

Вскоре после выхода двух игр «Dark Souls» и «Рыцарская слава», крупнейшие китайские и зарубежные игровые СМИ начали выпускать свои обзоры.

К всеобщему удивлению, даже в Европе и Америке игра «Dark Souls» добилась огромного успеха!

Когда европейские и американские СМИ писали о «Dark Souls», они хвалили ее даже больше, чем китайские СМИ. Это заставило многих задуматься.

Сколько денег Чэнь Мо потратил на эти обзоры?

Некоторые европейские и американские игровые СМИ даже оценили «Dark Souls» на десять из десяти!

И вскоре обычные игроки с удивлением обнаружили, что в Европе и США игра «Рыцарская слава» была полностью раздавлена «Dark Souls», будь то оценка профессиональных критиков, оценка игроков или продажи, игра «Dark Souls» превзошла игру «Рыцарская слава» во всем, и она по-прежнему показывала рост всех аспектов статистики!

По мере того, как профессиональных рецензий становилось больше, многие игроки начали понимать, откуда взялись такие высокие оценки.

Обычные игроки больше внимания уделяли игровому опыту и своим чувствам, которые они получали в процессе игры, в то время как профессиональные критики анализировали дизайн игры. Их анализ уделял больше внимания дизайну и механикам игры.

И проанализировав «Dark Souls», многие критики выводили три преимущества.

Первое преимущество - чрезвычайно богатая боевая система. В «Dark Souls» существовало большое разнообразие холодного оружия, и даже оружие, которое просто не может существовать в реальности, и это оружие имело свое собственное применение.

Игроки могли использовать кинжалы, прямые мечи и любое другое легкое оружие для скорости и гибкости, в то время как большие мечи и кувалды больше подходили для сильного удара. Однако разные виды оружия имели разные характеристики, и независимо от того, какое оружие использовалось, у него существовала логичная слабость, и эта слабость должна была быть компенсирована действиями игрока.

Это резко контрастировало с принципами игры «Рыцарская слава». Хотя в ней все было сделано очень и очень реалистично, вот только любой бой был очень простым, а если игрок еще и имел преимущество в атрибутах то любой бой выливался в тупое затыкивание своего врага.

Но в игре «Dark Souls» существовало множество весьма полезных приемов. Игрок мог прервать атаку противника, если он подбирал правильное время и контратаковал, мог просто напросто заблокировать атаку или же резко перекатиться за спину врагу и сделать удар в спину. Боевая система этой игры была намного богаче системы своего конкурента

Второе преимущество - дизайн уровней. Дизайн уровней этой игры все еще опирался на принцип чисел, а это означало, что монстры становились все сильнее и сильнее с каждым уровнем, главным образом из-за того, что их атрибуты вырастали по экспоненте.

Многие игровые компании применяли такой же подход и зачастую делали монстров процедурно генерируемыми, то есть их просто напросто создавал искусственный интеллект, опираясь на статистику персонажа игрока, чтобы он чувствовал себя в своей тарелке.

Однако такой подход только портил игроку ощущения от игры, так как зачастую такой подход не учитывал все тонкости игры, из-за чего большинство монстров того же уровня выглядели самыми настоящими банками с опытом, которые только и ждали, когда их наконец заберет игрок.

Но игра «Dark Souls» пошла по другому пути, так как в этой игре каждый монстр был тщательно настроен. Хотя монстры и имели случайные места появления, их статистика что на момент начала игры, что под конец, была одной и той же.

В сочетании с различными особенностями монстров и хорошо продуманными локациями, когда игроки приходили на новую локацию, это было эквивалентно решению головоломки.

Будет ли игрок выманивать каждого монстра? Или он соберет всех монстров и убьет их за раз? Или же просто сразу пробежит к боссу?

Но не каждый уровень мог быть пройден одним «универсальным» решением. Игрок должен был найти оптимальное решение для каждого уровня.

А так как каждый монстр воскрешался после смерти игрока или после того, как он использовал костер, хотя сложность игры и значительно увеличивалась из-за такой особенности, она также в наибольшей степени гарантировала сохранение целостности дизайна уровней.

Если монстры не будут воскрешаться, игрок просто сможет убить каждого монстра по одному, и в один прекрасный день он пройдет босса без каких-либо проблем, но это явно не было первоначальным намерением игры «Dark Souls».

Она явно надеялась, что игрок найдет решение на каждую локацию, с учетом того, что каждая единица здоровья была на вес золота, а флаги с Этусом вообще были бесценны.

Хотя такой дизайн для многих людей мог показаться очень сложным, он гарантировал, что каждый уровень «Dark Souls» всегда будет сложным и не будет иметь каких-либо фишек для быстрого прохождения.

Более того, «Dark Souls» была сложной не потому, что так захотела правая пятка геймдизайнера, а потому, что это имело смысл.

Смысл этой игры заключался не в страдании, а в чувстве выполненного долга, которое приходило после страданий.

В других играх рос персонаж игрока, в то время как в «Dark Souls» рос сам игрок.

В самом начале своего пути игрок будет выпивать все флаги с Эстусом только по пути к боссу, но спустя пару десятков часов он убьет босса даже не выпив и единой флаги.

От «слабого новичка» до «большого брата» персонаж игрока на самом деле не сильно изменялся, в то время как сам игрок на самом деле становился намного сильнее.

Прелесть дизайна «Dark Souls» заключалась в том, что она не просто так создавала трудности для игрока, а в том, что сквозь тернии игрок все таки рано или поздно выбирался к звездам.

В то же время «Dark Souls» поощряла исследования игроков.

Хотя это не была игра с открытым миром, в ней не было каких-либо ограничений.

Разные регионы имели разную сложность. И в игре «Dark Souls» игрок вовсе не был обязан следовать определенной линии. Кто-то после Гундира шел сразу к самым сложным боссам, в то время как другие после Гундира убивали Вордта из Холодной долины.

В то же время в любом месте могла лежать какая-нибудь вещь, и эта вещь могла раскрыть историю мира «Dark Souls».

С помощью описаний вещей игроки могли составить историю, которая могла рассказать о всем мире «Dark Souls».

Третье преимущество - это уникальная и непревзойденная атмосфера. Хотя еще после выхода игры «Diablo» многие люди уже говорили об этом, но вот после выпуска «Dark Souls» концепция темных миров шагнула далеко вперед!