

Dark Souls — Lurkmore

К вашему сведению!



В этой статье мы описываем культурную значимость Темных Душ, а не занимаемся пересказом сюжета или составлением списков локаций/оружия/брони/боссов etc. Читать о вашей задроченности **никому не интересно**, поэтому все правки с описанием **убийства Сита голыми руками** или очередной нагибной PvP тактики будут откачены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, **for great justice!**



I see what you did there.

Информация в данной статье приведена по состоянию на 2015 год. Возможно, она уже безнадежно устарела и интересует только слоупоков.



Она всегда будет на твоём мониторе.

«[Prepare to die.](#)»

— Вас предупредили

Dark Souls (*рус.* *Тёмные души*; *vg* *Тёмнодушие*) — экшн-РПГ от третьего лица, созданное японцами из From Software и изданное Namco Bandai. Первоначально эксклюзив для консолей, который по мольбам юзеров переключал на пекарню. Стала светочем хардкорности в современном **YOWA**-мире, отчасти из-за непривычности для **йуных геймеров** игорь, где нельзя **нажать «X»**, чтобы победить.

[Вся суть Dark Souls](#)
Суть DS рассказана
DARK SOULS SONG - YOU DIED!
и воспета.
[Welcome to Dark Souls](#)
[Краткое содержание статьи.](#)

Мрачный лор

Незаметен, но богат. В игре одна-единственная катсцена, раскрывающая предысторию в самом начале — остальное надо узнавать самим через краткие диалоги с **НПЦ**, обыск локаций и чтение описаний предметов. Сюжет здесь скорее представляет либо атмосферный бэкграунд, основанный на мифах, либо короткие истории про отдельных личностей вроде Солера.

Суть мира такова:

Когда-то унылым миром Лордрана правили столь же унылые **драконы**, у которых под ногами копошились безмозглые неживые, но вдруг появилось Пламя, в котором **Гвин (Лорд Солнца)**, **Ведьма из Изалита**, **Нито (Первый из Мёртвых)** и карлик **Манус** нашли души лордов. Первые трое оставили их себе и при поддержке **Нагого Сита, бесчешуйного дракона**, свергли рептилоидов; карлик же поделил свою душу между всеми неживыми, породил людей и ушел в закат. Победившие людишки создали свою цивилизацию, боги удалились править в автономный округ Лордран, и какое-то время все жили припеваючи, но со временем Пламя начало угасать, и на горизонте заплясал пиздец. Люди начали снова превращаться в нежить, потому что только душа Мануса не давала им деградировать в безмозглых зомбей, и в мире начался вялотекущий апокалипсис. В попытке воссоздать Пламя, Ведьма из Изалита случайно превратила себя и всех, кто попался под руку, в злобных демонов, которые начали ломать-крушить всё подряд и хорошенько отпиздили рыцарей Гвина. Нито лег спать, потому что он заставлял нежить умирать насовсем и очень устал. Манус к этому времени уже давно был мертв, но жители королевства Олачиль по глупости осквернили его труп и

пробудили Бездну - рак, превращающий всё на своем пути в кровожадные **НЭХ**. Гвин решил поддержать Пламя вручную (**сесть в него и сгореть**), чтобы выиграть время, и приказал своим товарищам записать пророчество - кто соберет души всех трех лордов и **Сита**, которому её подарили по доброте душевной, тот сможет заново разжечь Пламя и предотвратить пиздец.

Безымянный главный герой, обратившийся в нежить (но не потерявший разум) и отправленный гнить в лепрозорий, услышал **пророчество** от умирающего рыцаря Оскара и дал тому слово выполнить квест. Сам игрок будет собирать все сведения о мире ДС, как мозаику, в течение всего прохождения. Собрать её до конца пока ещё не удалось никому — есть сотни разнообразных домыслов, полуответов и недомолвок, но окончательно заткнуть все дырки невозможно. Чувствуются японские корни. Как признался директор проекта (кстати, по фамилии **Миядзаки**), будучи молодым, он любил читать фэнтези-истории про рыцарей с драконами на английском. Уровень его английского **был не очень**, и не поддающиеся переводу части приходилось додумывать самому.

Чем убивает

Первым врагом в игре является управление. Клава+мышь без фиксов неиграбельны, и даже геймпад кажется не особо спасающим. Прыжки: надо нажать клавишу бега, разогнаться и начать быстро долбить по этой же клавише в надежде, что сработает прыжок, а не пережат(исправлено во второй части). Разрабы в курсе упоротости своего творения, так что ради смеха они посадили торговца доспехами на подмости, куда надо постоянно прыгать, рискуя просрать всё. Основа рпг-системы — костры. У них можно прокачиваться, сохраняться, хранить вещи, а заполучив **Священный Тазик** появлялась возможность быстро перемещаться между ними. Кроме стандартных показателей хитпоинтов и стамины, у игрока есть счётчик «человечности», увеличивающий силу некоторого оружия, резисты и шанс дропа разных ништяков.

Прохождение идёт по принципу «пойти туда не знаю куда, найти **босса** и убить». В начале по незнанию можно легко отправиться в локации с сильными мобами и испытать там всю возможную **палитру ощущений**. Куда бы ты ни направился, всюду щедрой горстью рассыпаны враги, способные запинать любого, кто не будет с ними осторожен. Алсо мобы могут порадовать вас, выскочив из-за угла и **столкнув в пропасть**. **Апогеем неадекватности** можно считать мимиков: это такие монстры, которые выглядят как обычные лутовые сундуки, но при попытке открыть их **ЗОХАВЫВАЮТ** с **закономерным исходом**. Но по цепи у сундука можно быстро понять, какой из них мимик (*спойлер: У мимиков она вытянута вперёд, а не свёрнута.*) Боссы интересны, хотя действительно сложных не очень много, но с молодецкого наскока почти никого убить нельзя.

Также одной из характерных особенностей является то, что в Дарк Соулс очень сложно играть вначале, и сравнительно легко в конце, когда персонаж прокачан, а игрок надрочил скилл; в 95% прочих игр же все ровно наоборот: в начале детский сад, а в конце... ну, по сравнению с ДС, тоже детский сад, разве что старшая группа. Из этого вытекает относительно высокий порог вхождения, так как многие, не разобравшись толком, бросают играть, заклеив проект «кнопкодрочильней».

Онлайн и PvP



Будь вежлив.

Креативны и потому не похожи на привычный кооп или мульттик. Можно писать послания на полу из заранее подготовленных фраз, иногда их чтение помогает (можно найти фальшивую стену или ценный **лут**) или убивает (когда над пропастью просто так пишут «прыгай»). Игроки



Основные действующие лица.

Основные действующие лица.



В этом весь Соулс.

В этом весь Соулс.



Гвин до сошествия в горнило...

Гвин до сошествия в горнило...



Крайне рекомендуется прочитать перед прохождением пару гайдов, чтобы иметь хотя бы общее представление об игре: как и для чего разжигать костры, зачем нужна человечность, что такое парирование, в какой атрибут не надо вкладывать не единого очка опыта и т. д. Сама игра на объяснения крайне скупа, так что если хотите все узнать и найти сами — флаг вам в руки, только потом не говорите, что вас не предупреждали. Впрочем, если не нравятся спойлеры и хочется поломать голову над поиском секретов и способов одолеть очередного злобучего босса - то в самый первый раз игру всё-таки стоит пройти без подсказок из

могут призывать друг друга через надписи на полу для прохождения локаций и убийства боссов. А могут вторгаться в чужие миры ради **surprise buttsex**'а с его хозяином и получения с него же разных ништяков. Для пущей интересности можно вступать в местные ордена — Ковенанты. Фантомы могут попасть только в мир «живого» игрока, так что если не хотите незваных гостей, просто не используйте человечность. Фантомов можно отличить по цветам: золотые и белые — помощники; красные — нагибатели всех мастей; синие — **инквизиция**; черные — по идее, призванные драконы, но их никто вживую не видел.

ПвП же **ебучее и нагибучее**. Заставляет нубков **истерить**: им и с мобами-то сложно биться, не то что с живыми игроками. Чтобы начать играть в ПвП, нужно вкачать перса, оружие, получить кольцо Хавеля и запастись травой на реген стамины. Многие, не выдерживая такого напряжения, просто **РАЗБИВАЮТ МЫШКУ ОБ СТЕНУ НАХУЙ!!!!** В эру **GFWL** можно было потроллить проигравшего, написав ему **письмо**, но сейчас такое сделать уже не получится. Однако временами красные духи могли повеселиться, **for fun** помогая нубу пройти локацию и даже скидывая ценный шмот. В DLC пвп-шникам завезли арену, где можно **мериться длиной меча** в режиме нон-стоп. Перед схваткой считается признаком хорошего тона поприветствовать противника и дать ему подготовиться, но подобные неписанные правила часто нарушаются, заставляя невинно убиенных ломать геймпады. Обычно поповые сеты (варианты раскочки персонажа и наборы оружия/брони) рассчитаны на быструю расправу над игроками, в ПвП особо не разбирающимися, настоящие же атцы ДС говорят, что самое главное в ПвП — скилл перекастов и бэкстабов.

Мемы

YOU DIED

Самое частое, что случается в игре. Опытный игрок при очередном прохождении видит заветный экран несколько десятков раз. **Новичок** — **то самое число**, да.

Welcome in failed to invade

Связан со сложностями ПвП вне арены. **GFWL/Steam** работает, как ему вздумается, не присоединяя к чужому миру по десять минут. А ещё игроки, не желающие играть ПвП и выходящие в меню, заставляют вторженца вместо запланированного гэнгбэнга смотреть на надпись «Lost connection to Master world».

Ковенанты

Девять организаций для самопричисления:

Если ты видишь это сообщение — значит ты мудака у тебя отключен javascript (потому что ты мудака).
Просмотр данной страницы рекомендуется со включенным JS. Так что тебя предупредили.



Way of White (Белый Путь)

«Светлые». Никаких особых бонусов, но и никаких испытаний для вступления. Автоматом зачисляются игроки, начинающие игру за рыцаря.

Princess's Guard (Стражи Принцессы)

Охраняют принцессу Гвиневер, и вторгаются в мир тех, кто её убил, (*спойлер*: хотя на самом деле она — всего лишь иллюзия. Настоящая Гвиневер давно вышла замуж и покинула родительский дом).

Warrior of Sunlight (Воины Света)

Кооп-ковенант. Приспешники данной фракции получают бонусы за помощь другим игрокам в убийстве боссов, а их призывные фантомы окрашены в золотой цвет. Добро и свет во все поля. В комьюнити членов этого ковенанта называют «sunbro».

Blade of the Darkmoon (Клинки Тёмной Луны)

Местная ментура. Если вас **нагнули** обидели в ПвП, сразу же отправляйте заявку. **Стелс-пихота**, вторгаются без оповещения



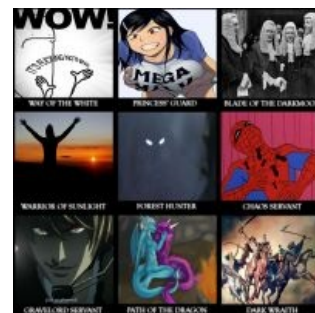
В DS мобы фармят вас!

В DS мобы фармят вас!



Омномном.

Омномном.



Ковенанты в двух словах.

владельца мира (правда, только в Анор Лондо). Глава — сын Гвина, Гвиндолин, (*спойлер*: который то ли гермафродит, то ли андрогин). Создал иллюзию, что в Анор Лондо всё путем, хотя там уже давно творится форменный адъ. Если убить продавца индulgенций Освальда, то клинки будут преследовать вас вплоть до начала новой игры.

Forest Hunter (Лесные Охотники)

Гринпис. Им плевать на происходящее вокруг, главное — чтобы никто не рвал ландыши и не рубил берёзки (на самом деле сторожат проход в Бездну, находящийся в зоне леса). Иногда делают зонусовершенно непроходимой, особенно на высоких уровнях. Глава ковенанта — говорящая кошка Альвина.

Chaos Servant (Слуги Хаоса)

Ковенант приспешников хаоса, глава — Прекрасная Госпожа с телом гигантского паука, оставшаяся в относительном уме дочь Ведьмы Изалита. Бурчит что-то неразборчивое, но её можно понять при помощи кольца ведьмы, которое либо берется на старте, либо обменивается у Снаггли на Личинку Света. Имеет слугу Энги — если заразить своего персонажа личинкой, то Энги будет восхищён такой преданностью его госпоже и будет продавать сильные яды. Нейтральный ковенант, замороженный лишь своей Госпожой, — просто получайте сильные спеллы и возможность спасти Солера от лицехватов. Лучший ковенант для первого прохождения игры.

Gravelord Servant (Слуги Повелителя Могил)

Личный орден Лорда Могил Нито. Один из самых забавных в игре: позволяет проклинать чужие миры, спавня в них особо сильных врагов. Если игрок умирает в проклятом мире, то проклянувший получает плюшки. Для любителей делать гадости исподтишка.

Path of the Dragon (Путь Дракона)

Прислужники одного дальнего потомка Истинных Драконов. Получают в распоряжение табельные драконью голову и тулово вместо соответственно шлема и нагрудника. Цель — охота на коллекционеров драконьей чешуи и отбирание оной.

Darkwraith (Темные Духи)

Одна из самых запоминающихся фракций в игре. Суть — вторжение в миры других игроков и их прямое убийство через крупнокалиберные спеллы и втыкание острых/вдалбливание тупых предметов в тело. Делается это по приказу змея Кааса, для сбора человечности. Каждый игрок имел как минимум одну запоминающуюся встречу с кем-то из этих ребят. Увлекающийся насчитает десятки. А задрот, скорее всего, сам в этом ковенанте и состоит. Если вы любите ганк — вам сюда. По аналогии с sunbro, этих в комьюнити называют dickwraith.

Roll Souls или Dark Rolls

Среди ряда опытных игроков распространено мнение — дескать, сложность, хардкорность и гибкость ДС разбивается о перекаты. Дело в том, что во время переката игрок становится на короткое время неуязвим (максимальное значение - три четверти секунды), что позволяет при определенных умениях и тактике играть в легкой и непринужденной, но несколько однообразной манере. [Перекат-удар](#), [перекат-удар](#), [перекат-удар](#) — ну и так далее, до финальных титров. [Наглядно](#), на примере [Game of Thrones](#). При таком подходе становятся не нужны щиты и плевать уже на то, какое у тебя в руках оружие, лишь бы вес поменьше был, а выносливость побольше — а дальше знай себе правильно выбирай время, катайся да бей. Но не всё так просто. Во-первых, для этого надо знать наизусть все анимации атаки рядовых врагов и боссов, во-вторых, движок игры и ИИ врагов — бесконечный источник лулзов. Например, можно благополучно сесть за костёр и тут же оказаться убитым в спину ацким пламенем виверны. Босс может начать спамить неблокируемую атаку или атаку, от которой нельзя увернуться (самонаводящийся снаряд Четырёх Королей), некоторые атаки имеют разный тайминг, но внешне



Объект защиты и влажных сновидений стражников.



Солнце — сила.



Не вступил — не мужик.



Чеширская кошка.

неотличимы. Например у серебряных рыцарей есть два замаха копьём от плеча — один средней скорости, а второй, сцуко, быстрый. Начало атаки выглядит одинаково, и заранее угадать, первый это вариант или второй, невозможно. Так что задроченное до автоматизма умение перекатываться и парировать сильно облегчает игру, но не делает её предсказуемой.

THIS IS DARK SOULS

Самый простой способ убить противника — столкнуть его в пропасть. Для этого можно использовать оружие, заклинания или простой пинок, специально для этого и предназначенный. Во второй части это понятие удостоено собственной ачивки.

GIT GUD

Искаженное «get good» в значении «get better», «стань лучше». Изначально зародилось в комьюнити [Metal Gear Online](#), но получило популярность и в тусовке ДСфагов. Употребляющий эту фразу по отношению к другому игроку как бы сообщает, что [проблема заключена в нем](#) и последнему стоит поработать над собой и своим скиллом игры вместо бесполезного нытья на форуме. Используется атцами для наставления истерящих ньюфагов, часто создающих топики в стиле «КАК В ЭТА МОЖНА ИГРАТЬ Я СНОВА ЗДОХ ПАЧИМУ ТАК СЛОЖНА????77» с жалобами на те или иные аспекты игры.

Анор Лондо

Он же Anal Rodeo, Anoi Lando. Красивая локация, ставшая могилой для многих неподготовленных. Хождение по узким переборкам, враги либо нападают кучками, либо очень сильны, и это везде, куда ни пойдёшь. Но самый сок — это спаренный босс локации, **Орнштейн Драконоборец** и **палач Смоуг**. Он практически непроходим в одиночку для новичка, который ещё не собрал себе хороший билд или не умеет рассеивать внимание на двух противников. Орнштейн — капитан рыцарей Гвина, носит копьё и источает молнии. Он зараза быстрая, и пока вы будете от него убегать, на вас обязательно сядет Смоуг — обладатель самых абсурдных доспехов (*спойлер*: и каннибал), чей молот похож на [турку](#) для кофе. Но зато оба запоминаются отличной [музыкой](#), как и все боссы в игре. Небольшое утешение, правда?

Giant Dad

Один из самых популярных билдов для ПвП, позволяющий держать врага в перманентном станлоке. Началось всё с того что разрабы понерфили очередную имбосборку, что заставило игроков искать новые лазейки. Один из пользователь [YouTube](#)'а выложил результат своих поисков, создав тем самым образ данного сета, как отдельного персонажа в фандоме. Запомнился такими фишками: Маска Отца, победной позой (один из игровых жестов, который теперь прочно ассоциируется с Папиком), фраз «Power up the bass canon. Fire» и «The legend never dies», которой игрок потроллил одного из униженных. Данному билду даже песню посвятили. Впрочем, и на Папика есть управа, помимо прямых рук: берём Фальшион (у него очень высокая скорость атаки), наносим заклинание «Клинок Тёмной Луны» и рыцарь превращается в джедая, способного лупить через броню. Наш соотечественник тоже посвятил этому сету (под названием Oroboro) видео по типу Giant Dad.

Havel Mom

После ухода половины игроков в другие соусы, в впв остались в основном трайхарды, а они в свою очередь — задроты. Вот и юзают совершенно имбовые билды, которые хоть и требуют в отличии от Giant Dad'a какого-никакого скилла, но законтрить их без прямых рук — невозможно. Суть кратко: берётся броня, самая подходящая по соотношению баланс/вес, чаще всего это Сет Хавела, вкачивается куча переносимого веса и стамины и вуаля! Берётся



Тема раскрыта.



Нито и не считает тебя живым.



Нет, это не остывшее око Саурана.



Даже не спрашивайте, что это.



Giant Dad смотрит на тебя, как на казуала.

Giant Dad смотрит на тебя, как на казуала.



Билд Oroboros — **ТЫ** смотришь на Giant Dad'a как на казуала.

Билд Oroboros — **ТЫ** смотришь на Giant Dad'a как на казуала.

Огромная Дубина/Муракумо, заточивается в кристалл — тем самым делая из оружия over 9000 пушку, которая ломается с пары обычных ударов, но наносить их вовсе не обязательно. Одевается «Маска Матери»....

Всё что нужно делать в игре — бекстебы, вкупе с броней на баланс превращающие игру в Press X to win, к слову, ломаться пушка будет еле-еле. Стало локальным мемом лишь потому что вызывает дикий butthurt. Однако забавнее всего выглядит то, как два таких гладиатора сражаются друг с другом.

Персонажи

Игра содержит ряд колоритнейших персонажей, которых стоит рассмотреть подробнее.

Гвиневер

Дочь Гвина и принцесса Солнца. Обладательница **поистине царских достоинств**. Считается, что открывающаяся перед игроком **долина** — единственное оправдание существования в игре бинокля. Как правило, вход в святилище с **богиней** сопровождается надписью на полу «Amazing chest ahead» или «Need holding with both hands». Если поднимется рука убить её, то можно выяснить, что она всего-навсего иллюзия, а настоящая Гвиневер давно покинула Анор Лондо.

Солер из Асторы



HE'S BACK

С этого начался GD.



«You really are fond of chatting with me, aren't you? If I didn't know better, I'd think you had feelings for me! Oh, no, dear me. Pretend you didn't hear that! »

— Солер говорит с игроком.(спойлер: — **NO HOMO**)'

Единственный оптимист в царстве безысходности, объект любви и обожания всех игроков. Пришёл в эти земли, чтобы найти своё солнце — есть шанс, что он сойдет с ума в процессе, но хитрый игрок может его спасти, и тогда Солера можно будет призвать на битву с финальным боссом. Некоторые считают, что Солер не просто **میمокрокодил**, а старший сын Гвина, некий забытый бог войны, чьим символом было Солнце. (спойлер: Перестал таким считаться после появления в третьей части игры реального сыночка с ручной любовницей-зверушкой в виде босса). Визитной карточкой героя можно считать фразу «Praise the Sun» с соответствующей стойкой. **PRAISE THE SUN** — клич родни «For the Emperor» и тоже может употребляться

фанатами по поводу и без. Солер способен серьезно облегчить прохождение многих боссов, поэтому, если вы долго бьетесь головой об стол и никак не можете завалить босса — проверьте, нет ли где поблизости знака его призыва.



Чиби Солер славит Солнце.

Артиориас Путник Бездны и Великий Волк Сиф

Артиориас — босс DLC Artorias of the Abyss, неоднократно номинированный на звание самого-самого. Дополнение отправляет игрока во времена падения Олачиля, где жители Бездну раскопали, а справиться с ней не смогли. Артиориас, будучи одним из четырёх Рыцарей Гвина, хватает своего волчонка Сифа, и вместе они отправляются туда расхлебывать содеянное. В последствии рыцаря [зохавывает](#) Бездна, а зверёныш оказывается ранен. Одержимый — левша, но биться с игроком ему приходится правой, что весьма иронично, учитывая, сколько боли он принесит осмелившимся кинуть ему вызов героям. Его четвероногого друга можно встретить как в дополнении (даётся возможность спасти его в Ущелье Бездны), так и при прохождении основной сюжетной линии, тоже в качестве босса — Великого Волка Сифа. Он узнает главного героя, если DLC уже было пройдено.

Хавел Скала

Непись, стерегущий башню и дропающий очень полезное кольцо. Имеет привычку уничтожать неподготовленных игроков [с одного удара](#). Становится очень легким оппонентом при наличии стальных яиц и навыков парирования, но обычно при первой встрече с ним не хватает ни того, ни другого, поэтому многие игроки забивают на честный бой и бьют его сквозь стену (рядом с дверью). А если игрок взял отмычку при старте, то завалить Хавела можно еще на ранних этапах, пройдя через Город Нежити. *(спойлер: Да пребудут с тобой дешманские бомбы и перекаты).* С ним связано явление, именуемое Flipping Havels и наблюдаемое в высокоуровневом PvP — многим игрокам полюбился сет Хавела, дающий высокую защиту и вес в [столицот](#) тонн, но при использовании его же кольца и правильной прокачке герой начинает очень быстро перекачываться и вообще отказывается вести себя как воин, облаченный в сверхтяжелую броню. А если к этому добавить ещё и Кольцо из темного дерева, то вообще можно крутить сальто и ходить колесом (благополучно пофиксено патчем).

Паладин Лирой

Погибший рыцарь белого пути, был послан в Лордран с неизвестной никому миссией. Отсылка к [одноимённому игроку](#) в [WoW](#).

Dark Souls 2

Вышла в марте 2014 года для консолей и в апреле для ПК, сразу же захватив умы игроков. За счёт хайпа привлекла к себе множество новых людей, и когда те потом пробовали еще и первую часть, то начинали донимать всех своим нытьём про её кривость и неиграбельность.

[Вся суть Dark Souls 2](#)
Всё о DS 2.

Преданные фанаты ДС отчасти считают, что в ДС2 разработчики профукали часть души в угоду широкой аудитории, а более удобное управление для DSфага так и вовсе казуальщина^{[[ЩИТО?](#)]}. Сюжет разворачивается через неопределенное время после первой игры, на этот раз в королевстве Дранглик, при этом некоторые факты указывают на то, что все построено на месте Лордрана через несколько тысяч лет. Другие факты таки противоречат этой версии, порождая срачи между игравшими. Такой вот очередной «додумай сам» от авторов. Ещё разработчики подлили масла в пламя недовольства, анонсировав дорогое ДЛЦ, а вслед за ним редизайн игры Dark Souls II: Scholar of the First Sin, которое включает в себя дополнения, ещё боле графона и новые сервера. Наслушавшись жалоб разрабы решили, что с ДС2 достаточно и анонсировали нового преемника [Bloodborne](#) — [экссклюзив](#) для PS4, по сути представляющий из себя тот же самый Dark Souls, но куда более динамичный, атмосферный и графонистый.

В чём вин

- Обновленный движок. На ПК есть полноценные 60 кадров в секунду, текстур побольше, шейдеры покруче, при этом системные требования не очень высокие. При использовании некоторых инструментов и программ можно запустить игру в разрешении 7к и даже выше.
- Теперь носить игрок может с собой целых 6 ковырялок, 4 кольца и целых 10 различных зелий и разного метательного мусора.
- Для хардкорщиков есть ковенант «Общество чемпионов», который делает игру ещё сложнее и убирает призыв фантомов, но за кучу убитых вторженцев дадут особое кольцо, позволяющее в буквальном смысле забить Древнего Дракона и не только голыми руками. Плюс за прохождение без смертей/козлов дадут кольца, скрывающие оружие в руках.
- Оружие теперь действительно может сломаться, тогда как всю первую часть можно было пройти, не заходя к кузнецу за починкой.

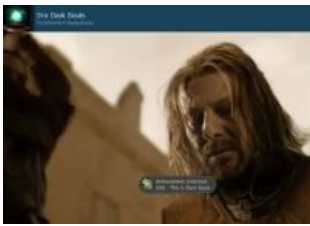


Добро пожаловать.
Снова.

- В игру добавили больше непроглядно тёмных локаций и систему факелов и лампад для освещения тех самых локаций (актуально только для переиздания SOTFS).
- Тотально расширили гардероб, количество доступного оружия (а так же их мувсеты), щитов и заклинаний а также **множество всяких употребляемых предметов**. Количество веселых и при этом игральных билдов значительно выше, чем где-либо еще в серии, причем как для соло, так и для пвп/коопа.
- Ради PvP-арены не надо покупать DLC.
- Кооператив стал удобнее за счёт Стива. В платных дополнениях тоже есть кооп локация, так что можно поиграть в ДЛС бесплатно, просто оставив свой знак призыва в определённой комнате.
- Power Stance, который позволяет махать сразу двумя двуручными мечами. Требуется куча силы и ловкости, но ещё больше расширяет отыгрыш.

В чём фейл

Добро пожаловать. Снова.



This is DARK SOULS!!!

This is DARK SOULS!!!



Оригинал был в 7к.

Оригинал был в 7к.

- Живописные и красивые локации сменяются откровенно уродливыми кубами из 4х стен.
- Абсолютно все мобы в новой части заболели ДЦП: анимация всех противников откровенно корявая и угловатая.
- **Уровень виабущности** кардинально вырос: в игру добавлена куча оружия размером с грузовик и откровенно идиотские и неуместные костюмы.
- В Школяр Эдишн на выходе высокий fps резко накинуд багов — все тайминги были привязаны к кадрам. Соль в том, что в ПК-версии количество кадров достигало 60, и это приводило к интересным последствиям: оружие ломалось за секунды, тяжелее парировать. Исправлено патчами.
- Новый параметр игрока «адаптируемость» почти убил фишку соулсов, а именно, роллы по таймингу aka iFrames: неважно, насколько точно игрок кувырчется, он всё равно отгребает, если параметр «адаптируемость» не выкачан хотя бы до 30. Но прямые руки и тайминги всё равно необходимы.
- Почти все мобы и боссы в игре представляют собой гуманоидов с чем-то махабельным в руках. В большинстве случаев это рыцари.
- Систему восстановления здоровья похерили введением неограниченного количества живительных камушков. Хотя бездумная покупка оных в больших количествах увеличивала Soul Memory (т. н. Память душ — общее кол-во всех когда-либо полученных душ), что могло сыграть с игроком плохую шутку в мультиплеере. Да и одно из двух колец на невидимое оружие можно получить, если **не сидеть** у костров (возжигать можно!), что лишает игрока возможности пополнять флягу с Эстусом и менять заклинания, из-за чего заветное колечко хрен получишь за мага/клирика.
- Команда Б оподливилась дичайшим образом, не проверив текстуры: гуляя по мрачному средневековому подземелью, можно обнаружить **автомобильную крышку или этикетку от Хайнекен**
- ПвП хоть и попытались перетрясти, но в итоге оно представляет из себя те же яйца, только со своими сборками, но с сильно пофикшенными неткодом и бекстабами, так же теперь не нужно ждать полчаса для призыва — поиск игроков и коннект происходит почти мгновенно.

Вспышки срачей между фанатами второй части и других частей возникают до сих пор.

Dark Souls 3

Посмотрев, куда скатилось его детище без надзора главного создателя, Миядзаки (убеждённый противник сиквелов и дополнений) решил таки выпустить третью и последнюю часть серии, дабы залатать зияющую дыру в репутации, которую проделала вторая часть своей неоднозначностью.

Чем хорош

- Графон. Обновленный и проверенный временем движок было решено использовать по максимуму. У моделек персонажей и окружения выросло число полигонов, и они радуют глаз. Современная система освещения сделала картинку более живописной.
- Многие мобы в игре выросли, и даже самый хилый полый голодранец как минимум на голову выше ГГ и других человек-неписей, что в теории как бы даёт ощущение аккомплимента при их убийстве.
- Сказалось влияние Bloodborne — всё в игре движется в несколько раз быстрее, чем в прошлых частях, а монстры стали более омерзительными.
- Шорткаты на уровнях, на которые при разработке DS2 по большей части положили болт, вернулись. Теперь, дойдя до самых ебеней каждой локации, можно обнаружить дверь, лифт или лесенку, открывающую короткий путь к самому началу этой локации.

- Систему апгрейдов в очередной раз переработали, улучшения брони убрали. Любители fashion souls довольны.
- Появился второй голубенький эстус, восполняющий focus points. По сути это мана из Demon's Souls. Очки маны тратятся на заклинания и специальные атаки оружия.
- Цепные бэкстебы и пойз из первой части таки остались в прошлом. Теперь нельзя бесконечно чередовать удары в спину вплоть до смерти противника. И после оглушения от первых двух атак (а порой и одной), персонаж всегда имеет окно возможностей для уворота, прежде чем прилетит вторая.
- Отсылки к первой части, тысячи их! Особенно в дополнениях. Начавшие знакомство с серией с первой части всплакнул, DS2-фаги вознегодуют, ньюфаги не поймут.

Чем плох

- Roll Souls. Катиться в DS3 можно бесконечно. С самого старта игры персонаж может кувыркнуться 6-7 раз, а если прокачать выносливость, то и 9-10 раз, что как бы овердохуя, впрочем это нивелируется тем что роллкетчить(ловить ударами последние фреймы кувырков) стало легче как и игрокам, так и мобам.
- Линейность. Пойти в любую сторону, как в предыдущих двух частях, теперь нельзя. Путь от начала до конца игры всегда один и тот же.
- Poise, или баланс по-русски. В первых двух частях высокий баланс давал устойчивость к станлоку. Персу в тяжёлой броне со щитом-бронедверью даже удар огромной дубиной по башке не мог помешать довершить ударить, или что-то съесть. Теперь баланс определяет как быстро персонаж выйдет из станлока, а так же как легко будет сбить его кувырок. Как некая замена балансу появилась механика «гиперброни» (hyper armour) — атаку чего-то большого и тяжёлого остановить оружием без гиперброни, или оружием с гипербронёй меньше имея в купе меньше пойза нельзя. У многих спецатак оружия тоже есть hyper armour. С гипербронёй двуручным оружием стало удобнее пользоваться. Это нововведение породило тучу срачей и даже письма самому Миядзаки. После первых жалобных воплей разработчики отключили баланс вообще, пообещав разобраться, потом включили, но он начал работать как описано выше. На все возражения они отвечали, что баланс «working as intended» — работает как задумано. Через время эта фраза превратилась в локальный мем комьюнити: в DS3 багов нет, всё работает как задумано.
- Ковенанты теперь представляют собой медальончики, который игрок надевает и снимает когда вздумается. Ковенанты больше нельзя предать. Система матчмейкинга хорошо работает только в кооп-ковенантах. Для остальных предусмотрен [безудержный фарм ковен-предметов с определённых мобов](#).
- Эстус. В третьей части пьётся быстро и восстанавливает здоровье практически мгновенно а после найденного [глича](#). Это вызвало попоболь у любителей трёхстволового PvP и волну драмы на различных форумах. Вторженцам и раньше было непросто победить отряд из трёх терминаторов, а теперь, когда каждый из них имеет в запасе 5-6 полосок хп, шансы на успех стремятся к нулю, Впрочем первый и так имеет больше фляг. Большинство эффективных вторженческих PvP-билдов для третьей части делаются с прицелом на ваншот бекстабом, что не есть хорошо. Существует альтернативная точка зрения, что вторженцам и должно быть очень сложно, и вообще, зачем вы мешаете играть нам с друзьями в этом уютном мёртвом мирке.
- Оптимизация. О, да. То, о чём так волновались владельцы ЭВМ прошлого поколения, оказалось правдой. На момент релиза игра фризила даже на миддл-энд видеокартах и имела привычку вылетать внезапно и в самых неожиданных местах. Эта напасть не обошла стороной и консоли. А разгадка проста — коряво слепленный движок с постоянными заплатками от не менее корявых кодеров и сжатые сроки релиза, которые продиктованы суровым рекламным бюджетом. Время всё исправило, но осадок остался. Обычное дело.
- Система PvP, хотя её перерабатывали не один раз, всё равно далека от идеала: вторгающийся игрок теперь имеет пониженное здоровье, только половину доступного для лечения эстуса и, скорее всего, должен будет иметь дело с парой фантомов-помощников. «Гэнкить» вторгающихся стало ещё проще и удобнее. Хост и 2-3 призванных фантома специально ждут вторженца, чтобы втроём-вчетвером его опиздюлить. Если игрок выбрал ковенант «Лазурный путь», то к нему на помощь может прилететь кто-нибудь из «Лазурных стражей» или «Клинков тёмной луны». Иногда после убийства одного Лазурного стража можно тут же получить свежего второго. Вторжение в одиночку превратилось в особо изысканное удовольствие. С выходом первого дополнения появился режим арены, где игроки могут месить друг друга на равных условиях либо в дуэлях, либо в командах по два или три человека, но, как можно было ожидать, ситуацию это не исправило.
- Грандиозное завершение [великой трилогии о великой войне](#). Концовки являются полной копией оных из первой части со слегка изменёнными диалогами. Тёмную разрезали надвое — в одной из половин есть небольшая развилка с [ББПЕ](#), что формально увеличивает их число до четырёх.

Фандом

В основном обретается в [/vg/](#) и на [ДжойРеакторе](#). Состоит из [ПвПешников](#), поэтому споры о новых сборках и метах не прекращаются никогда. Если же вы хотите поучаствовать в забеге, то категорически рекомендуется пройти игру самому, или хотя бы посмотреть прохождение на ютубе.

- Самый простой способ начать спор — надавить на провисающие в DS места: сюжет, управление, графика. Идеиные DSфаги готовы съесть любого, кто пожалуется на коричнево-зелёную кашу в своём мониторе.
- Так же хорошо работает напоминалка о том, что все игры серии легко проходятся на 100% за несколько вечеров, если предварительно покурить вики и гайды (что таки правда) и что без модов DS1-3 по уровню сложности стоит примерно на одном уровне с [Облой](#) или [второй Дьябллой](#).
- Был распространён холивар между приверженцами DS и DS2, но с выходом DS3 он приобрел новые обороты.
- Мышь и клавиша vs геймпад. Очень популярный холивар. Тонны еды можно получить, заявив, что пробовал пройти с геймпадом, но с мышью и клавишей оказалось удобнее.
- Вброс на тему будущего серии. С одной стороны, From Software считают, что история закончилась на третьей части. С другой стороны, орды фанатов не прекращают просьбы о продолжении серии. Возможно, когда-нибудь одна из сторон сдастся. Но до того момента...
- ПВП-билды. Срач легко начать, предъявив «совершенно новый» ПВП-билд, якобы превосходящий все остальные. А уж при наличии пруфов побед над юзерами дефолтных билдов...



Стеб фанатами над собой.

Драмы

Порт игры

Началось всё с игры [Demon's Souls](#). Она не имеет общего сюжета с DS, повествуя о мире, разделённом вихрями, но основные черты геймплея и атмосферы были взяты оттуда. DeS вышла только на [мыльнице](#). Отсутствие порта скорее всего обусловлено нежеланием Сони делиться [эксклюзивами](#), так что From Software решили издать идейного кроссплатформенного наследника, им и стал Dark Souls. Разговоры о переносе на ПеКа породили споры между пекарями и консольщиками: вторые до сих пор припоминают первым, что те уверяли всех в [ненужности](#) Душ на PC. Появление же было омрачено жуткой оптимизацией, не было элементарных опций типа смены разрешения, не было русского, мышка не настраивалась в принципе. Пекари плакали, кололись, покупали геймпады. Положение спас DSfix, написанный одним фанатом абсолютно бесплатно. Второй бедой стал богомерзкий Game For Windows Live, он лагал, вылетал, не давал играть и коннектиться.

Переезд в Steam

В конце 2014 игру было решено перенести из тонущего GFWL. Казалось бы, Praise the Gabe! Но проблем этот переезд породил немерено и игроки не упустили возможности [посрать старику в уши](#). Сохранки надо было переносить руками, так что кто не успел, тем не повезло. Ачивки открывались все разом в одно и то же время, что было неприемлемо для дрочеров платины, заставляя их кидать своих NG+++ персов. Самый смак же оказался в том, что япошки уронили онлайн. Появился лок регионов, заставивший игроков [этой страны](#), латинской Америки и Китая срать кирпичами, ибо призывы/вторжения не работали вообще, фикс кооператива из DSfix также перестал работать. Аноны массово переключались между серверами Сtima: сперва был финский, но он не выдержал и лёг отдохнуть, после него ПвПшники обосновались на Люксембурге, где и сидели, пока япошцы всё не починили. Даже сейчас стабильность онлайн под вопросом.

Клоны

Серия обрела большую славу и огромное количество поклонников за свои особенности и наказывающую за ошибки сложность не только среди обычных геймеров но и [среди разработчиков игр](#), что некоторые из них решили запрыгнуть в бэндвагон и использовать формулу Душ в своих проектах. Так как клонов появилось довольно дохуя, а некоторые из них и вовсе — [пародии](#), ниже перечислены наиболее [значимые](#):

Severance: Blade of Darkness

He souls-like, ибо вышел ажно в 2001, но стоит упоминания, поскольку примерно так бы выглядел Dark Souls, выйди он в то время. Доставляет за счёт хорошей боевки, нескольких классов для игры и высокой сложности. [Видео по игре](#)

Salt And Sanctuary

Те же яйца, только в 2D. В целом обладает похожей, но слегка омульташенной атмосферой, рассчитана на любителей соулс и платформеров.

Lords Of The Fallen

Внебрачное дите соулсов и Вархаммера от небольшой немецкой студии и City Interactive (привет Terrorist Takedown). Среди фанатов душ получил прозвище «clunky souls» за медленный размеренный геймплей и увесистые анимации оружия. В целом, формула геймплея почти полностью копирует таковую у душ, причём сравниваясь с ними по сложности. Арты выполнены в опопселом угловатом типично-фэнтезийном стиле.

The Surge

Футуристический дистопический соулс-лайк от той-же студии. Схож с душами, но игровая механика упрощена. Играем мужиком в экзоскелете. Лупим других мужиков в экзоскелетах. Геймплей несколько более динамичен, чем в предыдущей игре студии, левел дизайн продуман и рекурсивен, но игра страдает от однообразия.

Demon`s Souls

Души до каноничных Тёмных Душ. Вышли в 2009 от той же FromSoftware эксклюзивно на третью плейку, посему остались менее замеченными для аудитории. От тёмных душ отличаются оригинальным(вроде как) миром и оттого своим особым лором. Технически - практически та же самая игра, что и первый темный соулс, даже интерфейсы почти не отличаются. Геймплейно выделяется в основном тем, что до концепции эстуса в тот момент разрабы еще не доперли, отчего лечение происходит посредством покупаемых у торговцев аптек или колдунством. Места некоторых локаций в первой части темных душ порою настолько нагло заимствованы из душ демонических, что просто диву даешься. Коридоров больше, баланса в игре меньше, что неплохо рвёт игрокам, пришедшим в демонические души из темных, жопу. Если что, онлайн-механика со всеми этими фантомами впервые появилась именно в Demon`s Souls. К сожалению, на сегодняшний день заценить онлайн-сторону игры уже не выйдет - японцы отрубили серваки в феврале 18 года, а потому остается играть только в одиночный режим. Впрочем, некоторые уже запустили [свои сервера](#).

Да PS5 одновременно с консолью в конце 2020 вышел ремейк. Подтянули графон, освещение, редактор персонажей, частично переделали боевку с локациями и всё такое. Также добавили русскую локализацию на уровне субтитров. Но при этом у HUD [отвратительный дизайн](#), атмосфера в Нексусе оказалась просрана, а до ремейка добралась [толерастия](#) — солдатик в Нексусе стал нигрой (был белый), а вместо выбора пола телосложение по заветам Убейсофт.

For Honor

Попытка Ubisoft скрестить формулу Дарк Соулс с МОВА. В целом не взлетела, но внезапно себя проявили в жанре всевозможные МКшники и прочие теккенцы, облюбовав мультиплеер и решив что специально для них вышел очередной *Soul Calibur*. Бывает — не знаешь, где найдёшь, где потеряешь. Хайп, как уже отмечалось, быстро прошёл и драчкодрочеры вернулись к традиционным франшизам, в частности, вышедшему позже МК-11.

Bloodborne

Не совсем подражатель, поскольку в разработчиках сами From Software во главе с Миядзаки. Эксклюзив для PS4. На сей раз действие игры происходит в викторианско-готическом городе Ярнам, где разразилась эпидемия, превращающая людей в чудовищ. Переливание крови, возможность создать персонажа-трапа, а также смерть в первую минуту игры прилагаются. По механике практически аналогична Souls-серии, из основных отличий: наличие огнестрела, отсутствие щитов (два, один, почти бесполезный, в игре всё же оставили, just for lulz, второй завезли в dlc, помогает с магией, но не имба) и аптечки не восполняются у фонарей (костров).

Nioh

Соулс-лайк с повышенным градусом виабушности. Играем белым мужиком яойной наружности, который к тому же смахивает на Возьмаха Герванта. Машем в основном катанами. Изначально выпущенный для PS4, в ноябре 2017 вышел и на ПК, да ещё со всеми патчами, DLC и прочими плюшками. Вследствие чего то тут, то там вспыхивают вялые срачи между консольщиками и пекарями.

Hollow Knight

Те же яйца, только с букашками. Ядреная смесь Dark Souls и Метроида, из которой в итоге получается самобытная и примечательная игра. Выглядит очень мило, а по факту ставит задачи типа «прыгнуть через шипы на стену с шипами, а с нее сразу на другую стену с шипами, а оттуда через шипы на мааааааленький пяточок пространства». Также НК расово славянский, полный всевозможной [готической мерзости](#), в частности, скелетов, ходячих пустых доспехов, призраков и, внезапно, гигантских могильных червей. И да — из потолка тоже торчат шипы. Самые внимательные задроты с удивлением обнаружат в игре богатый и интересный лор, DS если и уступающий, то ненамного. То ли в 2021, то ли в 2022

планируется выход сиквела с Хорнет в главной роли.

Blashpemeous

Не настолько жесток, но из той же оперы.

Code Vein

Максимально виабушный соулс-лайк в пост-апокалиптическом сеттинге с вампирами на Unreal Engine 4. Вышел 27 сентября 2019. В итоге игра с весьма отличным редактором вайфу-ГГ стала копипастой душ, чего стоит местный Анор-Лондо, который чуть ли не выдран из первого Dark Souls.

Immortal: Unchained

Весьма спорная по качеству шведская игра, представляющая собой смешение душ, шутера от третьего лица, и далекого будущего, где андедами внезапно являются роботы. Также прилагается одна и та же темно-зеленая цветовая гамма на большинстве уровней.

Sekiro: Shadows Die Twice

Новое детище From Software. Вышла в конце марта 2019 и порвала пердак всем профи ДС, ибо кроме общих элементов ДС типа костра(здесь что-то типа тотема), фляги с ХП и естественно смертей, ничего с ней общего не имеет. Вся боевка состоит из тайминга и парирования, и просто заставляет тебя не то чтобы постоянно, но очень часто нападать, в отличии от Hit and Run ДС. Есть настоящие ПРЫЖКИ(!), кривоватый стелс, и много вертикальности на уровнях, откуда зело приятно свалиться с катаной на голову ничего не подозревающему противнику и выпилить его чуть менее чем полностью (за исключением мини боссов). К моменту выхода чуть менее чем половина отзывов в Steam состояла из текста «я сосал меня ебали» по вышестоящим причинам. По этим же причинам DEATH (YOU DIED) видят over 9000 раз все без исключения. А еще, здесь нет мультиплеера, sad but true. Любители призвать sunbro прямо перед очередным боссом и нагибатыры разных мастей плачут кровавыми слезами.

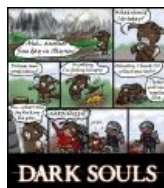
Cup Head

Двухмерный мультяшный скроллер, невинная внешность которого обманчива. Это лютей хардкор, точно не рассчитанный на кривые детские ручонки. Чтобы пройти на максималке надо быть асом — вещьца ошибок не прощает.

Звёздные войны. Джедаи: Павший орден

Полноценный 3D-слэшер по «Звёздным войнам», скопировавший механику сабжа, но по миру ближе к «Метроидвании», а стиль путешествия между планетами на личном корабле так вообще отсылает к серии «Старой Республики». Правда, весь хардкор убивается имбовым навыком стазиса, который при умелом использовании уравнивает шансы даже с очень и очень сурьезным супостатом.

Галерея



Так надо играть. DS vs [Skyrim](#)

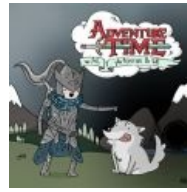
Всё по серьёзному.



Тут многим не хватило вазелина.



Diplom Souls



Abyss Time



Качественный косплей.



И ещё.



Потому что чата завести не догадались.



Халявчики не нужны.



Играем по ТыТрубе.



Не ходите дети по Великим топям.



Путник бездны



Арторис с ассасиншей Сиаран



Великий пёс Снупи.



Это не те грибы, Марио...



Отсылка в квадрате.



Смерть, она везде.



Сколько NPC вы видите?



Отличие NG от NG+.



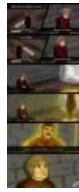
Гоголь одобряет.



Солярия из Асторы



Троллинг от маркетинга.



Не показанные лица рыцарей очень любимы художниками.

[Чё ты как баба!](#)

[Так Тирион и нашёл помощь.](#)

[Бати рекомендуют.](#)



[Орни и Смог уже идут за тобой.](#)

[И они поражены твоей неудачей.](#)

[Вы банкрот!](#)

[Хавель и его дилдо.](#)



[Он всегда возвращается.](#)

[Чувствуешь разницу?](#)

[DS умеет удивлять.](#)

[Грусть.](#)



[Wow So wulf Such sword](#)

Видеогалерея

[Dark Souls: in Summary](#)
Краткая предыстория мира.

[Ken Ashcorp - The Legend Never Dies](#)

Песня «The legend never dies».

[Gwyn, Lord of Cinder - Dark Souls Soundtrack](#)
Душевный саундтрек.

[Dark Sauce \(Русская озвучка\)](#)

Ещё один с озвучкой.
[Dark Souls x Evangelion](#)
[Neon Genesis Dark Souls](#)

[Честный трейлер Dark Souls](#)
[No Sense озвучка]

Действительно честно..

[How to win Dark Souls \(feat. THE LEGEND\)](#)

Ороро.

[General Animations - Dark Souls General](#)

Мульт о типичном прохождении.

[How I Got Through Dark Souls](#)

Как правильно проходить DS.
[Dark Souls - Ready To Die](#)
Are you ready to Die?

Troll of the Sunken King ► Dark Souls 2 Trolling Funny moments [ReUpload] Как же без него	https://www.youtube.com/watch?v=qbdjpGAjf78
Nameless King on dance pad by Luality А чего добился ты?	Для тех, кто знает, что такое Amnesia. 3 Year Old Girl kills two invaders - Dark Souls 2 Когда 3-летняя девочка играет лучше тебя.
DORK SOULS 3 (Dark Souls 3 Cartoon Parody) Пародия #1	DORK SOULS 3 "Seasoning Ash" (Dark Souls 3 Cartoon Parody) Пародия #2
DORK SOULS 3 "Seasoned Knight" (Dark Souls 3 Cartoon Parody) Пародия #3	

ССЫЛКИ

- [Русская вики](#)
- [Английская вики](#)



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
 Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
 Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
 Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
 Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
 Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
 Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
 Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
 Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
 Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
 Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
 Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
 Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
 HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
 It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
 Kerbal Space Program Killer Instinct



Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall
 Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic
 King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic Oblivion
 One does not simply X into Mordor Planescape: Torment Ragnarok Online RPG Skyrim Slayers
 Warcraft World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом
 Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры Вархаммер Волшебник Изумрудного города
 Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников Дракон Зомби
 Конан Конные арбалетчики Корованы Магия Морровинд Оборотни Орки Пейсатель
 Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада
 Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт
 Толкинисты Троль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези
 Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня

w:Dark Souls en:w:Dark Souls ae:Dark Souls tv:DarkSouls kym:dark-souls