

После того, как синематик закончился, все начали болтать.

- Невероятно! Синематик такого же высокого уровня, как и раньше!

- Я смог разглядеть пряди волос у девочки. Видимо управляющий снова решил сжечь свои деньги.

- Что это значит? Я не понимаю, что только что произошло? Старик и так уже находился на последнем издыхании, почему на него вообще упал метеорит?

- Начинай играть, быстрее!

Вскоре перед всеми появился экран выбора персонажа.

Пять разных героев стояли около костра под покровом темноты, было настолько темно, что можно было разглядеть только их смутные очертания.

Цзоу Чжоу стал очень взволнован, когда увидел такой уникальный экран выбора персонажей, поскольку он чувствовал себя втянутым в нечто грандиозное.

Эта игра отличалась от других РПГ-игр, где каждый персонаж выглядел как идеальная куколка.

Сейчас в центре экрана находился высокий и сильный варвар, который был одет в обычную броню.

- Варвар? Он больше похож на берсерка.

Цзоу Чжоу начал просматривать других персонажей.

Каждый раз, когда он нажимал на одного из них, тот выходил из тени и появлялся на виду у игрока. А персонаж, который был выбран ранее, отступал назад в тень.

Хладнокровный охотник на демонов с арбалетом в руках...

Владеющая магией чародейка...

Монах...

Колдун, что носил специальную маску...

Цзоу Чжо по очереди нажал на каждого персонажа и внимательно осмотрел каждого из них.

В его версии существовало только пять различных классов на выбор. Чэнь Мо планировал добавить крестоносца и некроманта вместе с рейтингом и таблицей лидеров позже.

Игрок мог выбрать любого из персонажей на выбор. Он также должен будет пройти введение для каждого персонажа, в котором ему продемонстрируют особые способности и историю данного персонажа.

Цзоу Чжо не потребовалось много времени, и вскоре он заметил разницу в дизайне классов.

На первый взгляд, персонажи были точно такими же, как и в других классических западных фэнтезийных играх: воин, маг, лучник, хилер. Вот только они были названы чуть по-другому. Но после более глубокого изучения их способностей и истории, он понял, что все на самом деле было по-другому.

Самым большим отличием от других фэнтезийных игр было то, что в этой игре не было деления на условные классы. Все персонажи являлись дамагерами, они отличались друг от друга только тем, как наносили урон.

Более того, эти персонажи идеально сочетались с темой «Диабло».

Возьмем, к примеру, охотников на демонов. Они обладали врожденной способностью противостоять демоническому разложению. Это позволяет им использовать силу демонов в качестве оружия.

Они - беспощадные стражи, поклявшиеся сделать одно: уничтожить порождения пылающего ада.

По сравнению с обычными лучниками, охотники на демонов подходили игре и теме «Diablo» гораздо лучше. Ко всему прочему охотники на демонов специализировались не только на луках и арбалетах.

- Охотник на демонов? Этот парень выглядит круто. Выберу его.

Цзоу Чжо создал мужчину-охотника на демонов и назвал его «Zzz».

На экране появился герой, который, похоже, только начал идти по пути охотника на демонов, у него практически не было доспехов а в руках он держал жалкий арбалет. Он выглядел тощим и слабым, но в его глазах был холодный, убийственный взгляд.

Цзоу Чжо был невероятно доволен своим решением, так как он любил подобных персонажей.

Вскоре после выбора персонажа глубокий, молодой голос произнес несколько строк.

- Моя семья была убита адским отродьем.

- Я был напуган и одинок, пока меня не спасли.

- Спасен выжившими, которые объединились, чтобы избавить мир от порождений ада. Они увидели во мне силу. И они выковали из меня оружие.

- И вот я готов.

- В Тристраме упал метеорит, и мертвецы поднялись вслед за этим падением. Я отправлю их обратно в могилы. Однажды за мной охотились. Но сейчас...Я - ОХОТНИК.

Этого было более чем достаточно для передачи предыстории охотника на демонов. Это также помогло игрокам сосредоточиться на «метеорите», который был важной частью сюжета.

Затем Цзоу Чжо был помещен в пустое поле с небольшой деревней за пределами экрана.

- Так на самом деле мы будем играть от третьего лица.

Все знали, что игрок будет видеть обзор не от первого лица, но увидев это воочию многие разочаровались, так как погрузиться в историю и атмосферу было легче всего от первого лица.

К счастью, Цзоу Чжо уже очень много часов наиграл в игру «Warcraft: The Frozen Throne», так что он уже давно привык к виду сверху.

Графика была невероятна. Все могли сказать, что на этот раз Чэнь Мо потратил действительно много денег и усилий на графику, так как каждая деталь, каждый штрих был чрезвычайно высокого качества, и это совершенно отличалось от того, чего все ожидали.

Пользовательский интерфейс был очень простым и интуитивным. Цзоу Чжо бегло просмотрел управление и сразу же запомнил все важные клавиши.

После того, как он опробовал перемещение, он понял, что это была полноценная 3D-игра. И причем все было очень высокого качества. Чэнь Мо сознательно выбрал такое расположение камеры.

Анимации были действительно плавными, особенно ему понравились анимация полета арбалетных стрел.

Однако графика выдавала действительно напряженную атмосферу. Все, казалось, было пронизано смертью и печалью. Тусклые уличные фонари, разбитые повозки и трупы наводили на мысль о том, что весь мир сейчас находится в ужасном положении.

Охотник на демонов начал идти вперед и вскоре встретился с первым зомби.

После первого выстрела чудовище бросилось на охотника за демонами. Цзоу Чжо ловко кайтил его и через несколько секунд убил своего первого монстра.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1273522>