

Линь Сюэ нажала на пост, так как он довольно сильно заинтересовал ее.

«Честно говоря, я не помню, чтобы Чэнь Мо что-нибудь сказал на счет количества концовок своей новой игры. В настоящее время все те игроки, которые прошли ее, увидели финал, где их персонаж садился около костра, но я думаю, что я нашел другую сюжетную линию, которая приведет к совершенно другой концовке. Но! Я еще не знаю, правда ли это, так как я еще не прошел игру.

Рядом с мостом в поселении нежити будет стоять Йозель из Лондора. Если вы поговорите с ним, вы сможете принять его на службу.

Самое странное в том, что он вроде бы баффает меня, только вот баффы весьма специфические...

Более того, его диалоги весьма необычные, как и его поведение, так что я думаю, что он приведет меня к другой концовке.

Но поскольку я еще не прошел игру, я не могу сказать, правда ли это, но с текущей точки зрения я просто не поверю в то, что в этой игре есть всего одна концовка.

Я прикрепил к этому посту несколько видео и скриншотов. Любой может сам проверить мои слова на подлинность».

- О?

Линь Сюэ была удивлена.

В «Dark Souls» существовало множество разных удивительных неписей, но многие игроки просто игнорировали большинство неписей.

Но сейчас она увидела из чужих постов то, что в этой игре каждый нпс обладал своей уникальной историей.

И у каждого непися, кажется, был свой собственный конец.

Линь Сюэ думала только о прохождении и не обращала внимания на каких-то там нпс.

«Ну... тогда, если я узнаю историю большинства жителей этого мира, я пойму сюжет этой игры намного лучше!» - подумала Линь Сюэ.

----

За рубежом игра «Dark Souls» вызвала большой резонанс.

На самом деле, по сравнению с Китаем, в Европе и в США эта игра выступила намного лучше, так как там процент хардкорных игроков был намного выше.

На крупных зарубежных сайтах игра «Dark Souls» внезапно вылезла в топ. Многие иностранные стримеры прямо сейчас пытались пройти эту игру на глазах своих зрителей.

Иностранные СМИ также начали оценивать «Dark Souls». Хотя им никто не занес денег и никто не выдал им методичку, все отзывались об этой игре довольно хорошо.

В общем, за рубежом эта игра выступила значительно лучше, чем дома...

Это заставило компанию «EA» почувствовать неладное, потому что хоть они и начали публиковать о своей игре разную информацию первыми, это не помешало китайской игре в итоге встать в центре внимания!

Главный геймдизайнер игры «Рыцарская слава» Фрэнк обратил еще больше внимания на успех «Dark Souls». И после пару часов игры он понял, что эта игра была создана для определенной аудитории!

Фрэнк изначально просто хотел посмотреть и увидеть преимущества этой игры, но в итоге его раз за разом избивал Гундир...

Однако после того, как Фрэнк мельком смог взглянуть на производительность и особенности этой игры, он почувствовал себя непринужденно.

С точки зрения производительности, Пангу был ничуть не лучше Происхождения. И особенности обновленного движка хоть и имели практически одинаковые функции, но сами движки были разными. Особенно велик был разрыв в производительности.

Дизайн «Dark Souls» Фрэнк не совсем одобрял. С одной стороны эта игра была слишком сложной, а с другой слишком нереалистичной.

Поскольку темой «Dark Souls» выступало средневековье, множество разных вещей выходило за рамки разумного.

Например, при нормальных обстоятельствах человек просто не сможет надеть сверхтяжелое снаряжение, так как человек, который был больше похож на спичку, мог таскать на себе полный латный доспех, огромный щит и такой же огромный меч? Это же просто нереалистично.

Кроме того, в игре существовало множество нереалистичного снаряжения, которое в реальном мире не сможет быть поднято даже самым сильным человеком в мире...

Не говоря уже о перекатах в таком снаряжении и атаках...

Дизайн этой игры был настроен под крутые бои, и многие вещи были намеренно преувеличены.

Кроме того, сложность этой игры была очень ненормальной, поэтому Фрэнк считал, что эта игра могла считаться только нишевой игрой.

С другой стороны, игра «Рыцарская слава» пошла совершенно другим путем.

С одной стороны, она была очень близка к реальности. Сюжет, снаряжение и некоторые боевые искусства в игре «Рыцарская слава» были созданы Фрэнком и его командой по историческим документам и с помощью советов разных мастеров.

В то же время, хотя боевая система игры «Рыцарская слава» была относительно богата, она соответствовала правилам рыцарских боев. Все в основном сосредотачивалось на поиске слабых мест врага.

Эта игра в основном была сделана для того, чтобы все увидели невероятную пользу Происхождения, так как именно с помощью него любой мог почувствовать себя в этой игре настоящим рыцарем, что сражался против такого же рыцаря.

Фрэнк считал, что «Рыцарская слава» станет еще более популярной, чем «Dark Souls», нет, она СТАНЕТ популярной, более популярной, чем «Dark Souls».

Над большим количеством игроков игра «Dark Souls» просто напросто издевалась, из-за чего они ожидали выхода игры «Рыцарская слава», ведь ранее они заявили, что «Рыцарская слава» будет намного проще, чем «Dark Souls».

Другие геймдизайнеры обращали внимание на игру «Рыцарская слава» по другой причине.

Пангу и Происхождение, два незаменимых ассистента, в будущем станут для геймдизайнеров вещью, с которой они будут работать практически всегда.

Чэнь Мо показал всем свой лист с ответами, но смогут ли его ответы набрать больше баллов, чем ответы его иностранного конкурента? На этот вопрос многие хотели узнать ответ.

И ответ на этот вопрос будет дан после релиза игры «Рыцарская слава»!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1482772>