В магазине видеоигр Су Цзинью взволнованно наблюдала за тем, как Цзя Пэн ждал запуска игры «Don't Starve».

- Попробуй! Я не вру, она действительно интересная! - сказала Су Цзинью.

Цзя Пэн вытер пот со лба. - Кхм, успокойся. Эта игра была создана тобой, раз ты так упорно пытаешь заставить меня сыграть в нее. Я прав?

- Да, но босс помог мне с некоторыми моментами, - ответила Су Цзинью.

Цзя Пэн не мог в это поверить. - Если я все правильно помню, то твоя последняя игра называлась «Линией жизни», верно? И ее сюжет был написан Чжэн Хунси.

- Ну и что?

- Гм, ничего. Я попробую.

Преисполненный сомнений, Цзя Пэн запустил игру.

Как и игра «Растения против зомби», так и игра «Don't Starve» была доступна как на ПК, так и на мобильных устройствах и в ней поддерживался кросс-плей[1].

Вскоре начался показ синематика.

На фоне играла странная, веселая и одновременно грустная мелодия, тут же издалека показали двухэтажный дом, к которому начала лететь птичка, а вместе с ней и камера начала приближаться к дому. Вскоре Цзя Пэн увидел комнату, где на кресле сидел раздраженный Уилсон из-за своего очередного неудачного эксперимента.

В этот момент его радио вдруг заговорило.

- Слушай, приятель, похоже, что у тебя возникли какие-то проблемы!

- У меня есть тайное знание, которым я могу поделиться с тобой.

- Если ты готов...

Уилсон был удивлен, но без колебаний кивнул.

- Тогда...

Страшная тень появилась на экране, а затем бесчисленные знания потекли в его разум.

Уилсон попробовал повторить свой эксперимент...

В конце концов, он создал зловещего вида портал.

- Превосходно! А теперь дерни за рубильник!

Уилсон начал колебаться.

- СДЕЛАЙ ЭТО!

Уилсон дернул рубильник. Темная тень появилась из-под земли, схватила Уилсона и тут же испарилась вместе с ним.

На этом синематик закончился и показалось главное меню игры.

Пользовательский интерфейс был действительно приятным и простым.

В главном меню было всего четыре кнопки: [Начать игру], [Моды], [Настройки] и [Выйти].

Цзя Пэн подумал и решил, что это игра определенно будет довольно сложной, потому что это была игра на выживание. Он решил для начала изучить моды и настройки, чтобы проверить, можно ли как-нибудь будет уменьшить сложность.

Нажав на кнопку [Моды] перед ним открылся список с модами, сейчас их было очень мало, и в основном они были сосредоточены на помощи новичкам.

Цзя Пэн выбрал несколько модов из этой группы, а затем перешел к проверке настроек. Цзя Пэн был смущен, когда увидел огромное количество настроек, так что решил доверить этот вопрос Су Цзинью.

Игра была довольно темной, но в отличие от ужасающего стиля игры «Diablo», ее стиль был более юмористичен.

Местность, деревья и вода - все это выглядело как простые наброски, но все вместе это порождало уникальный, неповторимый стиль.

Уилсон лежал на земле, а над ним стоял странный длиннолицый волшебник.

- Слушай, приятель, ты неважно выглядишь.

- Тебе лучше найти что-нибудь поесть до наступления ночи!

Затем он исчез.

Уилсон встал, после чего Цзя Пэн смог начать управлять своим персонажем.

Используя мышь, Цзя Пэн начал управлять Уилсоном.

Звуковых оповещений было довольно много в этой игре, из-за чего этот мир чувствовался менее страшным.

Ну или ему так казалось из-за того, что сейчас был день.

На карте повсюду валялись разные ресурсы: саженцы, деревья, цветы, кусты…

Цзя Пэн немного походил вокруг и расслабился, когда понял, что поблизости не было ничего такого, что могло бы причинить ему вред.

В правом верхнем углу находились полоски четырех атрибутов: количество проведенных дней вместе с текущим временем, голод, здравомыслие и здоровье. Из всего этого он не понял предназначения здравомыслия.

«Чем больше, тем, наверное, лучше» - подумал Цзя Пэн.

Уилсон продолжил ковылять вокруг карты, так как Цзя Пэн не знал, куда ему нужно идти, и по дороге он подбирал абсолютно все, что только мог подобрать.

Пробежав несколько минут, он решил открыть карту, так как понял, что заблудился. Он увидел, что все это время шел в одном направлении, но понял кое что очень важное и воскликнул: - Эта карта огромна!

Цзя Пэн был ошеломлен, так как он только что понял, что ему понадобится гораздо больше времени на исследования.

Сбор травы, палок, камней, сосновых шишек…

И, наконец, спустя десять минут Цзя Пэн понял, что делает что-то не так, и решил проверить вкладку слева.

Он мог зайти в шесть различных вкладок: инструменты, свет, выживание, наука, охота и одежда. Судя по пустому пространству, вкладок, скорее всего, будет намного больше.

И первое, что он решил сделать, так это топор, поскольку на его крафт у него хватало ресурсов.

После нескольких взмахов топора упало дерево.

Подобрав бревна, Цзя Пэн еще раз решил глянуть на то, что мог скрафтить.

Довольно много вещей были довольно привлекательны, но многие вещи он не мог скрафтить, так как еще даже не увидел паутину, веревки или золотой самородок.

- Может быть мне нужно создать кирку и долбить огромные камни? Паутина...может мне нужно найти пауков?

Цзя Пэн продолжал бегать вокруг в поисках материалов.

- Хм? Валун!

Цзя Пэн скрафтил кирку и принялся долбить валун. Вскоре на землю посыпались камни, кремень и золото.

- Хм? Из него даже золотой самородок выпал!

Цзя Пэн нашел еще один валун и начал его долбить.

Цзя Пэн начал уничтожать один валун за другим, несмотря на свое первоначальное впечатление.

Тот факт, что он мог собирать редкие ресурсы для выживания наряду с удовлетворительным, ритмичным лязгом кирки о камни, делало игровой процесс действительно приятным.

Цзя Пэн приказал Уилсону поднять все, что упало на землю. В этот момент он заметил свина и его дом, причем свин ходил на двух задних лапах!

[1] Кросс-плей — с помощью поддержки этой технологии игроки, которые пользуются разными устройствами (ПК, консоли, телефоны и т.д) могут играть вместе по сети.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1276342