С карточкой персонажа "Ю Шэнфань" в руке, Чжао Юэ был бы неуправляем. Сяо Юй даже не был человеком. Кстати, геймплей и игровой экран этой серии игр "Повесть об Уся" был немного похож на игру в рамках "Самого сильного короля". Разве это не было легко для Сяо Юя?

Чжао Юэ открыл игровую платформу Tencent. Она считалась крупнейшей платформой для продажи цифрового программного обеспечения в китайской сфере влияния. Она легко могла конкурировать с Steam на равных основаниях, и была более мощной, чем "WeGame", которая была частью Tencent другого мира.

Это было неизбежно, так как Китай другого мира в основном делал Игры для одного игрока с палками и камнями. Пиратство было настолько разгульным, что игры даже считались электронным опиумом. Это соответствовало "Королю Молнии" - философии профессора Яна[1]. Отечественные игры для одного игрока были совершенно непопулярны. Денежный спам в мусорных онлайн-играх поднялся на сцену. Это, несомненно, было самым жалким делом.

Если кто-то хотел получить опыт тройной игры[2], он мог найти только одну из зарубежных игр...

К счастью, в Китае игровая индустрия этого мира была очень хорошо развита, особенно в том, что касается отечественных однопользовательских игр. Среди них не было недостатка в шедеврах тройного уровня. В то же время, нация предоставила платформу, которая была сродни Steam. Это было очень удобно.

Чжао Ююэ потратил более 200 юаней на покупку "Сказки о Wuxia 3 - Меч будущего" вместе со своим DLC. По сравнению с другими однопользовательскими играми, эта цена считалась относительно дорогой. Но по сравнению с теми деньгами, которые сосали онлайн игры, это было ничто!

Несколько шкур в игре "Король Славы" стоили более ста юаней, в то время как пистолет в игре "CrossFire" стоил 888 юаней!

Компьютер Чжао Юэ был ультрасовременным и должен был стать одним из самых мощных игровых автоматов в мире. Она с легкостью могла играть в эту игру на ультрасовременных настройках. Конечно, это будет отлично смотреться на экране, на пользу ее потоку. Ее зрителей можно было бы угостить чем-нибудь вроде блокбастера со спецэффектами!

Ее интернет сделал бы короткую работу этого масштабного скачивания. Ей понадобилось бы не более получаса, чтобы все начать. Весь игровой клиент не требовался для инициализации геймплея. Можно было начать играть только с четверти клиента, при этом загрузка продолжалась бы в фоновом режиме.

За эти десять минут Чжао Юэ был занят. Сначала она сыграла скрипичную песню для публики, что можно было считать разминкой, а также удовлетворить просьбу многих поклонников среди пулевых занавесок.

Некоторые поклонники даже спросили Чжао Юэ, будет ли она снова выступать в классическом концертном зале. Ее живые выступления все еще были лучшими...

Чжао Юэ определенно не смог ответить на это. Ее будущий карьерный выбор должен зависеть от судьбы. Если бы она действительно была Чу Локсун, то, скорее всего, сосредоточилась бы на музыке. К сожалению, это не так. Она была Чжао Юйюэ.

После того, как она закончила исполнять песню, публика захлестнула волну бесплатных подарков. Чжао Юйюэ открыла игру "Сказка о Wuxia 3 - Меч будущего", переполненную предвкушением.

Как и многие шедевры AAA, игра открылась с качественным открытием CGI. Одно из ее утверждений - "Десять лет в создании - девять лет из которых были потрачены на CG" было не просто шуткой....

После того, как логотип игры брызнул по экрану с бум-бумом, она увидела разворачивающуюся тушью картину, похожую на старинную каллиграфию в кинофильмах Wuxia. Сказительница начала буметь -----

"Поколения проходили, по ветрам и дождям, великое господство и великие свершения, но такие сказки можно было рассказать только горным призракам! Мы гордимся нашими великими сражениями, но давайте поговорим о сотнях лет беззакония! О мечном Божестве в зелени, размахивающем своим длинным словом, произносящем свой воинственный крик!"

"Если бы я, Ли Чжун Чжан, не родился, мечное мастерство было бы таким же тусклым и скучным, как темная, долгая ночь! Узрите мечи будущего!"

Весь экран, казалось, был наполнен аурой мечей. Сцена казалась довольно грандиозной. Она могла бы полностью простимулировать желание игроков оказаться в гуще Вуксии и в мире беззакония!

Чжао Юэ не мог не вздохнуть: "Эта игра претендует на роль анти-Wuxia. Разве они не с гордостью объявляли о том, как они будут так отличаться от типичных щелчков фехтовальщиков Wuxia? Но посмотрите на это открытие. Оно кричит на меня Вуксия..."

Пуля снова взорвалась. Ее зрители, похоже, критиковали продюсера игры Чжу Фэн, говорили о том, что трейлер намеренно вводил в заблуждение, что заговор Чжи Фэн только начался, что этот образ в начале был дымовой завесой...

Судя по этим словам, у Чжао Юэ уже было грубое представление о ситуации. Поток был очень милым. Это было похоже на игру, в то время как в сопровождении тысяч пешеходных гидов и проходов. Если она что-то пропускала, ее поклонники тут же напоминали ей, и она уходила все мудрее, извлекая выгоду из всего, что могла предложить игра.

В такой ролевой игре открытого мира, как эта, безусловно, будет много скрытых побочных заданий, ящиков с сокровищами и тому подобное. Это потребовало тяжелых исследований. С помощью пулевого занавеса она не пропустит ни одной информации.

Трейлер раскрыл грубый фон игры. Этот Ли Чжунган был какой-то легендарной фигурой. Этот персонаж даже не появлялся в игре. Это неяска оставила многих игроков недовольными. Они так сильно хотели ощутить элегантность и класс этого легендарного клинка Божества. Более того, они с нетерпением ждали, чтобы использовать невероятные навыки и способности, сами по себе. Они не ожидали найти только подавляющее навыки и способности на протяжении всей игры. Игроки были вынуждены продолжать кататься и избегать атак при набеге на босса. Они никогда не могли развлечь жадность приземления только один удар, прежде чем им пришлось откатываться и спасать свои жалкие шкуры....

Чжао Ююэ вошел в меню создания персонажей. Это позволило ей выбрать фон и настроить такие параметры, как внешний вид лица. Для такой поклонницы эстетики, как Чжао Ююэ, полчаса было бы достаточно, чтобы отрегулировать настройки до тех пор, пока она не создаст богиню.

Но как бы то ни было, она была в центре потока, и она была здесь, чтобы очистить игру как можно скорее. Ее приоритеты преодолели почти подавляющее одержимость-компульсивное расстройство. Она поставила в случайное положение мужской персонаж, и все упростила, сделав его бандитом. Мало ли она знала, что это довольно сильно повлияет на ее игровой процесс!

Она не могла этого отрицать, эта игра в песочницу была как-то уникальна по-своему...

Она даже могла выбрать происхождение своего игрового персонажа. Это меню было составлено таким образом, что она перепутала его с настройками сложности. Она никогда не ожидала, что игра начнется со сцены убийства всей ее семьи!

Это была самая шокирующая, кровавая сцена. Чжао Ююэ не мог не спросить: "Итак, какую бы личность я ни выбрал, я потеряю всю свою семью в самом начале?".

Ей ответили всевозможными "да" на занавеске от пули. Даже если бы кто-то решил стать членом королевской семьи, они были бы только ритуально убиты. В хаотичном мире многих стран, разве не нормально, что маленькие народы истребляются по желанию?

Теперь, когда вся семья мертва, главный герой, конечно, не стал бы и не смог бы умереть. Это также требует главного стремления - отомстить за своих родителей!

Вуксия и месть почти всегда шли рука об руку. Это было настолько распространено, что романы Вуксии можно было практически назвать романами о мести. Внутри игр такая тема была бы как застоявшаяся. Главный герой мог играть в раунд "Квинтовых карт"[3] или что-нибудь еще, задолго до мести...

Главный герой Чжао Юэ родом из маленькой деревни. Первый босс был вором в горах. Этот босс также назывался "Советник по отказу от игры". Его встреча была неизбежна, его босс сражался неудержимо. Игроки всегда критиковали это. Где был обещанный "песочница" открытый мир?

Когда Чжао Юэ начал играть в игру, она сказала зрителям, что хочет идти по пути справедливости, быть хорошим человеком и не отнимать ненужных жизней.

В результате она в кратчайшие сроки начала сталкиваться с "дурными намерениями Чжао Фэна"...

Чжао Юэ был мастером игр. Она почти неторопливо издевалась над так называемым боссом "Game Quitting Advisor". В конце концов, как вор был избит до последней капли его HP, он начал молить о пощаде. Он пообещал превратиться в новый лист и больше никогда не быть вором, умоляя главного героя отпустить его.

Чжао Юйюэ показал ему милосердие и отпустил его. Наконец, она смогла отправиться исследовать мир беззакония...

В конце концов, она завершила первый основной поиск, успешно вступила в "Монастырь Двух Дзен" и вернулась в деревню своего происхождения, только для того, чтобы обнаружить, что ее деревня была зарезана тем самым воришкой, которого она однажды отпустила на свободу. Вор даже построил "Башню для сбора трупов".

Взломав и проткнув головорезов, она в конце концов снова наткнулась на вора. Вор посмеялся самым подлым образом и высмеял главного героя за его наивные, оптимистичные манеры. Он, казалось, стал лидером банды, с десятками подчиненных под ним.

Если бы другой игрок был на месте Чжао Юйюэ, он или она был бы обречен. Они были бы завалены боссом вора и его головорезы, и они могли бы плюнуть на игрока до смерти. Такой игрок терял бы надежду на игру, и бушевал бы по игре, как бы зловеще к ним не относились в игре. Он, безусловно, совершить все формы убийства, никогда не верить в слова любого злодея снова ...

Но Чжао Юйюэ вздохнул и нежно сказал: "Амитабха, я освобождаю его от рабства своей смертной катушки и спасаю его от тяжести его злодеяний!"

Примечание к переводу:

[1] "Король Молнии" профессор Ян - имя Ян Ёнсинь, заместитель декана Четвертой больницы города Линьи, которая когда-то была известна как Психиатрическая больница города Линьи. Он также является директором Центра лечения интернет-зависимости в Линии. Он известен как "национальный эксперт по лечению интернет-зависимости". В качестве "лечения" он использовал электрический шок и в то же время применял к "пациентам" всевозможные

умственные промывки мозгов.

[2] 3А-уровень - Для того, чтобы игру можно было считать игрой 3А-уровня, она должна включать, по крайней мере, следующие элементы: высокое качество, широкий рынок, большие продажи, большая команда разработчиков, огромный бюджет развития, хорошо отполированное аудио-визуальное направление, идеальное техническое и художественное исполнение, игровой и полностью приятный в течение первых пяти минут геймплея, тщательно протестированный, без ошибок, большое удобство использования, непрерывное и сбалансированное развлечение с начала и до конца, а также большой графический интерфейс пользователя. Игру с перечисленными функциями в принципе можно рассматривать как 3А-уровень.

[3] Квинтовые карты - внутриигровая мини-игра, в которую можно играть в любое время, с любым NPC. Например, жена NPC будет убита. Время на исходе. NPC умоляет вас о помощи, надеясь, что вы сможете спасти его жену. Тогда, в данный момент, будут варианты разговора, либо выбрать, чтобы спасти или не спасать. И есть третий вариант, играть в "Квинтовые карты" (Это настройка игры, так как NPC имеет в руках очень редкую карту, и игроки могут получить ее, только выиграв NPC в "Квинтовых картах". Игроки могут выбрать мини-игру только в этот момент, чтобы получить карту, так как после завершения квеста NPC исчезнет навсегда и больше никогда не сможет быть найден). Затем, когда вы решите играть в "карты квинта", вы обнаружите, что NPC плачет эмоционально секунду назад, торопясь спасти свою жену, но в следующую секунду он тут же ни о чем не беспокоится... сыграйте в игру первым.

<http://tl.rulate.ru/book/13216/1012343>