

Девятнадцатого сентября игра «Рыцарская слава» была официально выпущена на рынок.

На игру «Рыцарская слава» китайские и иностранные игроки возлагали большие надежды. В глазах многих людей игра «Dark Souls» хоть и была хорошей, но в тоже время была слишком сложной. Многие люди не могли насладиться этой игрой из-за ее высокой сложности.

Многие хотели, чтобы игра «Рыцарская слава» не наступила на те же грабли, что и «Dark Souls»!

И после того, как «Рыцарская слава» стала доступна для покупки, многие игроки сразу же купили ее.

И игроки вскоре обнаружили некоторые особенности этой новой игры.

По ощущениям она была похожа на «Dark Souls», но в то же время она сильно отличалась от нее.

Игра «Рыцарская слава» повествовала о истории, которая происходила в средние века, она пыталась воспроизвести реальную рыцарскую жизнь и бои рыцарей. С точки зрения сюжета, все костюмы и связанные с ними исторические предпосылки были выполнены в соответствии с реальностью, единственный недочет состоял в том, что некоторые детали были приукрашены.

Хотя средневековые рыцарские доспехи были очень красивыми, все таки вкусы людей сильно поменялись со временем.

В реальной истории красивые доспехи не надевали на настоящие бои, только для показов, так как красота зачастую уничтожала своим присутствием реальную защиту.

Конечно, в основном это было сделано ради игроков. Большинство игроков предпочитало выглядеть и круто и в тоже время быть непобедимыми, так что данное изменение было вполне обоснованным.

Самое большое различие между игрой «Рыцарская слава» и игрой «Dark Souls» состояло в боевой системе.

В игре «Рыцарская слава» были полностью воспроизведены бои средневековой Европы. Из-за этого боевая система игры делилась на два аспекта.

Первый - это бой с обычными солдатами, где эти солдаты были весьма слабыми и носили кожаные доспехи или кольчужные доспехи, и игрок, который играл за рыцаря, должен был пробиться сквозь них, попутно разрубая их направо и налево. Ну и в процессе игрок то и дело мог увидеть отрубленные руки, ноги и головы, это было само собой разумеющимся делом

Второй - битва с боссом. В игре «Рыцарская слава» из-за сюжета все боссы так же были рыцарями, такими же, каким был и игрок.

Битвы с боссами были не менее захватывающими.

Как и во многих рыцарских боях, которые обычно показывали в фильмах, обе стороны будут сражаться в ближнем бою, стараясь отыскать изъяны друг друга.

В то же время, поскольку игра «Рыцарская слава» была приближена к реальности, сила игрока будет ограничена, из-за чего он сможет сделать только то, что смог бы сделать обычный человек, не более.

Оружие игрока без должного усилия не сможет пробить броню вражеского рыцаря, так что каждый бой будет по своему тяжелым.

Такая боевая система гарантировала игрокам получение совершенно нового игрового опыта.

Когда игрок будет иметь дело с обычными солдатами, он будет наслаждаться мясорубкой, потому что большинство обычных солдат будут носить легкую броню, а главный герой, одетый в тяжелую броню и с тяжелым двуручным мечом в руках просто напросто будет скашивать их, как сено.

В поединке с боссом игрокам просто напросто нужно будет набраться терпения и выискивать слабые места босса.

Многие игроки полюбили игру «Рыцарская слава», потому что, в отличие от «Dark Souls», они практически не страдали в этой игре.

В то же время некоторые игроки также начали публиковать комментарии на официальном форуме «Dark Souls», в которых говорилось, что Чэнь Мо должен понизить сложность своей новой игры.

«Я всегда хотел сказать, что «Dark Souls» слишком сложная. Хотя это игра о превозмогании, должно же существовать меню с выбором сложности? Не все игроки являются мазохистами!»

«Я думаю, что «Рыцарская слава» довольно хороша. И хоть эта игра ничуть не лучше «Dark Souls» в техническом аспекте, но вот бои в этой игре намного проще, поэтому многие слабые игроки могут насладиться этой игрой, это ли не хорошо?»

«Я думаю, что Чэнь Мо стал слишком высокомерным!»

«Я думаю, что «Рыцарская слава» намного лучше его игры. Видите ли, когда большой меч

впивается во врага в тканевой броне, в кожаной броне или железной броне, каждое столкновение приведет к разному результату, причем этот результат выглядит довольно реалистично, а когда два рыцаря сражаются на дуэли, столкновение клинков и трение клинка о пластинчатую броню выглядят просто невероятно».

«В «Dark Souls» есть все тоже самое».

«Действительно? Я не заметил ничего подобного, потому что был вынужден кататься, а не драться, и в итоге я удалил ее... Гундир просто слишком сильный и явно дизбалансный босс...»

«Гундир, о котором ты говоришь, просто мешок для битья. И ты удалил игру из-за первого же босса?»

В интернете появилась новая группа игроков, которые возносили игру «Рыцарская слава», что породило еще больше недовольных игроков.

Однако среди этих игроков было множество людей, которые просто хотели, чтобы Чэнь Мо наконец понизил сложность и дал им возможность поиграть в довольно легкую и веселую игру.

На самом деле, с точки зрения движка, эти две игры были практически одинаковыми, и разница между ними состояла лишь в сеттинге и в сюжете самих игр.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1484601>