

После выхода приквела «Dark Souls», эта игра неожиданно прокатилась по большинству стриминговых сайтов и видеосайтов. В конце концов, благодаря сарафанному радио и репутации предыдущей части, а так же новостям о невероятной сложности этой игры, трудно было упустить из виду такую новинку.

Но такая популярность больше работала именно что на узнаваемость игры, чем на ее продажи. Ведь эта игра была слишком сложной, и для обычного игрока она не предоставляла никакой ценности.

Однако в этом мире все так же существовало огромное количество любителей посмеяться с чужой боли. В конце концов наблюдать за тем, как у кого-то горит, намного приятней, чем быть тем, у кого горит...

Однако настоящие хардкорные игроки хвалили приквел как никто другой, потому что он отвечал всем их требованиям.

Так как после того, как они сыграли в «Dark Souls», а затем начали играть в другие простые игры, они находили их слишком скучными.

Потому что после страданий в «Dark Souls» эти игроки сильно повзрослели, они в какой-то степени закалились этой игрой, из-за чего простые игры перестали приносить им удовольствие.

Для тех, кто любил в играх сюжет, приквел «Dark Souls» был хорош тем, что он должен был дополнить картину существующего мира, а также дать официальные ответы на многие нерешенные вопросы.

Конечно, хотя картина этого мира будет дополнена большой рамкой, на самом деле сама картина была далеко не идеальной, можно даже сказать, что она была полна болячек и дыр.

Поскольку на момент разработки эта игра изначально имела много пустого пространства, игрокам самим придется додумывать многое. Можно сказать, что у каждого игрока будет собственное понимание той или иной ситуации, и это было нормально.

По мере прохождения приквела, многие из облаков сомнений, которые до этого висели в воздухе, рассеялись.

Самый большой вопрос заключался в том, что такое так называемое «Dark Souls»? Что это за история? Эта история, где миссия игрока - поддержать огонь или стать Повелителем?

В приквеле «Dark Souls» игроки узнавали ответ на этот вопрос.

Как уже упоминалось ранее в открывающем синематике, существовало четыре персонажа,

которые нашли уникальные души, что даровали им уникальную силу Повелителей. В дополнение к трем хорошо известным Богам – Ниту, первому из мертвых, Ведьме Изалите и Гвину, Повелителю Света, существовал и четвертый Повелитель — хитрый карлик.

Очевидно, что этот карлик - предок человека, и душа Повелителя, которую он получил - темная душа. В дальнейшем темная душа была разделена между многими человеческими существами, то есть темная душа вдруг появилась в каждой нежити.

Многие условности после понимания этого факта казались весьма логичными. На самом деле огонь олицетворяет волю Бога, а эпоха огня - это эпоха Богов.

Эпоха Огня символизирует эпоху, когда господствовали Боги, поэтому Гвин и охотно пожертвовал собой, чтобы Эпоха Огня продолжалась и дальше.

Передача Огня же на самом деле обман. Игрок играет за нежить и пытаясь позвонить в колокола просто этим самым действием только докажет, что он квалифицирован пройти дальше. После того, как он заберет силу души у многих Богов, он просто продолжит начинание Гвена.

Главный герой в «Dark Souls» был в еще более плачевной ситуации. Так как он - Полый, ему нужно сражаться с Богами, чтобы получить силу пламени.

В «Dark Souls» игроки встречались со многими легендарными персонажами этого мира, вот только хотя игроки и получали большое удовольствие от убийства этих очень сложных противников, у них возникали сомнения по поводу всего этого мира.

Эти легендарные Боги стали подобны ходячим трупам, так в чем же был смысл Эпохи Огня, которую все они хотели поддерживать любой ценой?

В финале приквела «Dark Souls» игрок мог выбрать между двумя видами концовок – привнести огонь или же стать следующим Повелителем. Если же игрок выбирал вариант «Привнести огонь», игрок резко покроется пламенем, как и пространство вокруг него.

Однако этот огонь не выглядел как нечто величественное и на самом деле не выглядел каким-то особенным.

Поэтому это доказывало, что сила огня неизбежно уменьшится и скоро он погаснет, в то время как усилия игрока по его сохранению всего лишь отсрочат срок смерти этого огня.

Никто не знал, как будет выглядеть мир после того, как огонь погаснет.

И люди боялись того, что огонь вдруг погаснет, только из-за того, что легенды гласили, что наступит вечная ночь.

Многие люди ошибочно полагали, что это означает разрушение мира, но на самом деле эти слова распространял Гвин и его дети, а эти люди желали, чтобы век Богов никогда не кончался, так как они правили в это время.

Поэтому правильной концовкой в данном случае является рождение нового Повелителя, то есть тушение огня, так как тушение в данном случае сигнализировало о начале новой эры.

Многие вопросы нашли свои ответы, и игроки наконец-то поняли смысл названия «Dark Souls».

С помощью приквела Чэнь Мо рассказал историю мира «Dark Souls».

В то же время судьба некоторых персонажей взволновала многих игроков.

Артириас, Путник Бездны...

Солер из Асторы...

Анастасия из Асторы...

Были также красочные второстепенные персонажи, такие как Прекрасная Госпожа, кузнец, Логан Большая Шляпа, Гвиндолин Темное Солнце... почти каждый непись и почти каждый босс имел свою уникальную историю.

Некоторые игроки даже решили перепройти «Dark Souls» из-за ностальгии и нашли множество связей с приквелом.

Хотя эти две игры были разделены большим количеством времени, существовало большое количество пасхалок, которые так или иначе ссылались на другую часть игры.

Снова играя в «Dark Souls», я чувствую себя словно в другом мире.

Прекрасная Госпожа и Квилана все-таки встретились...

Портрет принцессы Солнца, который охраняло несколько рыцарей...

Пустой гарем принцессы Гвиневер...

Мир «Dark Souls» сильно изменился, если взять в пример две части.

Многие пасхалки были грустными, но они также убеждали игроков в том, что тушение огня —

истинный финал «Dark Souls».

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1530829>