

Вообще было неудивительно, что приквел «Dark Souls» вызвал волну негодования в сообществе игроков.

Приквел «Dark Souls» во всех отношениях продолжил мысль «Dark Souls» и повторил ее успех. Даже при такой извращенной сложности продажи приквела были даже выше, чем у первой части!

Что удивило многих, так это то, что «Switch»-версия приквела «Dark Souls» на самом деле продавалась очень хорошо.

Студенческое общежитие университета Шйи.

Несколько будущих геймдизайнеров наблюдали за парнем, который играл в приквел «Dark Souls» на «Switch».

В основном те игроки, которые купили «Switch», купили и приквел «Dark Souls». Цена игры, в конце концов, была весьма народной, так что просто не существовало причин, из-за которых эту игру можно было не покупать.

И хоть многие люди слышали, что эта игра издевалась над игроками, они все равно решали купить ее и поиграть в нее, во всяком случае, если им будет слишком больно, они просто вернут игру.

Несколько студентов обсуждали происходящее с нетерпением, которое ясно читалось на их лицах.

- Не говори так, я думаю, что картинка довольно хороша, хотя она далека от виртуальной картинки, она все равно довольно приличная! И движок игры тоже хорош, качество этой игры намного выше, чем у многих компьютерных игр!

- Конечно, это же все таки виртуальная игра! Даже если какой-то контент был вырезан, ядро-то все равно было одно.

- Я думаю, что боевая система в этом приквеле стала еще лучше!

- Согласен, на самом деле контент между виртуальной версией и портативной практически не отличается. Самая большая разница заключается в погружении, и в некоторых других мелочах.

- Вау, даже с учетом того, что я играю на КПК, я все равно умер! Я думал, что она будет намного легче...

- Он умер! Быстро, меняйтесь!

- Эти два джойстика не очень удобны в использовании, особенно если сравнивать с управлением виртуальной капсулы.

- Хе-хе, это потому, что ты не умеешь ими пользоваться, дай-ка мне! На самом деле играть в эту игру на КПК намного проще, чем в виртуальной капсуле.

- Кстати говоря, может купить нормальный телевизор?

- Тебя не устраивает его маленький экран? О... я бы купил телевизор, только куда мы его поставим...

- Тск-тск-тск, большой брат богат и могуч!

- Картинка немного размажется, но это того стоит...

Эти студенты были первыми, кто купил «Switch».

Тогда они вчетвером скинулись и смогли купить один «Switch», и прямо сейчас наслаждались приквелом «Dark Souls».

Однако некоторые игроки, которые только что купили «Switch», думали, что эта система управления не подходила такой игре, как «Dark Souls: Prepare To Die».

В конце концов, игроки этого мира не были знакомы с джойстиками.

Сенсорное управление, управление с помощью клавиатуры и мыши, управление с помощью силы мысли...

Это было похоже на то, что игрок, который привык к клавиатуре и мыши, вдруг решил взять в руки джойстик и начать нагибать все и вся. Конечно же такого не могло случиться, так как ему понадобится время на привыкание.

Однако игроки, которые ранее сыграли в «Super Mario Odyssey», не видели в управлении с помощью джойстиков чего-то плохого.

Многие из них даже думали, что это было самое удобное управление, которое они только видели.

Однако в портативной версии игры погружение было не таким сильным, атмосфера игры была

не такой устрашающей и угнетающей, и большинство скримеров просто напросто не работало

Однако вся боевая система «Dark Souls» была идеально передана.

Конечно, между двумя версиями существовало различие. В виртуальной версии игроки сами выбирали, какую конкретную часть тела будут протыкать в случае, если они умудрялись делать удар в спину, причем от выбранной точки зависел нанесенный урон, в то время как портативная версия имела всего лишь одну механику — удался или не удался удар в спину, анимация и урон в каждом случае будут практически одинаковыми.

Однако многие игроки, которые решили поиграть в «Dark Souls: Prepare To Die» с помощью «Switch», вдруг обнаруживали, что это маленькое устройство было довольно удобным и простым в использовании.

Кнопок на джойстиках вроде бы было немного, но все они были расположены в удобных местах и их было ровно столько, сколько нужно.

Такой дизайн джойстиков не мог появиться из ниоткуда. К такому дизайну шли годами, пробираясь сквозь неудачи и провалы. По сути эти джойстики представляли из себя десятки, если не сотни, тысяч часов работы, которая была наполнена различными тестами...

В прошлом мире Чэнь Мо такой дизайн джойстиков для большинства игроков стал чем-то естественным, чем-то, что было уже повседневным, как та же ложка или вилка. Из-за этого многие производители не могли внедрить какую-нибудь инновацию, потому что данный дизайн джойстиков был совершенным и не имел возможности для дальнейшего улучшения.

Но для людей этого мира конструкция такого рода джойстиков была нова, потому что они никогда не видели чего-то подобного.

Выпуск «Switch»-версии приквела «Dark Souls» - это беспроблемная ситуация. Так вселенная «Dark Souls» получит еще больше игроков, причем из числа тех, что не обладали виртуальной капсулой. Что касается «Switch», то он благодаря репутации приквела «Dark Souls» значительно поднял свои продажи.

Конечно, только Чэнь Мо получил все лавры от такого расклада событий.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1530828>