

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>