

Учитель Пяо наблюдал, как его персонаж тонет, а затем возвращается на берег. — Не заметил этой желтой полоски, — пробормотал он. — Наверное, это какой-то показатель физической силы, верно? Эти слова вызвали еще больший ажиотаж в чате прямой трансляции. Физическая сила и плавание — все как в реальной жизни. Нет силы — утонешь. Реализм на высоте! — Боже мой, это просто потрясающе! — писали зрители. — В некоторых играх плавание не требует выносливости. Бесконечная выносливость во время плавания? Genshin Impact в сто раз круче! — Кстати, вы заметили, что шкала здоровья внизу экрана немного уменьшилась? Детали, блин! — Больше не могу, я тоже хочу поиграть в Genshin Impact! Когда, когда? Хочу играть прямо сейчас!! — Ажиотаж такой, что Пяо даже забрался на соседнюю скалу, чтобы проверить, это текстура или реально можно залезть? Да, можно! — Genshin Impact только начался, а фанаты в чате уже замерли в ожидании! — писал кто-то. — Да ладно, просто добавили физический параметр для плавания. Какая игра не может этого? Что вы так волнуетесь из-за какого-то параметра! — отвечал другой. — Как трое студентов могли за год сделать игру, которую не могли создать все разработчики мира? Наверное, это максимум, на что они способны! — звучали скептические голоса. — Наверное, у них просто не хватило денег, чтобы полноценно сделать игру, поэтому они выпустили демо-версию и надеются, что какая-нибудь большая компания вложит в них деньги! — предположила другая группа. — Да, Genshin Impact показывает отличные результаты, и точно найдутся инвесторы, которые захотят в него вложиться. MiHoYo скоро взлетит! Эмоции аудитории были еще более бурными, чем у Учителя Пяо. В чате шквал подарков просто не прекращался. Раньше Пяо старался благодарить каждого, но сейчас он полностью погрузился в игру. — Хорошо, давайте пока с подарками подождем, я немного поиграю, а потом поблагодарю всех! — пробормотал Пяо. В ответ на его просьбу в чат прилетела очередная волна подарков, на которые зрители даже не обратили внимания. Учитель Пяо вздохнул и продолжил свою исследовательскую миссию. Он заметил, что многие просили его попробовать забраться на скалу, чтобы проверить, текстура это или нет. Он направил персонажа к скале, нажал W и пробел. Персонаж на экране мгновенно забрался наверх, а сбоку появилась шкала выносливости. Учитель Пяо глубоко вздохнул и прошептал: — Это не текстура, это настоящая скала! Очевидно, что он ошибался. — Пяо, Пяо! На море есть риф, плыви туда! — кричали зрители. — Пяо, посмотри, можно ли доплыть до этого рифа. Он такой маленький, наверняка просто картинка! — предлагал другой. — Да, Пяо, посмотри, нет ли багов или ошибок в карте. Это бета-версия, так что проблем должно быть много! В чате полным ходом шла охота за багами. Как бы то ни было, игра, созданная Су Взем с помощью системы, просто не могла иметь багов. И даже без системы, Су Вэй скрупулезно проверял все возможные ошибки. Он заботился о каждом игроке! Учитель Пяо посмотрел на заполненный сообщениями экран и кивнул. Он направил персонажа на пляж, глядя на риф вдаль: — Ты про этот риф? — спросил он. Услышав утвердительный ответ из чата, Пяо поплыл в направлении рифа. В процессе плавания он нажал кнопку ускорения, чтобы сэкономить время. Но, доплыв до середины, он утонул! Пяо вскочил и заново направил персонажа к рифу. На этот раз он выбрал правильный угол, но все равно утонул на полпути. Пяо выглядел сбитым с толку: — А, странно, нельзя ускоряться? — Пяо, попробуй без ускорения. При ускорении точно больше энергии тратится. — рекомендовали зрители. — Наверное, Пяо просто не сможет туда добраться, давай лучше за Paimon и посмотрим сюжет! — предлагал другой. — А вдруг там есть сюрприз? Проверь! — Пяо, посмотри, может, есть другой путь? Может, можно добраться до рифа другим способом? — Да ладно, наверняка риф это просто картинка, до него и не добраться. MiHoYo добавили его просто для красивого пейзажа! Чат, словно хор, советовал Пяо самый простой и надежный способ: плыть медленно. Он нашел кратчайший путь до рифа и медленно поплыл к нему. Под пристальными взглядами игроков Пяо наконец добрался до рифа. В момент прибытия он услышал звонкий звон, и на рифе появилась сундучок с сокровищами. — Не могу верить! Это пасхалка? Круто! — писали в чате. — Ясно, это пасхалка. И сделана она с душой. Я же любитель исследований, увидел место, подумал, может, добраться, и вдруг там сундук! — радовался другой. — Я думал, что риф это картинка, а он оказался настоящим.

Mihoyo действительно постарались!— У меня большие ожидания от Genshin Impact. Больше ничего не скажу, братья. Буду молиться будде, чтобы завтра получить доступ к бета-тестированию! — Тут что-то есть! — сказал Пяо, глядя на сундук. Он нажал E, и на экране появились бонусы. Пяо подождал немного, пока у него восстановится выносливость, и поплыл обратно по тому же маршруту. Пяо удовлетворенно кивнул и улыбнулся: — Хорошо, хорошо, я очень доволен! За свою карьеру Пяо сыграл в массу игр, но никогда еще не видел игры с такой свободой действий и таким стилем графики, который ему нравится. Genshin Impact превзошел все его ожидания!— Пяо, попрошу тебя погулять вокруг. Хочу посмотреть на красоты Genshin Impact. Ведь самое главное для открытой игры — это мир. — Пяо, иди за Paimon, хочу увидеть сюжет! — Эта игра, наверняка, только в начале хороша, а к концу разочарует. Посмотрим, невозможно сделать ее за год!— Честно говоря, мне очень нравится стиль. Классический 2D! — Пяо указал на экран компьютера и добавил: — Я не фэн 2D-мира, но здесь это действительно хорошо. Пока Пяо говорил, он направил персонажа к Paimon. Рядом с ней была красная точка, обозначающая пункт перемещения.

<http://tl.rulate.ru/book/112991/4276911>