Поскольку все в чате продолжили расспрашивать о симпатичной девушке, Линь Сюэ осмотрела магазин и включила компьютер.

Большинство посетителей сейчас играли в «Warcraft: The Frozen Throne», небольшое количество в «Растения против зомби» или другие мобильные игры. Два компьютера, которые были расположены дальше всех от входа, были заняты двумя другими сотрудниками, один что-то делал с какими-то цифрами, а другой в данный момент писал какую-то историю.

- Не вижу Чэнь Мо, он, скорее всего, сейчас находится на втором этаже.

Осмотрев магазин видеоигр, Линь Сюэ не нашла Чэнь Мо.

Многие теперь знали, как выглядел Чэнь Мо, ибо недавно он поработал комментатором на одном турнире.

Линь Сюэ не сочла хорошей идеей отправиться на поиски Чэнь Мо, так как не хотела мешать ему работать.

На компьютерах было не так уж много игр, так как в магазинах видеоигр обычно были установлены игры от компании, которой принадлежал этот магазин. Линь Сюэ заметила, что на рабочем столе находилась иконка игры под названием «Легенды Кунг Фу».

- Вау, это же уся! Чэнь Мо, видимо, любит удивлять людей, - Линь Сюэ была приятно удивлена.

Будучи стримершей, которая была страстно увлечена одиночными играми, Линь Сюэ имела некоторое представление о состоянии рынка игр. Она знала, что все китайские тематические игры были однотипными сянься-подобными играми. На рынке сейчас было не так уж много хороших игр, которые делали упор на жанр уся.

Многие игроки с нетерпением ждали выход уся-подобных игр, так как они были намного лучше сянься-подобных игр во многих аспектах.

Кроме того, многие МОРПГ с сянься в главной роли имели тот же самый геймплей, что и у западных МОРПГ. Разница была лишь во внешнем виде и сюжете, а каких-либо изменений в игровом процессе обычно не было.

Игроки уже устали от однотипных сянься-подобных игр.

Линь Сюэ подумала, что создать игру на тему уся Чэнь Мо, было довольно храбрым шагом.

- Сейчас я скачаю софт для стримов, подождите. Интернет здесь довольно хорош, так что проблем не должно возникнуть, скоро вы тоже сможете увидеть новую игру Чэнь Мо, - сказала

Линь Сюэ.

Линь Сюэ начала читать чат, пока ждала установки софта.

«Покажи нам ту симпатичную девушку!»

«Возьми ее номер!»

«Сюэ, пусть Чэнь Мо научит тебя играть в «Варкрафт»!»

«Я не хочу смотреть на эту новую уся-подобную игру. Все уся-подобные игры, которые сейчас находятся на рынке — полный мусор, и эта игра, вероятно, ничем не отличается от других игр!»

«Верно, поскольку ты сейчас находишься в магазине Чэнь Мо, может ты сможешь показать нам что-нибудь еще?»

«Заткнись, пусть она сама решает, что будет делать».

«А мне нравятся уся-подобные игры! Я хочу глянуть, насколько хороша эта новая игра!»

«+1»

В чате каждую секунду появлялось много разных комментариев.

После небольшой проверки Линь Сюэ начала стримить с компьютера.

Затем она дважды щелкнула по иконке, чтобы запустить игру.

Все началось с синематика.

На экране появилась бумага, на которую медленно начали капать чернила. Вскоре на ней образовался логотип компании «Удар молнии».

Спустя мгновение бумага исчезла, и на экране начали мелькать много разных иероглифов. С каждым взмахом невидимой кисти появлялся иероглиф, после которого показывали персонажа.

Красивые фехтовальщики, серьезные монахи, таинственные мастера боевых искусств… Персонажи мелькали один за другим, и Линь Сюэ едва поспевала за ними.

Затем камера начала отдаляться, и вдруг прямо перед камерой кто-то взмахнул мечом, из-за чего Линь Сюэ от неожиданности вздрогнула. На экране появилось несколько мастеров боевых искусств, которые сражались за свиток, и когда камера отдалилась, она увидела, что неподалеку от них стояло несколько зловещих персонажей, которые чего-то ждали.

Спустя мгновение молодой красивый юноша пролетел сквозь сражающихся мастеров, при этом разрубив их всех пополам...

Вдруг экран потух, и камера начала медленно отъезжать от спины старика, за которым почтительно стояла группа людей...

Среди моря цветов стояла дама, которая играла на гуцине, а рядом с ней стоял мастер боевых искусств, который играл на флейте...

В бескрайней пустыне летел большой орел, на котором сидел свирепый воин...

Среди всего этого хаоса было показано несколько персонажей, которые выглядели как герои.

И в конце какая-то зловещая персона открыла глаза, после чего в середине экрана появилось два слова.

Легенды Кунг Фу.

Линь Сюэ была ошеломлена этим синематиком.

Он очень сильно отличался от синематиков из игры «Warcraft: The Frozen Throne».

Этот синематик с точки зрения прорисовки персонажей не был таким детальным, но...

Линь Сюэ была потрясена тем, насколько захватывающим был этот синематик - он так же идеально отражал атмосферу жанра уся!

Она могла сказать, что персонажи словно сошли с какого-нибудь качественного романа, плюс их одежда, локации… Все было идеальным! А в сочетании с чернильным художественным стилем игроки могли почувствовать, что это было именно китайским детищем.

Люди из-за границы, возможно, не смогли бы сказать этого, но любой человек с минимальным знанием жанра уся мог бы сказать, что это была чисто китайская игра.

После того как синематик закончился, она увидела стандартное стартовое окно...

На заднем плане была нарисована чернилами гора. Логотип компании «Удар молнии» находился на подножии горы, а название игры - «Легенды Кунг Фу», на самой ее вершине.

Спустя секунду на экране появилось четыре кнопки: «Начать путешествие», «Проснуться в поле», «Помедитировать в горах» и «Заснуть».

Линь Сюэ нажала на кнопку «Начать путешествие».

Она была удивлена тем, что не сразу вошла в игру, а попала на экран настройки персонажа.

Она могла сама назвать своего персонажа, изменить его внешний вид, а также многое, многое другое...

[Подсказка: нажмите пробел, если желаете проверить свою удачу.]

Линь Сюэ была потрясена, когда рассмотрела список доступных ей для изменения вещей.

Настройка персонажа была похожа на некоторые одиночные западные фэнтезийные игры, но в них обычно были такие атрибуты, как: сила, интеллект, ловкость, мудрость и тому подобное.

Но атрибуты в игре «Легенды Кунг Фу» отличались от других игр.

Самыми важными из них были три атрибута: ум, сентиментальность и храбрость. Помимо них также существовали еще три атрибута: ци, энергия и находчивость. Кроме того, помимо этих атрибутов так же существовали три багуа[1].

В первом багуа можно было настроить распределение атрибутов среди глаз, ушей, гибкости, силы, нэйгуне, цигуне, атаки и защиты.

Во втором багуа можно было настроить распределение атрибутов среди добычи полезных ископаемых, охоты, рыболовства, собирательства, изготовления лекарств, кузнечного дела, кулинарии и чайных церемоний.

В третьем багуа можно было настроить распределение атрибутов среди медицины, навыка игры в шахматы, токсикологии, хирургии, искусства, знаний книг, вина и цветочных композиций.

Линь Сюэ была потрясена, когда увидела такое количество атрибутов.

Она нажала на пробел, и все атрибуты изменились.

Она заметила, что самое низкое значение для атрибутов было равно нулю, а самое высокое было равно тридцати.

Более того, по мере изменения атрибутов менялись и таланты.

- Это...я не видела еще ничего подобного! - Линь Сюэ была потрясена.

[1] - Багуа представляет собой священный восьмиугольник, который построен на восьми триграммах. Его еще называют сеткой Багуа. Стороны этого восьмиугольника указывают на разные сферы жизни человека.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1244024