

Линь Сюэ была потрясена, почему в этой игре было так много атрибутов?

Эти багуа[1] включали в себя так много атрибутов... Мало того, что с помощью них можно было настроить количество цигуна, силы и нэйгуна, которые были стандартными атрибутами для жанра уся, но так же помимо этих атрибутов можно было настроить такие атрибуты, как знание книг, кулинарии и чайных церемоний, которые, казалось, вообще не имели ничего общего с боевыми искусствами.

Так что это могло говорить о двух вещах: либо это была обманка, которую разработчик добавил ради иллюзии большей разнообразности, либо разработчик действительно сделал так, чтобы эти атрибуты влияли на что-то.

Линь Сюэ решила почитать, что делают те или иные таланты.

Помимо талантов, которые давали плюсики к разным атрибутам, существовали такие таланты, как «Сентиментальность», его обладатель будет получать двойной опыт в искусстве, лимит его армии будет увеличен на один пункт и предел всех художественных навыков будет увеличен до ста двадцати единиц.

Существовал даже особый талант - «Сердце змеи», который увеличивал количество атак, если мораль падала ниже определенной отметки...

Чем больше Линь Сюэ жала на пробел, тем больше она не могла решиться начать играть. Такая система не была дружелюбна по отношению к игрокам, которые испытывали трудности с выбором...

После борьбы в течение некоторого времени, она, наконец, начала игру после того, как нашла что-то, что ее более-менее устраивало.

Обычно начало сянься или уся-подобных игр было довольно однотипным. Игрок должен будет гулять по городу, собирать разные предметы и разговаривать с неписями. И в конце концов игрок получит снаряжение или какой-нибудь важный предмет после того, как закончит основной квест.

Линь Сюэ давала комментарии, пока играла в эту игру.

- Эта игра кажется такой...китайской. Декорации, неписи, задания, художественный стиль, фоновая музыка - все это отдает Китаем. Хотя я не думаю, что она такая же прекрасная, как «Варкрафт», эта игра на удивление чувствуется очень приятной и удобной.

- На самом деле мне пока что не нравится только одна вещь в этой игре - огромное количество атрибутов. Я еще не знаю, на что они повлияют, так что это немного тревожит меня.

Начало игры «Легенды Кунг Фу» не было дружелюбным для новичка, особенно это можно было сказать про то, что игрок был вынужден бродить по городу Лоян. Поскольку игрок еще не знал никакого Вуконга, он будет тратить большую часть своего времени на прогулки туда и обратно, из-за чего игрок может устать от банальной прогулки туда и обратно.

Но Чэнь Мо внес некоторые правки, которые улучшили графику, гайды и руководства, музыку и диалоги, так что бег туда и обратно не будет настолько неприятным.

Трудно было сгладить все недостатки, так как в игре «Легенды Кунг Фу» было действительно много контента. Даже при прочтении всех гайдов и руководств игрок скорее всего не сможет понять все фишки игры, из-за чего игра, скорее всего, не сможет стать хитом.

Тем не менее это так же было фишкой игры, из-за того, что в ней было очень много контента, она так же имела высокую реиграбельность.

К счастью, Линь Сюэ продолжила играть, так как она была очень заинтересована в этой новой игре.

Пробыв в Лояне около часа, Линь Сюэ встретила в таверне Гу Юэсюаня и выпила немного алкоголя, который был отравлен.

После этого серьезная рисовка и стиль игры сменилась мультяшной графикой.

- А? Что случилось?

Впервые Линь Сюэ увидела такое развитие событий.

Оказывается, что после того, как ее отравили, Гу Юэсюань принес ее в долину Сяояо и заставил своего мастера У Сяцзы вылечить ее.

Линь Сюэ была шокирована, когда увидела нечто подобное.

В других играх, в частности в подавляющем большинстве сянься-подобных игр, главный герой будет постоянно убивать монстров и за счет этого прокачиваться.

Такое развитие событий обычно можно было увидеть только в новеллах или в японских играх в стиле тамагочи.

После того как ее персонаж выздоровел, она стала третьей ученицей долины Сяояо. У Сяцзы также начал передавать навыки фехтования и Нейгонна, из-за чего некоторые атрибуты начали стремительно расти.

Линь Сюэ была шокирована и сказала: - Ха, а такое развитие событий довольно необычно.

И с помощью мультяшной графики и расслабляющей музыки вместе с забавными диалогами за этим было приятно наблюдать. Она поняла, что такой стиль отлично подходил такому безмятежному месту, как скрытая долина...

Кроме того, помимо изучения боевых навыков, ее хирургия, искусство, кузнечное дело и кулинарные атрибуты также подросли.

Эти атрибуты были действительно полезны. Некоторые задания требовали соответствующих навыков для выполнения, в противном же случае она могла провалить квест, из-за чего отношение с неписем, который выдал это задание, ухудшалось.

Линь Сюэ находила игру все более и более приятной...

Мультяшный стиль оставался на протяжении всего времени обучения в долине. В течение этого времени она могла контролировать своего персонажа, делать те или иные действия, практиковать Вугун или тренировать другие жизненные навыки, в общем она могла делать все, что ей только заблагорассудится.

Более того, в определенные дни происходили определенные события. Например, в китайский новый год ученики должны были навестить своего учителя, а во время праздника луны учителя тестировали своих учеников, и если вторые все делали правильно, то получали разные плюшки.

Обычно неписи выдавали Линь Сюэ задания по типу: «Посети этого человека», «Поучаствуй в этой церемонии» или «Уничтожь вот этих негодяев».

Из-за подобных заданий она уже успела посетить такие места, как «Храм Шаолинь», «Гора Удан» и «город Ханчжоу», и встретила со многими другими воинами.

Более того, боевая система действительно заинтриговала Линь Сюэ.

Боевая система представляла собой обычную шахматную систему, так что она не была чем-то новым. Но Линь Сюэ была шокирована тем, что Чэнь Мо удалось идеально включить в шахматную систему все ранее изученные ей Вугуны.

Нэйгун в основном был пассивным искусством, но некоторые из его приемов могли усилить атаки, из-за чего даже обычная авто атака бывало выносила по несколько негодяев.

У каждого Вугуна была своя фишка. У одного Вугуна могут быть только такие атаки, которые будут уничтожать только одного персонажа, но так же существовали и Вугуны, которые были нацелены на уничтожение толпы. Так же у каждого Вугуна была своя фишка — например ее

Вугун мог нанести двойной удар с небольшим шансом.

Такая боевая система была немного сложной для Линь Сюэ, но она не торопилась и не собиралась изучать много новых искусств и использовала только атаку Нэйгуна и несколько других атак из Вугуна.

- Эта игра очень интересна. Я не могу перестать играть в нее! - воскликнула Линь Сюэ.

В чате тут же появились сообщения...

«Наша Сюэ зависима...»

«Она действительно сосредоточена на игре, раньше она хотя бы немного говорила, но теперь она практически всегда молчит».

«Эта игра кажется довольно интересной. Я не ожидал, что уся-подобная игра будет такой приятной!»

«Но она кажется немного сложной. Но я рад, что в самой игре есть немало гайдов и руководств!»

«Я хочу поиграть в нее, откуда ее можно скачать?»

«Ее еще не выпустили. Ты можешь поиграть в нее только в магазине видеоигр Чэнь Мо».

«Теперь я хочу прийти и поиграть в нее, что за черт!»

[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/48330/1244025>