve».

«Игра на самом деле довольно интересная. Хотя я был немного потерян в начале, но вы не сможете остановиться, как только начнете играть в нее».

«Мне было интересно, как эта игра может называться песочницей, если она весит так мало? Оказывается, что Чэнь Мо действительно сумел сделать действительно богатую песочницу!»

«Я единственный, кто умер в первую же ночь после наступления темноты?»

«+1, моя первая смерть произошла из-за наступления темноты, я умер от странных монстров. Вторая моя смерть произошла после десяти дней непрерывной голодовки, третья на 11-й день, меня ночью убили какие-то бешеные собаки. В четвертый раз я умер из-за появления какого-то странного существа, но я просто убивал свиней и ничего более!»

«Честно говоря, эта игра ужасна для новых игроков. Игрок может умереть в любое время от чего угодно!»

«Играя в эту игру игрок должен помнить — все может убить тебя, если ты будешь недостаточно осторожен»

«Игра на удивление хороша и сильно затягивает. Но у меня есть один вопрос: почему из меня ничего не выходит, хотя я много ем? Но почему тогда я должен убирать за другими животными? Это несправедливо!»

«Хоть эта игра и небольшая, но в ней много контента! Вы потратили бы десятки часов, просто пытаясь изучить игру, и испытаете много положительных эмоций! Я думаю, что лучшая часть этой игры заключается в том, что нет никаких правил, по которым следует этот странный мир, он даже работает наоборот, с каждым днем на карте появляется много разных мобов, из-за чего сложность игры постепенно возрастает!»

«Я еще ни разу не умер с голоду. Я не знаю, почему игра называется «Don't Starve», я думаю, что более подходящим названием будет «Сто и один вариант смерти Уилсона».

«Мне нравится этот стиль. Хотя он немного мультяшный, он довольно свежий, я не помню, чтобы в какой-нибудь игре была такая же уникальная графика».

«Хоть это и маленькая игра, но она очень интересная!»

«Для нее даже можно создавать моды, хе-хе! Я воссоздам Артаса, а его особой способностью будет являться поедание трупов! Ха-ха!»

«В этой игре есть кооперативный режим. С друзьями выживать намного веселее!»

—

Хотя у игры «Don't Starve» сейчас было не так уж и много загрузок, оценки этой игры были очень высокими, средний балл — 9,5!

Все из-за того, что большинство игроков, которые купили игру «Don't Starve», являлись несгибаемыми поклонниками Чэнь Мо.

Но после своего релиза игра «Don't Starve» все так же осталась нишевой игрой без масштабной рекламы. Поскольку у нее был нишевый художественный стиль и геймплей, было удивительно, что эта игра не испытала взрывного роста продаж.

Однако из-за того, что она была размещена на игровой платформе «Удар молнии» и ее создателем считался Чэнь Мо, игра «Don't Starve» все же смогла продаться довольно приличным тиражом за первые двадцать четыре часа.

Более того, это число каждый день росло, и в итоге за первый месяц было продано два миллиона копий.

В предыдущем мире Чэнь Мо игра «Don't Starve» продалась тиражом в пять миллионов копий после своего дебюта в Китае. Конечно, большую роль сыграла игровая платформа компании «Tencent», а также хорошие оценки на игровой платформе «Steam.»

Но версия игры «Don't Starve» от Чэнь Мо считалась совершенно новой игрой в этом мире, поэтому было вполне нормально, что ее успех не был таким ошеломляющим.

Когда игроки увидели количество продаж и оценки игры, многие были удивлены.

«Ура! Я надеялся увидеть новую игру от Чэнь Мо по типу «Растений против зомби», но эта игра удивила меня в хорошем смысле!»

«Я спросил, почему Чэнь Мо не выпускает обновление для «Diablo», но он не ответил. Если он думает, что я прощу его за то, что он выпустил такую игру, то он будет прав!»

«Но мне все равно как-то грустно, все же игра «Diablo» такая хорошая, жаль, что Чэнь Мо забыл о ней!»

«Игроки «Варкрафта» сейчас пустили скупую слезу. Печально, что в этом мире есть всего один Чэнь Мо, было бы хорошо, если бы его было больше, и все они создавали игры!»

—

Игроки, которые полюбили игру «Don't Starve», лестно отзывались о ней.

Игроки, которым она не понравилась, надеялись, что Чэнь Мо скоро выпустит какую-нибудь игру.

Игроки «Diablo» все еще ждали обновления.

Сейчас база игроков Чэнь Мо могла посоревноваться в качестве и количестве с базами крупных компаний.

Игры по типу «Растения против зомби» и «Линия жизни» смогли привлечь игроков, которые обычно не слишком много играли.

Игра «Warcraft: The Frozen Throne» и «Diablo» смогли привлечь в себя очень активных и хардкорных игроков.

Игра «Легенды Кунг Фу» нравилась поклонникам китайских тематических игр.

И игроки, которые любили донатить, с удовольствием играли в игру «I am MT» и «Onmyoji».

И все эти игроки сейчас ждали от Чэнь Мо новой игры.

—

Профессионалы игровой индустрии уделили много внимания игре «Don't Starve».

После того как Чэнь Мо разработал игру «Diablo» и преподал урок всем тем, кто отвергал РПГ-игры от третьего лица, никто больше не осмеливался недооценивать Чэнь Мо.

Каждая игра, выпущенная Чэнь Мо, являлась немного странной.

Например, карточная игра «I am MT», которая была «совершенно бесплатной».

Или одиночная игра от третьего лица «Diablo».

Но каждый раз его «странная» игра показывала всем, что те, кто сомневались в ее успехе, были неправы.

Никто не мог отрицать тот факт, что Чэнь Мо до сих пор не совершил ни одной ошибки.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1277044>