

Хардкорные игроки «Dark Souls» были очень упорными, и вскоре начало появляться все больше и больше видео с быстрым убийством того или иного босса.

Большинство авторов подобных видеороликов пытались повторить успех Чэнь Мо, и хотя мало кто смог добиться такого же успеха, любое видео с быстрым убийством босса впечатляло.

Наряду с этим особо пытливые игроки начали с лупой просматривать сюжет игры.

Они исследовали каждый уголок игры и пытались понять каждый диалог. Что удивило многих, так это то, что каждый непись в этой игре имел свою уникальную историю и зачастую свой уникальный трагичный финал!

И самые жаркие баталии велись вокруг концовок игры.

В конце концов каждая из трех концовок выглядела весьма реалистичной, из-за чего никто так и не мог определиться с каноничной концовкой игры.

Первая концовка заключалась в предании своего «Я» огню, чтобы он продолжил гореть. Эту концовку видели многие игроки при своем первом прохождении.

Вторая концовка в шутку называлась некоторыми игроками «заслуженный отдых парочки». Игрок и хранительница огня обнаруживали тайну, скрытую огнем, поэтому игрок и хранительница огня решались погасить огонь, из-за чего мир погрузился во тьму.

И последняя концовка - это концовка «Лорда опустошенных», которая была обнаружена одним внимательным игроком. После спасения Анри из Асторы и Йоэля из Ландора, необходимо было получить пять темных меток, после чего выполнить ряд необычных действий, убить финального босса и подойти к костру.

И игроки прямо сейчас не могли понять, какая из концовок была главной.

Игроки, поддерживающие первую концовку, доказывали, что огонь есть начало, и после того, как огонь погаснет, мир погрузится в вечную ночь, и повсюду будут появляться одинокие души, несвязанные призраки. В таком мире не будет ничего светлого. Так как такая мрачная концовка могла быть каноничной? Очевидно, что огонь должен гореть и дальше.

Игроки, которые поддерживали третью концовку, доказывали, что необходимость поддержания огня - ложь. Многие указывало на это. А так как игра называлась «Dark Souls», это уже намекало на то, что тьма – это и есть начало.

Что же касается игроков, которые выбрали вторую концовку... они просто хотели побыть со своей старшей сестрой подольше!

Чтобы доказать, какая концовка была каноничной, игроки начали искать подсказки, оставленные Чэнь Мо.

Сюжет «Dark Souls» был скрыт по большей части в описании вещей, и подача сюжета была очень фрагментирована и требовала от читающего очень мощный мозг, который сможет обработать и привести эти обрывки в надлежащий вид.

И так как в этом мире не существовало игры «Dark Souls 1», некоторые вопросы были обречены на отсутствие надлежащего ответа.

Если совместить сюжеты игры «Dark Souls 1» и игры «Dark Souls 3», то подавляющее большинство игроков подумает, что конец огня - это и есть настоящий финал .

Но поскольку в этом мире не существовало игры «Dark Souls 1», многие сомневались в этом.

В то же время, под непрерывным напором очень упорных игроков, сюжет и картина мира игры в целом стали довольно полными, и многие обнаружили, что боевой контент - это всего лишь верхушка айсберга!

Потому что без надлежащего гида большинству игроков просто было суждено пропустить огромное количество сюжета.

В игре существовало множество вещей, которые заставляли игроков чувствовать интерес.

Например, кем они играли? В игре говорилось, что главный герой - нежить, которая не могла умереть, но кем же был главный герой до становления нежитью?

Судя по различным признакам, «Dark Souls» - это мир хаотичного времени и пространства, и даже игрок, который хотел встретить другого игрока, должен был вторгаться в чужой мир или же ждать призыва.

И как был связан Судия Гундир и кладбище пепла?

После победы над Судией Гундиром на кладбище пепла игрок получал витой меч, и игрок мог получить фрагмент витого меча в заброшенных могилах...

В то же время, название этой игры - «Dark Souls», но что означает «Dark Souls»?

Одни говорили, что это просто обозначение «Темных душ», другие говорили, что это отсылка к бездне. Но почему игра об огне в качестве основной сюжетной линии имела название «Dark Souls»?

И каждый второстепенный персонаж в «Dark Souls» на самом деле имел свою собственную историю и конец, и большинство из этих концовок были не очень хорошими.

И как бы ни старались игроки, они не могли добиться для них хорошей концовки.

Даже хранительница огня не была исключением.

Либо игрок помогал ей и возвращал ей ее глаза, после чего соглашался на другую концовку, что в итоге приводило к погашению огня, либо же игрок оставлял ее в покое, из-за чего она была вынуждена всегда томиться в Храме огня, ожидая в нем игрока до конца своей жизни.

Мастер мечей, который охранял ее, также умрет, даже если игрок будет стараться изо всех сил...

Чем больше игроки узнавали об этой игре, тем больше понимали, что этот мир был просто безнадежным — не только сложность игры, но и сам мир был слишком сложным!

Этот мир действительно был намного темнее, чем мир «Diablo», так как игроки вообще ничего не могли изменить.

Уникальная боевая система, дизайн уровней и сюжет сделали из «Dark Souls» весьма уникальную игру.

По началу игроки называли ее «Игрой для мазохистов» и «Игрой для стримеров», но по мере того, как все больше и больше подробностей всплывало об этой игре, тем больше игроков меняло свое мнение на противоположное!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1487087>