

Что касается приквела «Dark Souls» - «Dark Souls: Prepare To Die», то на самом деле многое было взято из «Dark Souls 1», однако многое было отредактировано или вообще выкинуто за ненадобностью.

В боевой системе Чэнь Мо сохранил некоторые из наиболее отличительных видов оружия и заклинаний, сделал их более сбалансированными и внес некоторые изменения в двуручные мечи.

Боевая система приквела мало чем отличалась от «Dark Souls», так что любой игрок сможет быстро привыкнуть к такому управлению.

Кроме того, все художественные ресурсы, которые использовались в игре, были улучшены до такого состояния, что их можно было спокойно использовать в любой виртуальной игре.

Кроме того, «Dark Souls: Prepare To Die» была хороша в своем отличном дизайне уровней. Каждый уровень был полон не только внезапно расположенных противников, но и ловушек.

Чэнь Мо не внес никаких изменений в невозможность телепортирования с помощью костра, потому что дизайн игры «Dark Souls: Prepare To Die» был зрелым, и эта проблема как проблемой таковой не была.

Все верно, костер в «Dark Souls: Prepare To Die» не телепортировал. Только войдя в город и добыв чашу, игрок сможет телепортироваться между кострами, но это обычно происходило уже в середине игры.

Если бы такая механика была в третьей части «Dark Souls», то это определенно было бы проблемой, поскольку игрокам пришлось бы столкнуться с большим количеством несправедливостей, но в «Dark Souls: Prepare To Die» такой проблемы не существовало из-за прекрасного дизайна уровней.

По сути такой проблемы не существовало из-за карты, которая была открытой и довольно простой в своем освоении.

Кроме того, костер отвечал и за прокачку уровней, и за починку. В принципе, игроку просто не нужно было возвращаться обратно на базу ради прокачки и починки.

Кроме того, телепортироваться между кострами можно будет после того, как игрок поговорит с Гвиневер или убьет ее.

Поэтому, хотя отсутствие возможности телепортации было довольно неприятным делом, такая механика имела свою логику. Если вдруг каждый игрок с самого старта сможет телепортироваться между кострами, это повлияет на игровой процесс всей игры, поэтому Чэнь Мо и не думал убирать такую особенность.

Для экспертов разница между присутствием телепорта и его отсутствием будет практически отсутствовать, потому что они всегда рассчитывали свой маршрут на пару часов вперед, ну а новички... они на то и новички.

Кроме того, в предыдущем мире Чэнь Мо разработчики «Dark Souls» были сильно ограничены в вопросе финансирования, из-за чего неплохое раскрытие Оскара было убрано из-за недостатка финансов.

Раньше, во время разработки, предполагалось, что Оскар будет сопровождать главного героя на протяжении всей игры, но какого бы изначального змея игрок не выбрал в конце, Фрампта или Кааса, Оскар будет на противоположной стороне и станет говорить либо о возжжении огня (если выбрать Кааса и он будет на стороне Фрампта), либо о том, что именно он станет истинным Тёмным Повелителем. Так или иначе, игроку пришлось бы драться с ним в Горниле Первого Пламени перед битвой с финальным боссом.

Для Чэнь Мо деньги вообще не были проблемой, да и эта сюжетная линия была довольно простой, поэтому он воссоздал ее с некоторыми правками.

Конечно, самое большое различие между «Dark Souls 3» и «Dark Souls: Prepare To Die» заключалось в атмосфере.

Все игроки, которые поиграли в «Dark Souls: Prepare To Die», смогут запросто сказать, что «Dark Souls: Prepare To Die» более депрессивная и атмосферная, чем «Dark Souls 3».

Депрессия исходила из многих источников, атмосфера же была более одинокой, окружающая среда темнее, а монстры сильнее и так далее. Честно говоря, «Dark Souls: Prepare To Die» была действительно сложной, и с точки зрения дизайна ее сложность увеличивалась далеко не равномерно.

Многие вещи в игре «Dark Souls 3» были урезаны и многие моменты были упрощены, и в одно время многие старые игроки ругали ее, так как она была слишком простой и казуальной, в отличии от своих прошлых частей.

Очевидно, что Миядзаки хотел, чтобы серия «Dark Souls» стала более популярной, и это оказывание сделало свое дело, из-за чего огромное количество игроков в итоге смогло познакомиться с вселенной «Dark Souls».

В нынешнее время было принято делать простые, казуальные игры, с максимально яркой и привлекательно картинкой и очень агрессивной рекламой, в то время как мрачные и по-настоящему оригинальные проекты в итоге уходили на второй план.

Но Чэнь Мо это не волновало, потому что для него игра «Dark Souls: Prepare To Die» была предназначена не для продажи, а для дополнения «Dark Souls», ибо только с помощью двух игр он сможет добиться признания масс.

Игра «Dark Souls: Prepare To Die» - это как идеальное произведение искусства. Хотя она была немного ненормальной, ее дизайн уровней, сложность и сюжет являлись классическими. Пожертвовать некоторым количеством денег ради такой игры было не жалко.

Что касается самочувствия игроков...

Раз уж игрок запустил такую игру по собственному желанию, то разве он не был готов начать страдать с того момента, как запустил ее?

----

Три дня спустя.

Приквел «Dark Souls» породил в интернете целый скандал.

За эти три дня многие старые игроки уже сходили в магазин Чэнь Мо, чтобы поиграть в приквел «Dark Souls», и эти три дня можно было назвать очень... громкими.

Первоначально многие из пришедших думали, что раз уж они прошли «Dark Souls», то и приквел пройдут всего за пару часов, так как они имели немалый опыт прохождения первой части.

Но вскоре они понимали, что ошибались, и ошибались слишком сильно. Лишь немногие могли похвастаться какими-либо существенными успехами...

В дополнение к более смертоносным уровням, более сложной схеме уровней, более мощным монстрами и так далее... самое главное, на что все жаловались, так это на то, что с помощью костра теперь нельзя было телепортироваться...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1525680>