Многие игроки с нетерпением ждали выхода приквела «Dark Souls».

Многие игроки с нетерпением хотели испытать все те же невероятные ощущения.

Многие хотели встретиться с этими легендарными главными героями этого мира...

Однако вскоре многие игроки поняли, что такое настоящая боль...

На официальном форуме приквела «Dark Souls» вдруг появилось бесчисленное множество постов, и все в основном писали об одном: «Эта игра просто слишком сложная и сложная, а еще сложная!!1!1»

Многие игроки были морально готовы к страданиям, но когда они запускали игру, они быстро обнаруживали, что не были готовы.

Многие игроки изначально думали, что они полностью готовы к приквелу, но после того, как они сыграли в него, они поняли, что были не правы.

Они буквально сами запускали нервовыжигатель две тысячи!

Многие эксперты, которые прошли «Dark Souls» несколько десятков раз, решили поставить перед собой задачу пройти приквел за пять-шесть часов. В результате после всего лишь часа игры они прекращали играть и почему-то решали немного отдохнуть...

Самое досадное, что игроки наконец-то поняли, почему Чэнь Мо опубликовал именно эту песню.

Те, кто переоценивал эту песню, ошибался. На самом деле эта песня вообще никак не относилась к вселенной «Dark Souls». Единственное, что их объединяло — расстояние.

Почему он выбрал именно эту песню? Потому что в приквеле «Dark Souls» игроки будут проводить большую часть времени в дороге!

Карта приквела «Dark Souls» была довольно большой. А согласно механике приквела, игроки не могли телепортироваться между кострами до получения специальной чаши, и в игре не существовало ездовых животных, которые заметно ускорили бы передвижение, из-за чего игрокам приходилось долго, очень долго и много бегать!

А если учесть то, что монстры все так же возрождались после того, как игрок отдыхал у

костра…

Ты случайно умер в пути? Начинай с начала, и желательно не умри еще раз, чтобы души, которые ты не потратил, не пропали…

Многие игроки понимали смысл этой песни только после того, как лично играли в приквел.

И многие игроки действительно думали, что эта песня действительно подходит приквелу!

Некоторые игроки даже выучили эту песню и пели ее во время бега, потому что они действительно думали, что эта песня хорошо подходила этим путешествиям…

В итоге песня под названием «Триста шестьдесят пять» попала на третье место в список прослушиваемых песен, что польстило певцу Чжао Чжану.

Он не думал, что эта песня была очень хорошей, в конце концов ее стиль был слишком традиционным, так как же она могла стать такой популярной?

С каждым часом все больше и больше игроков осознавало тот факт, что костры теперь не телепортировали…

«Почему я не могу телепортироваться? Неужели Чэнь Мо решил ударить в самое слабое место?!»

«Какой он плохой! Это же удар ниже пояса!»

«Теперь это не «Dark Souls», а «Dark Runner»!»

Очевидно, что многие игроки не могли принять это решение так просто, особенно те игроки, которые сыграли в «Dark Souls», так как все из них уже привыкли к настройке «Костер=Телепорт», но вдруг в приквеле они обнаруживали, что костер теперь не телепортировал.

Чэнь Мо же ничего не объяснял, вместо него это успешно делали другие игроки.

«Давайте для начала немного успокоимся. Позвольте мне рассказать вам о моем собственном взгляде на механику костра.

Когда я впервые узнал, что костер теперь не телепортировал, мое настроение было таким же плохим, как и у всех недовольных. Но потом я подумал об этом и, вероятно, догадался о намерениях Чэнь Мо.

Давайте сравним дизайн уровней «Dark Souls» и «Dark Souls: Prepare To Die». Уровни в «Dark Souls» более линейны, и в целом игрок обычно имеет два-три пути, по которому может пойти, но в целом сложность пути, который необходимо пройти для отдыха у другого костра, слишком велика.

«Dark Souls: Prepare To Die» и «Dark Souls» разные игры. В приквеле вы сразу же можете попасть на пять разных локаций, причем почти каждая локация ведет на другую локацию.

Я думаю, что это просто невероятно. Интегрировать так много больших уровней в одно огромное целое, причем сделать так, чтобы мир был бесшовным… Это побуждает игроков исследовать разные пути, а не идти тупо по одному пути.

После нескольких часов игры, вы почувствуете, что дизайн уровней этой игры действительно потрясающий! Я могу сказать, что дизайн уровней «Dark Souls» великолепен, но дизайн уровней приквела еще лучше! Я думаю, что если бы костры телепортировали с самого начала, мы бы потеряли эту красоту.

Кстати, ощущение того, что я наконец-то получил эту чертову чашу, было действительно великолепным, я надеюсь, что все читающие это сообщение смогут получить эту чашу, хе-хе».

После того, как это сообщение было опубликовано, оно действительно сыграло хорошую роль. Многие игроки начали постепенно успокаиваться, и продолжили спокойно играть в приквел…

… при этом желая получить чашу как можно быстрее.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1528747