

Долина Драконов.

Игрок наткнулся на эту локацию совершенно случайно, и после того, как пробыл тут всего лишь минуту, начал бегать от виверн как угорелый.

И тут он внезапно увидел гигантского дракона, между двумя когтями которого находилось два белых огонька.

Игрок радостно подбежал к огонькам, чтобы подобрать вещи, но в этот момент гигантский дракон внезапно пошевелился!

Гигантский дракон яростно затряс головой, и здоровье игрока было немедленно опустошено!

- Черт, какого черта?! Разве этот дракон уже не умер? Дракон решил притвориться мертвым?!

Сторожевая башня.

Игрок спокойно спускался вниз, и вдруг внизу под лестницей появился некто в тяжелых доспехах.

- Э, а это кто?

Игрок был потрясен. Как только он спустился, он тут же взял в руки свой щит, но...

Скрежет

Его тело было моментально разделено на две части.

В Чумном Городе.

Игрок шел очень осторожно.

Наконец, последний снайпер с духовной трубкой был убит.

Проходы в этом городе были очень узкими, и была только тонкая колонна, которую можно было назвать деревянным мостиком. Расстояние от моста до земли было очень велико, и игрок

обязательно умрет, если упадет.

Но как только он осторожно двинулся вперед, варвар вдруг появился прямо перед ним и скинул его в пропасть!

Игрок в итоге наслаждался ощущением свободного падения и будет наслаждаться ватными ногами в течении следующей пары часов...

В Саду Тёмных Корней.

Игрок осторожно шел вперед со щитом в руках. Внезапно перед ним появился огромный гриб.

- О, а этот гриб такой симпатичный, он выглядит добрым...

В результате пока он это говорил, гриб поднял правый кулак и превратил его в летающую лепешку!

Одним ударом этот игрок был отправлен к костру.

Он был поражен. - Сайтама, это ты? Или это его учитель? На мне тяжелые доспехи!!!

Гриб, который выглядел вполне безобидным, убил игрока в тяжелых доспехах за один удар?!

Может он и всех боссов убьет с одного удара?!

Огромное количество совершенно безумных и нелепых сцен происходило с каждым игроком...

Кроме того, каждый уровень был полон различных необоснованных ловушек и отвратительных монстров, которые могли наложить на игроков яд, кровотечение и так далее...

Более того, независимо от того, во что был экипирован игрок, до тех пор, пока он будет отравлен и у него не будет противоядия, можно сказать, что он сто процентов в итоге умрет.

Даже в самом начале, по сути в месте, где игрок должен был привыкнуть к управлению и особенностям игры, уже находились сложные монстры и целый босс, убийство которого могло затянуться, если игрок сразу же не увидел потайной двери слева.

Помимо бесчисленных нечестных монстров, ловушек, боссов, неочевидных скримеров, из-за

которых у любого могло остановиться сердце... самое безумное и нелепое - это то, что в приквеле «Dark Souls» костер не телепортировал без особой чаши!

Вещь, которая возвращала к костру — косточка возвращения, возвращала к последнему костру, у которого сидел игрок, а не к костру, который выбирал сам игрок.

Многие игроки находились на грани краха. Некоторые локации были очень сложными для прохождения, и если им приходилось бежать обратно, и если они в процессе своего возвращения умирали... что ж, их ждала еще одна увлекательная прогулка за только что потерянными душами.

Конечно, для экспертов это не было проблемой, но для обычного человека такая необходимость была мукой. В основном из-за этого за эти три дня игра все еще не была пройдена, и многие не прошли еще и половины игры.

Даже многие игроки, которые считали себя экспертами и таковыми были, не были уверены в том, что смогут пройти приквел «Dark Souls».

За это трехдневное путешествие в ад многие из «экспертов» испытали невероятную боль.

Однако некоторые игроки, которые были самыми настоящими мазохистскими душами, не только не отступили, но и получили еще больше мотивации!

В конце концов, все с нетерпением ждали выхода приквела «Dark Souls», и разве они ждали его не ради страданий и боли?

Игра «Dark Souls» была досконально изучена многими игроками, и уже относительно большое количество игроков могло пройти ее без экипировки и оружия. Из-за этого «Dark Souls» перестала приносить им должное удовольствие, и тот адреналин, который они получали от игры, давно не посещал их тела.

Для экспертов и продвинутых игроков «Dark Souls» стала grindилкой, и многие стали скучать по боли и страданиям, которые испытывали в первые десятки часов игры.

Но теперь приквел «Dark Souls» вернул всем эти позабытые ощущения!

Поэтому многие необычные игроки проявили необычайный энтузиазм по поводу приквела «Dark Souls»!

Что же касается «сгоревших» игроков, то все они были настроены довольно позитивно.

В конце концов те игроки, которые пришли поиграть в приквел «Dark Souls», имели фундамент,

и их порог боли был намного выше, чем у любого другого игрока...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1527068>