

История Bloodborne более туманна, чем Sekiro: Shadows Die Twice, и требует от игроков сбора множества подсказок, чтобы собрать воедино относительно полную историю.

Многие игроки в Интернете сейчас обсуждают, как сражаться с различными боссами Bloodborne, сюжет игры и концовку.

Некоторые игроки фактически создали школу мысли, посвященную изучению различных подсказок в Bloodborne. Описание даже одного камешка можно проанализировать, и анализ получается весьма впечатляющим.

Конечно, есть много игроков, которые бросили Bloodborne не из-за высокой сложности игры, а потому что их подкосили некоторые побочные сюжеты.

Например, маленькая девочка, которая попросила главного героя помочь найти ее маму и папу, в итоге оказалась мертва, а ее папа охотился на главного героя, превратившись в оборотня, а еще она столкнулась с гигантской жирной свиньей в канализации, пока искала своих родителей.

Некоторые игроки говорят, что какой же он охотник? Он мог убивать монстров, даже древних богов, но не смог спасти даже маленькую девочку.

Кроме маленькой девочки, в доме прятался еще один чужак, и его конец тоже был очень печальным.

Он оказал некоторую помощь, передав сообщение новичку, но превратился в монстра, когда взошла кровавая луна, хотя с монстра выпал предмет после того, как был убит главным героем, так что можно сказать, что этот чужак отдал главному герою все, что у него было.

Но именно из-за этой непоправимой трагедии история Bloodborne сильнее укоренилась в сердцах людей и быстрее распространилась среди игроков, и даже игроки Cloud в основном положительно отзываются о Bloodborne.

Что касается игры "Jade of Shu Yuan", кто ее помнит? Несмотря на то, что в ней использовалась мифология Ктулху, сюжет был слишком простым по сравнению с Bloodborne, и игроки уже к середине игры знали, что их ждет.

Монстры, боссы и т.д. в ней имеют такие элементы, как щупальца и глазные яблоки, но их можно сравнить с таковыми в Bloodborne в плане бровей.

И они сделали главную героиню игры особенно жирной, намеренно уводя в сторону стирания, что было бы нормально в других играх, но в игре с мифологией Ктулху в качестве изюминки, это несколько выведет игрока из игры.

Перед Bloodborne, Jade of Shu Yuan действительно был разорван на куски, и неизвестно, выживет ли IP.

Понедельник, 6 января.

Успех Bloodborne теперь предрешен, следующим шагом будет просто добавить еще один DLC, добавить случайные режимы и тому подобное, чтобы игроки, которые любят вызов, получили более сложный контент.

Для Сюнь Цзе также настало время подготовиться к следующей игре.

В конференц-зале приятели непринужденно болтали.

— Вы прошли Bloodborne? — спросил Чэнь Сюэшу.

Дин Фаньсинь ответил:

— Все пытаюсь пройти Бешеного Пса. Почему я сделал такой ИИ ему?

Лу Цюле пожала плечами и сказала:

— Не набивай себе лицо золотом, я помню, что ИИ Бешеной собаки Коса был доработан Сюнь Цзе, а у тебя были ошибки.

— В первой фазе босс висцеральной атакой загоняется в скалы и вылезти оттуда не может. Лучше всего использовать для этой цели участок с камнями слева от входа, прямо напротив трупа самой Кос. Попытка загнать босса в скалы на других участках в большинстве случаев приведёт либо к неудаче, либо к тому, что он провалится сквозь текстуры без возможности нанести ему какой-либо урон. До второй фазы ещё брыкается, на второй не шевелится, только головой вертит. Можно добить хоть факелом. Можно так же снизить полоску здоровья до половины, и только после этого провести смертельную атаку, тогда босс сразу перейдёт во вторую фазу, — сказала Мо Даньцин с улыбкой.

— Как у Сюня так получается? Такое ощущение, что мои навыки даже наполовину не дотягивают до его навыков, — вздохнув, сказал Дин Фаньсинь.

Он проверил баг, о которой говорила Мо Даньцин, но если его исправить, то Сирота Кос не сможет достичь уровня "бешеной собаки".

Сюнь Цзе не был бы доволен, если бы Сирота Кос не был бешеной собакой, но после периода корректировки и большого количества выпавших волос, проблема все еще не была решена.

В отчаянии Дин Фаньсинь мог только сказать Сюнь Цзе, который в то время вел себя непринужденно и взял дело в свои руки, решив проблему менее чем за час.

Это повергло Дин Фаньсиня в шок, он так и не смог понять, как Сюнь Цзе это сделал.

Откуда ему было знать, что Сюнь Цзе позволил Эмили исправить баг, и если бы не страх ударить по самооценке Дин Фаньсиня и заставить его засомневаться в себе, проблема была бы решена почти за десять минут.

Пока молодые люди болтали, Сюнь Цзе привел Юй Чжаоя в комнату для совещаний.

— Что? Вы тоже играете в Bloodborne? — Сюнь Цзе смутно слышал болтовню и спросил с улыбкой.

— Да! Я новичок и не могу победить многих боссов, — смущенно сказала Линь Цинъяо.

— Мало того, что сюжет Bloodborne более запутан, чем Sekiro: Shadows Die Twice, он еще и намного сложнее! — сказала Ни Сяоди.

Сюнь Цзе улыбнулся и сказал:

— На самом деле, есть кое-что посложнее.

Он внутренне добавил: "Я еще не выпустил Dark Souls!".

Услышав это от Сюнь Цзе, все были слегка ошеломлены, а Дин Фаньсинь первым спросил:

— Брат Сюнь, следующая игра, которая будет сделана, будет еще сложнее, верно?

Сюнь Цзе пожал плечами и сказал:

— Конечно, нет. Такие сложные игры, как Bloodborne, нельзя выпускать часто, иначе сопротивление игроков страданиям возрастет, и игра не достигнет нужного эффекта.

— Вот почему игры такого типа следует выпускать после выхода нескольких более душевных, расслабляющих и приятных игр, чтобы игроки оценили их очарование.

Несмотря на то, что Сюнь Цзе уже не в первый раз слышал подобные высказывания, молодые люди все равно были немного удивлены, и через мгновение Дин Фаньсинь взял инициативу в свои руки и сказал:

— Брат Сюнь, ты прав!

Сюнь Цзе кивнул с улыбкой и сказал:

— Тогда давайте поговорим о новой игре! Время разработки ограничено, и я надеюсь выпустить ее в День Святого Валентина.

Услышав слова "День святого Валентина", Дин Фаньсинь не мог не задрожать и слабо спросил:

— Брат Сюнь, а новая игра тоже будет кооперативной?

— Да.

— Может ли это быть игра вроде "Overcooked"?

— И да и нет. В то время как "Overcooked" мог поддерживать до четырех игроков, в новую игру можно играть только вдвоем, и изюминка не в напряженном кооперативе и координации, а в захватывающих сценах.

— Правда? — пробормотал Дин Фаньсинь тоненьким голосом.

"Overcooked" раньше ничем не отличалась, так еще и "очарование" игры не было замечено в процессе разработке. Когда он сыграл, то обнаружил, что очарование "Overcooked" было не таким, как он думал.

Уши Сюнь Цзе замерцали, он услышал шепот Дин Фаньсиня, улыбнулся и сказал:

— Правда. Игра называется "It Takes Two", так что можешь привести Яо Ну попробовать, когда все будет готово!