Пролог. Первый шаг в мир боевых искусств

Для рабочих на малых и средних предприятиях проведение свободного времени за играми было основным навыком.

Конечно, некоторые люди не считают нечто подобное настоящими играми. Ведь речь идет о мобильных играх с автоматическим ведением боя, внутриигровыми покупками и гача-системой.

Однако «синим воротничкам» такие игры подходили как нельзя кстати. Можно стабильно повышать уровень, сидя прямо на рабочем месте.

Даже если на работе повышение не светит, зато есть радость от повышения уровня в игре.

Более того, на эти игры приходилось более 70% разговоров между коллегами по работе, поэтому можно сказать, что это было частью современной социальной жизни, чем просто играми.

Однако, когда речь заходила о компьютерных или консольных играх, для работяг это было несколько далеким хобби. За пределами работы они обычно увлекались распитием спиртных напитков (во время ужина дома), распитием спиртных напитков (на корпоративных ужинах), распитием спиртных напитков (с женщинами), и на крайний случай – рыбалкой. Можно сказать, это было мейнстримом.

В этом смысле мое увлечение играми было довольно необычным. Я был заядлым геймером.

График моей работы представлял собой двухсменную систему с короткими циклами дневных и ночных смен: 2 ночи и 2 дня или 1 ночь и 2 дня.

На выходных я сначала сплю как убитый, а затем сижу перед монитором с холодным пивком, потягивая его, пока играю.

В целом, я не особо требователен к играм.

Больше всего в играх мне нравится разнообразие отыгрываемых ролей. Иногда я живу жизнью преступника пустошей, путешествуя по миру дикого запада, а иногда беру на себя роль командира со сверхчеловеческими способностями, останавливая вторжение инопланетян и уничтожая несколько планет, прежде чем в конечном итоге спасти одну.

Совсем недавно я был мятежным сыном бога, который убивал богов одного за другим. Настоящее веселье.

Однако большую часть времени я был рыцарем или магом в средневековом фэнтези.

И вот, пока я раздумывал во что поиграть на этот раз, кто-то прокомментировал мой пост с просьбой порекомендовать хорошую игру.

 Попробуй «Хроники Мурима: История о жизни и смерти». Это очень веселая игруха.

 Очередное дерьмо от чинг чонгов! Свали отсюда!

 Я серьезно… это реально крутая игра, есть даже корейский патч. Просто попробуй

«Мурим, да?»

Мои знания о боевых искусствах ограничивались несколькими фильмами Стивена Чоу. Например, «Убойный футбол» или «Разборки в стиле кунг-фу».

«Самая совершенная техника в фильме “Разборки в стиле кунг-фу” вроде называлась “Ладонью Будды” или как-то так?»

Теперь, когда я представил нечто подобное, мне захотелось попробовать такую игру.

В итоге, я купил ее.

В конце концов, кошелек холостяка, честно говоря, был довольно толстым, так почему бы не потратить деньги на любимое увлечение?

Пока игра устанавливалась, я решил поискать больше информации о ней.

Это оказалась ролевая игра с открытым миром, сделанная в Китае (Неофициальный корейский патч: переведено 99,6%), с высокой степенью свободы.

Тот факт, что существовал фанатский патч с переводом на корейский, гарантировал получение хотя бы некоторого уровня удовольствия. В конце концов, кто стал бы переводить скучную игру?

Можно спокойно путешествовать, гриндить и повышать уровень, пока не достигнешь определенного уровня Репутации. Затем случайным образом будут происходить крупные события, называемые «Кризис в начале пути», «Кризис в середине пути» и «Кризис в конце пути».

Преодолев их все, можно увидеть финал. Кроме того, закончив игру, можно начать второе

прохождение, как потомок прежнего героя. И еще в игре предлагалось несколько концовок в зависимости от совершаемых действий.

Я не знаком с жанром боевых искусств, но во время поиска информации обнаружил, что этот жанр довольно популярен.

Обычно я играю в стиле манчкина, чтобы безоговорочно уничтожать врагов, а не пыхтеть, медленно преодолевая трудности. Мне нравится использовать самую сильную проверенную сборку персонажа и с комфортом наслаждаться игрой.

Изучая сборки персонажей и рекомендательные посты, я стал размышлять над тем, каким сделать своего героя.

Поскольку у меня уже было предчувствие, что игра будет веселой, я с довольной улыбкой ждал этого момента.

Вскоре установка игры была завершена, и я накинул на нее корейский патч.

И вот, пришло время долгожданного начала игры.

Используя знания из постов, которые я изучил незадолго до этого, я приступил к созданию персонажа.

Сложность я выбрал «Беспечный путешественник» (Легкая сложность).

Поскольку игра поддерживает несколько прохождений, я подумал, что если игра окажется интересной, то можно будет повысить сложность во втором прохождении.

В телосложении персонажа я выбрал «Токсичную кровь», которая дарует иммунитет к отравлению.

Звездой Судьбы я выбрал Небесную Звезду Истребления.

А что касается пола персонажа, то я без всяких колебаний выбрал женщину, потому что мне всегда нравилось играть за красивых женщин.

К сожалению, кастомизация внешности не поддерживалась, поэтому не оставалось ничего, кроме как выбрать из заданных пресетов внешности иллюстрацию девушки с большой грудью.

В конце концов, надо ведь порадовать глаз во время игры?

Сделав перерыв, я закурил сигарету и сделал глоток пива, наслаждаясь видом девушки с пышной грудью. Такова уж привилегия одинокого мужчины.

А что касается имени персонажа…

Ctrl+V.

□□ (А-Цин)

Я ввел предварительно скопированные из интернета символы хандзя.

Было непостижимо, как кого-то могли звать А-Цин, но так порекомендовали в одном из постов. В конце концов, это позволит освоить одно из самых мощных боевых искусств в игре, Искусство Меча Девы Юэ, в его истинной форме.

На этом создание персонажа было завершено.

Прежде чем нажать кнопку «Начать путешествие по Муриму», я открыл в своем смартфоне гайд, в котором описывалось, как быстро нагриндить уровни, прежде чем перейти к ранней стадии сюжета.

В конце концов, если это игра с открытым миром, разве не было бы разумно хорошенько прокачаться, прежде чем приступать к серьезным действиям?

Однако в конечном итоге вся подготовка оказалась бесполезной.

В тот момент, когда я нажал кнопку «Начать путешествие по Муриму»…

Я обнаружил себя стоящим в прохладной пещере… отягощенный некой массой в районе груди.

http://tl.rulate.ru/book/103499/3739307