

В течении следующих трех дней посетители магазина видеоигр зависали между жизнью и смертью в «Dark Souls»!

И эти игроки довольно быстро вывели некоторые правила...

Каждый босс сложен, не стоит недооценивать даже самого первого босса...

Каждый монстр, даже самый обычный скелет, может запросто убить вас, так что будьте осторожны...

Если ты ходишь без доспехов, то ты станешь лепешкой, если в доспехах, то станешь консервой...

В этой игре реально умереть от самого обычного на вид сундука...

Иногда слабые монстры могут прятаться за темным уголком, ожидая своего часа. Если ты не заметил его в темноте, то ты сто процентов мертв!

Можно сказать, что в основном все новички, которые запускали «Dark Souls» впервые, встречались со всеми возможными видами несправедливостей.

Однако Чэнь Мо оставил подсказки, которые существовали в оригинале, и немного дополнил их количество, так как в виртуальной среде некоторые аспекты требовали упрощения или доработки.

Например, если игрок хотел пройти сквозь подозрительно темное место, он мог увидеть на земле лужицу крови. И если он касался ее своими пальцами, то мог увидеть проекцию игрока, который оставил эту лужицу, но только проекцию самого игрока, а того, кто убил этого самого игрока и каким способом, не показывалось.

Так что те новые игроки, которые впервые видели сундук и лужицу крови перед этим самым сундуком, прикоснувшись к этой лужице, могли лицезреть то, как какой-то игрок, видимо, открывал сундук, а дальше его вдруг поднимало в воздух и начинало что-то очень активно жевать...

Такая простая функция многим спасла жизни.

Так же любой игрок мог оставить подсказку в любом месте, которая в глазах других игроков выступала как те самые красные полосы, прикоснувшись к которым игрок мог увидеть послание, которое было оставлено «доброжелательным» игроком.

Такая довольно уникальная система помощи на самом деле была придумана ради экономии

средств, но она в итоге стала очень популярной.

В самом начале Чэнь Мо оставил подсказки, которые рассказывали о базовом управлении игры. Но после самой первой локации Чэнь Мо практически не расставил подсказок, так как их в скором времени расставят сами игроки.

Конечно некоторые из этих подсказок будут ложными, а некоторые правдивыми, но верить им или нет решали сами игроки.

Сейчас же все подсказки, которые оставляли игроки, были сугубо положительными, без единой примеси коварства, так как сейчас многие были объединены одной болью и гневом...

Конечно игрок не мог оставить целую басню в этой подсказке — всего лишь пару слов, и в случае если игрок оставлял в этой подсказке матерные слова или того хуже, его аккаунт блокировался либо на время, либо навсегда, все зависело от тяжести нарушения.

За эти три дня первопроходцы стали оставлять на карте огромное количество подсказок, которые так или иначе действительно помогали игрокам.

Кто-то обозначал легкие способы победы над тем или иным боссом, кто-то обозначал монстра, которого нужно было оставить на потом...

Некоторые игроки были удивлены, когда обнаружили, что неписи в «Dark Souls» могли быть атакованы и даже убиты!

Вот только последствия будут слишком суровыми. Почти все неписи возрождались после того, как умирал игрок. Некоторые из них отказывались торговать с игроком, в то время как другие очень быстро расправлялись со своим обидчиком, причем они продолжали убивать игрока даже после его десятой смерти...

Некоторые игроки были вынуждены удалить своего текущего персонажа и создать нового из-за своей ошибки...

Если бы нечто подобное существовало в других играх, то игроки в итоге взбунтовались и начали активно требовать от разработчиков исправить данное недоразумение, но ни один из игроков «Dark Souls» не стал бунтовать...

В конце концов игроки, которые хотели пройти эту игру, проходили эту игру несмотря ни на что...

И на самом деле в этой игре создание нового персонажа не было чем-то нудным и скучным, особенно сильно с этим были согласны игроки, которые решили стать магами, так как в этой игре маги почему-то были слабыми и зачастую умирали от трех-четырёх ударов...

В течение этих трех дней игроки «Dark Souls» испытали целую бурю эмоций. Хотя относительно большое количество игроков покидали капсулу из-за высокой сложности игры в течении первого часа, очень большая часть этих игроков в итоге давала игре второй шанс.

В то же время с каждым днем информации об этой игре появлялось все больше и больше, причем вся эта информация исходила от обычных игроков и стримеров.

«Черт возьми, что это *****, а не игра? Это вообще не гриндилка! После того, как я начал играть в нее, меня просто напросто изнасиловали пару десятков раз!»

«Еще одна игра от Чэнь Мо, которая нацелена на убивание нервов, 0/10!»

«Не покупайте эту игру, пожалейте свои нервы!»

«А кто говорил, что это будет гриндилка?»

«Это хорошая и легкая игра, не слушайте этих троллей, каждый должен лично сыграть в нее, это очень хорошая игра!»

«Эта игра помогает мне избавиться от усталости и помогает снять стресс! Рекомендую, очень хорошая и расслабляющая игра!»

«Эта игра действительно великолепна!»

Некоторые игроки, которые явно хотели показать всем «правду», начали загружать в сеть ролики из игры, где они спокойно убивали некоторых боссов и монстров.

И хотя у многих создалось впечатление о невероятно сложной игре, после просмотра подобных видео почти все меняли свое мнение.

На самом деле многие из игроков, что публиковали подобные ролики, всего за три дня стали самыми преданными поклонниками «Dark Souls». За эти три дня они уже скооперировались и начали делиться друг с другом советами и тактиками. А все подобные видео на самом деле были записаны игроками, которые прошли дальше всех, вот только подобные видео в основном затрагивали самых первых боссов и самых слабых монстров...

«Эта игра самая настоящая гриндилка, как «Diablo», не слушайте других людей, вот видео <ссылка>».

«Чувак, ты орудуешь двумя мечами? Блин, выглядит круто!»

«Согласен. Однако твоя техника немного хромает, но раз ты убил этого босса так просто, то все, должно быть, в порядке!»

В итоге некоторые из бдительных игроков находились на перепутье. Кому можно было верить в подобной ситуации?

Они чувствовали запах заговора в воздухе, но учитывая все эти ролики с избиением монстров и боссов, все те слова о невероятной сложности выглядели просто глупо!

Хотя в сети и появлялись видео, где игроков буквально уничтожали монстры или боссы, никто особо не обращал на них внимание.

В конце концов многие решили просто сыграть в эту игру лично. А так как эту игру можно было вернуть без каких-либо проблем в том случае, если игрок наиграл в нее менее четырех часов, то вопроса по типу «Покупать или не покупать, вот в чем вопрос...» попросту не возникало.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1478314>