

Помимо сюжета, игроков сильно беспокоили два новых режима игры, первый из которых был прозван режимом «постоянных смертей», а второй — режимом «случайных вещей».

Когда приквел «Dark Souls» вышел, никто особо не стал проверять эти два режима на работоспособность, так как все ринулись щупать новую игру и новый сюжет.

И после того, как приквел был пройден многими старыми игроками, появились группы безумных игроков, которые начали ставить перед собой очень сложные задачи.

И да, появилась группа безумцев, которая решила пройти «Dark Souls» в режиме «постоянных смертей», официальное название которого "Марш смерти".

Организатор этого безумия - ветеран «Dark Souls», «Старый Цинь». Условия для вступления в его группу были такими: прохождение «Dark Souls» за семь дней и прохождение приквела «Dark Souls» за восемь дней.

Такие условия на самом деле были очень строгими, потому что даже первая часть «Dark Souls» была довольно сложной.

Что касается прохождения приквела за восемь дней, то это относительно трудное достижение. В конце концов, прошло не так уж много времени с тех пор, как приквел появился в сети.

Причина установления таких высоких требований в основном заключалось в том, что он уже успел испытать режим постоянных смертей, и он сделал вывод, что новички или просто опытные игроки будут лишь мешаться под ногами более опытных игроков.

И опробовав этот режим, он пришел к выводу, что этот режим достоин называться разве что режимом постоянных смертей

Ранее Чэнь Мо опубликовал на своем «Вейбо» сообщение, где было указано, что в этом режиме здоровье, атака и ИИ боссов будут значительно усилены и переработаны, но как именно не уточнялось.

Но только сейчас Старый Цинь понял, что этот режим был слишком сложным!

С одной стороны, количество здоровья боссов было слишком большим. Хотя оно и корректировалось в зависимости от количества игроков, даже если против него будет сражаться всего один игрок, количество здоровья босса вырастало в два раза. Что касается команды из пяти человек, а десяти... даже говорить об этом было страшно

С другой стороны, сила атаки боссов, выносливость и другие характеристики были значительно усилены, и даже их типичные действия были полностью изменены.

В прошлом некоторые навыки босса, которые могли снести большое количество здоровья даже щитовику, теперь сносили еще больше здоровья, и увернуться от таких атак стало еще сложнее, ибо теперь боссы зачастую начинали сразу же атаковать другой серией ударов.

В итоге и выживать в бою с боссами стало сложнее, и наносить по ним урон тоже.

Кроме того, искусственный интеллект боссов был всесторонне усовершенствован. Все боссы всегда брали инициативу в свои руки. Игрок же мог просто держать щит и наблюдать за действиями босса, а затем только начать действовать в соответствии с действиями босса.

Но сейчас же боссы зачастую ждали, пока игрок приблизится к ним, и даже зачастую ждали, пока он замахнется, и только после этого они начинали атаковать. Это создавало ощущение, что боссом играл реальный человек, а не искусственный интеллект, из-за чего тактику на боссов нужно было значительно перерабатывать.

После грубых экспериментов Старый Цинь в основном определил то, что было усложнено в режиме постоянных смертей. Хотя здоровье и атрибуты боссов были относительно невелики в случае, если против них выступал всего один игрок, сложность схватки все равно будет находится на высшем уровне.

Очевидно, что чем больше будет игроков, тем более хаотичной будет сцена и тем разнообразнее будут атаки боссов, к тому же скорее всего незнакомые друг с другом игроки будут лишь мешаться друг у друга под ногами.

Если группа будет только что собранной из незнакомых друг другу людей, эта группа будет словно мясо, которое на белом блюде подавалось боссам.

Впрочем, если десять игроков будут хорошо знакомы друг с другом и будут понимать друг друга, никакой босс не сможет их остановить.

Если же в бою с боссом умирал один игрок из группы, он оставался лежать на земле до того момента, пока не убьют босса или пока босс не убьет всех.

И каждый раз, когда босс будет убивать какого-либо игрока, он будет входить во временное состояние ярости на короткое время, в котором его атака, сопротивление урону и скорость будут значительно увеличены.

Как только умрет один, начнется цепная реакция. Если два игрока умрут за короткий промежуток времени, то босс, по сути, просто-напросто сметет всю группу.

Так что если против босса выступала группа, то она должна была быть профессиональной и слаженной, чтобы вдруг из-за ошибки одного игрока вся группа не пошла ко дну.

Старый Цинь же потратил огромное количество усилий и еле-еле смог найти восьмерых очень опытных игроков, так что сейчас в его группе вместе с ним было девять человек.

Хоть его требования и были довольно высоки, он все-таки смог найти подходящих людей.

И эта группа из девяти игроков была полна популярных личностей, в этой группе был как и первый игрок, который убил всех боссов голыми руками, так и игрок, который первым создал гайды на абсолютно всех боссов.

- Удивительно, нам удалось собрать группу из девяти человек. Давайте для начала разделим между собой обязанности и...

Старый Цинь начал с главного — разделения обязанностей

Он собирался первым делом убить Гундира. Причина, по которой он выбрал именно этого босса, заключается в том, что Старый Цинь сам уже попробовал убить его наряду с другими боссами, и в итоге пришел к тому, что он — самый легкий босс из всех...

Конечно в режиме постоянных смертей и Гундир будет сложным, особенно его вторая стадия, однако по сравнению с другими боссами Гундир не выглядел так сильно.

Подумав об этом, Старый Цинь все же выбрал Гундира первым боссом в режиме постоянных смертей. В конце концов Гундир был самым первым боссом, так что он не мог быть слишком сложным.

Конечно, это были только догадки. Еще не был убит ни один босс в режиме постоянных смертей, так что сказать что-то наверняка было просто невозможно.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1532143>