

Многие люди отчетливо видели то, что после выпуска игры «Diablo» и ее успеха многие компании начали выпускать клоны этой игры.

Вот только с точки зрения проработки сложности, дизайна уровней, сюжета, дизайна персонажей и так далее... самое смешное, что эти копии вовсе не пытались создать мрачную и тяжелую атмосферу.

Некоторые игры намеренно пытались вызвать у игроков отвращение с помощью большого количества трупов и кровавого антуража, но спустя всего лишь два-три часа подобные трюки просто-напросто переставали работать.

И после выхода игры «Dark Souls» те, кому нравились подобные темные игры наконец увидели, что на их улице спустя столько времени наконец заиграл праздник.

Мир этой игры был полон отчаяния, депрессии и страданий. Похоже, что у всего в этой игре не было хорошего конца. Человек либо становился оболочкой, которая теряла свое человеческое «Я» или становился чем-то средним между безмозглым монстром и марионеткой.

Игрок лично видел множество трагедий и видел непрекращающуюся борьбу, и большинство из рассказанных историй были весьма тяжелыми.

Впрочем, в мире игры «Dark Souls» было место теплу, и хотя подавляющее большинство второстепенных персонажей в конечном итоге умирали, но игроки становились свидетелями их свершений.

В таком отчаянном мире, с такой трагической судьбой, многие поступки неписей смогли заставить игроков почувствовать то, что в этом мире все еще существовало тепло.

Многие игровые СМИ также размышляли на счет того, почему Чэнь Мо отказался снижать сложность этой игры.

В итоге многие приходили к выводу, что такая сложность сделает эту игру вечной классикой, которую игроки запомнят на долгие годы.

Если игрок будет гриндить каждую локацию этой игры без каких-либо проблем, и в игре не будет никакой разницы между экспертом и новичком, так разве такая игра останется в памяти большинства игроков?

Игроки никогда через некоторое время не вспомнят местность того или иного уровня, у них не будет что рассказать своим друзьям про «эпичные» битвы с боссами...

Путешествие, в котором игрок мог умереть в любой момент, будет рассматриваться игроками беззаботным путешествием по какому-то мрачному и серому миру.

Именно из-за сложности дизайн игры «Dark Souls» игроками воспринимался так хорошо, и в то же время эта сложность как нельзя лучше подходила к мрачному миру этой игры.

В сочетании с различными факторами многие профессиональные критики пришли к выводу, что многие аспекты игры «Dark Souls» были практически совершенны. Хотя она и была чрезвычайно сложной для новичка, в остальном она была просто прекрасной!

Боевую систему «Dark Souls» можно было назвать эталонной. Ни у кого не было сомнений на счет того, что в дальнейшем подобные игры будут иметь отсылки на эту игру!

Известный зарубежный критик из не менее известного игрового СМИ «TGN» отзывался об игре «Dark Souls» примерно так:

«Это мрачный шедевр от компании «Удар молнии», и эта игра сводит с ума игровые СМИ со всего мира прямо сейчас. Можно сказать, что она является в какой-то степени самодостаточной, потому что ее стиль очень особенный. Она совершенно не похожа ни на одну игру, в которую я играл ранее!

Я думаю, что в будущем появится множество игр типа «Dark Souls» (что-то вроде отдельного жанра под названием «Souls-like»)!

Игра «Dark Souls» описывает мир, который уже агонизирует, этот мир - свирепый и беспощадный гигантский зверь, который будет сбивать вас с ног раз за разом, но в этом мире скрыто бесчисленное множество любопытных секретов, которые заставят Вас возвращаться раз за разом, ради этих острых ощущений и чувства выполненного долга!

Великолепная эпопея, садистский вызов и богатая предыстория делают игру «Dark Souls» самым захватывающим приключением на рынке!

Пейзажи каждой отдельной локации заслуживают отдельной похвалы. Это просто беспрецедентный и изысканный дизайн. Каждая сцена по своей природе уникальна, и все то, что видит игрок - это не «картинка», а будущие места сражений!

Ненастоящие стены в игре - это просто слияние любви и ненависти, это самый настоящий яд, так как только некоторые обсессивно-компульсивные игроки видели подозрительные кирпичи и углубления, они обычно начинали безумно бить стену, чтобы увидеть, является ли эта стена настоящей или же нет.

В игре существует множество сюжетных линий, но игроку вообще не выдается никакого руководства. Любая загадка ложилась на ум игрока и его действия, что в итоге иногда приводило не к совсем хорошему исходу, так как некоторые неписи могли быть случайно убиты, и некоторые из них умирали навсегда, в то время как некоторые возрождались, но и в первом и во втором случае игрок не видел хорошего финала.

Боевая система «Dark Souls» просто совершенна. Отказ от щита или двуручного оружия теперь действительно что-то да значит. И на самом деле со многими боссами намного легче справиться, если у тебя в руке есть щит.

С сюжетной точки зрения я сильно сомневаюсь в том, что история мира «Dark Souls» подошла к концу, но вот только компания, которая выпустила эту игру, еще ничего не сказала на счет приквела...

Хотя эта игра заслуживает очень высокого балла и я ставлю ей 9,5 баллов из 10, я должен сказать, что незавершенная история всегда является недостатком. Многие моменты покрыты на данный момент туманом или же были описаны всего лишь парой емких фраз, что не является хорошим тоном.

Я не знаю, намеренно ли был подан сюжет в таком весьма необычном формате, но я знаю одно — теперь я буду с нетерпением ждать продолжения этой великолепной игры».

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1488302>