

Чэнь Мо позаботился о том, чтобы игроки не могли спокойно ходить туда-сюда.

Хотя этот зомби являлся монстром «нулевой сложности», Цзоу Чжо все равно напрягался каждый раз, когда зомби бросался на него.

Вскоре охотник на демонов оказался в Тристае после того, как уничтожил группу нежити, которая пыталась попасть в город. Затем охотник на демонов вошел в город и взял несколько заданий.

Подсказки были довольно хороши, так как в правом верхнем углу находилась мини-карта с уже отмеченным местом, в которое игрок должен был прийти. Также справа снизу от мини-карты находилась сама суть задания.

Цзоу Чжо начал проходить квесты.

Вскоре Цзоу Чжо заметил несколько очевидных ответов на громкие вопросы.

Игра была очень хороша, да и управление было очень удобным. Графика и звуковые эффекты находились на очень высоком уровне. Можно было даже сказать, что качество этой игры превзошло качество многих других игр от первого лица.

Он понял, что Чэнь Мо создавал игру от третьего лица не для того, чтобы «скрыть недостатки», и не потому, что он не мог «удовлетворить потребности игроков с помощью обзора от первого лица». Он сделал сознательный выбор, остановившись на обзоре от третьего лица, как в игре «Warcraft: The Frozen Throne».

Цзоу Чжо был захвачен жутким художественным стилем «Diablo».

Когда охотник на демонов вошел в подземелье, Цзоу Чжо содрогнулся.

На некоторых более тихих картах игрок мог услышать даже треск костров, а в таком замкнутом пространстве шаги персонажей становились еще более громкими, и любой монстр, который вдруг появлялся прямо перед игроком, мог помочь ему с избавлением от запора.

А в сочетании с таким темным художественным стилем, а также случайно генерируемой картой, аспект приключения был раскрыт в полной мере.

Более того, Чэнь Мо вернул механику поля зрения и тьмы из игры «Diablo II». Когда игрок войдет в подземелье, его поле зрения значительно уменьшится, из-за чего фактор неожиданности покажет себя во всей красе.

В игре «Diablo III» игроки могли ясно видеть всех монстров на экране, что убирало всю

таинственность из игры.

Но с темнотой и ограниченным полем зрения, в сочетании с графикой, звуковыми эффектами и дизайном уровней... Временами Цзоу Чжо чувствовал беспокойство, а иногда и настоящее напряжение в районе пятой точки. Однако Цзоу Чжо не чувствовал, что с напряженностью переборщили, из-за чего хотел играть все больше и больше.

Это игра ощущалась совершенно иначе, чем все те розовые и пушистые игры. Эта игра не была похожа на парк развлечений с рыцарями в белых доспехах, которые разъезжают на единорогах без единой пылинки на доспехах. Трупы, скелеты, много крови и страшных монстров вместе с бесконечной безнадежностью, вот что было в этой игре.

Многие аспекты игры уже превзошли ожидания Цзоу Чжо.

Система экипировки была действительно богатой. Цзоу Чжо уже смог получить вполне приличное снаряжение во время своего маленького приключения. И у каждой вещи была своя собственная уникальная история и характеристики.

Так же в этой игре было много различных способностей. Различные способности разблокировались по мере того, как игрок повышал свой уровень. В сочетании с талантами и навыками рун, игрок мог сам собрать себе оптимальную сборку из того, что было на нем одето, и этим Цзоу Чжо действительно был доволен.

Самое главное, что в эту игру было очень приятно играть!

В других играх игрок был лишь какой-то пылинкой, и зачастую игрокам нужно было присоединиться к какой-нибудь гильдии. Не говоря уже о боссах, на которых нужно было собирать целые рейды из сотни человек.

Но в игре «Diablo» все было по-другому. Игрок был единственным богом в игре, единственным спасителем.

Игрок мог проходить сквозь море демонов как горячий нож сквозь масло, оставляя после себя только море трупов и разного снаряжения.

Конечно же игрок мог умереть, из-за чего ему придется для начала забрать свое снаряжение с трупа, а потом починить его.

Но это был мир, который был полон опасностей, мир, полный безнадежности, и единственный человек, на которого можно положиться - это ты сам.

И именно из-за этого игроки будут испытывать чувство удовлетворения лучше, чем в какой-либо другой игре. Именно из-за безнадежного положения мира игрок вынужден бороться с

ордами чудовищ.

Цзоу Чжо был полностью поглощен игрой, а его персонаж в этот момент исследовал какое-то подземелье.

Внезапно огромная волна монстров появилась перед ним, после чего бросилась прямо на него!

Среди этой группы мобов было несколько монстров, которые имели золотистый оттенок!

Игроки, которые наблюдали за ним, были шокированы. - Боже мой! Будь осторожен! Чувак, давай, я в тебя верю!

Цзоу Чжо был потрясен, когда увидел, что его здоровье резко упало до критической отметки, после чего он успокоил свои нервы и откатился на безопасное расстояние, после чего начал выпускать шквал болтов!

Более слабые монстры начали умирать, но у огромных редких монстров было намного больше здоровья, и они продолжали атаковать охотника на демонов.

Цзоу Чжо умело использовал все свои способности.

Он был чрезвычайно спокоен в подобной ситуации и не сделал никаких ошибок, поскольку он был не последним игроком в игре «Warcraft: The Frozen Throne».

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1273556>