

Теоретически, "Сказку о Вуксии 3 - Мечи будущего" можно было бы сыграть за бесконечное количество циклов, первый раунд, второй раунд, третий раунд...

Было много концовок для главного сюжетного квеста. Это было почти как "галгейм". Разные варианты привели бы к разным концовкам. Ты даже можешь остаться один навсегда. Ты также можешь закончить как половина завидной, идеальной пары с первой героиней. Конечно, это означало отказаться от второй героини. Поскольку Чжао Юйюэ нашла свой собственный "путь к монашеству", романтика с самками была бы наименьшей из ее забот - или заботой монаха, по крайней мере.

Может, ее и не интересуют женские персонажи, но это не помешало бы этим женским персонажам влюбиться в А Гуана, ни благодаря его "тьме", так как такой путь привел бы его к неизбежной помощи всем и вся - и в том числе этим женским персонажам.

Главный сюжетный квест Чжао Юйюэ завершился довольно сбалансированным концом, который не был ни хорошим, ни плохим. Он не решил убивать тирана той или иной страны, оставив людей продолжать страдать от крайних трудностей. Тем не менее, там, где один тиран падает, другой встает на его место. Такова человеческая природа. С другой стороны, там бродят злые духи всех видов. Такого рода, "А Гуан" не жалел милосердия.

В конце концов, А Гуан решил остаться на страже у дверей, где все злые духи вышли из ----- Свода Бездны. Этот "дверной проем" больше походил на трещину, которая открылась на мембране, разделяющей размеры. Монстры и духи покорили мир по ту сторону трещины, и теперь они смотрели на царство А Гуан. Именно там А Гуан дал самую благородную клятву. Он поклялся никогда не подниматься в Будду, пока этот "ад" не будет очищен от всего зла.

У Чжао Юэ ушло пять дней, чтобы достичь такого конца. Она проводила по крайней мере двенадцать часов в день. На протяжении всего игрового процесса она полностью игнорировала несущественные, необязательные побочные квесты. Ей еще предстояло собрать много, много других достижений. Это говорило о том, насколько велик масштаб этой игры.

Игра не скупилась на CGI-сцены, аставляла их на всеобщее обозрение при каждом удобном случае. Музыка была еще более бодрящей. В конце концов, А Гуан сделал такой выбор. Многие зрители в прямом эфире прокомментировали пулевой занавес -----

"Я необъяснимо тронут". Похоже, леди А Ю не просто дурачилась. Я не ожидал, что А Гуан действительно станет "монахом" поколения. Он даже решил охранять Хранилище Бездны..."

"Даже если это всего лишь игра, я нахожу почти невозможным закрыть свое сердце на этот уровень". Я видел столько путеводителей и прохождений, и все они научили игроков, как достичь конца Гарема".

"Это действительно хорошая игра. После просмотра потока Lady Ah Yu, я решил купить себе копию и играть в соответствии с гидом".

"Игры Чжа Фэн - это все шедевры. Его мировоззрение довольно интересно, особенно то, что установлено для дворца Самсара. К сожалению, востребованное мастерство немного опережает наше нынешнее поколение...".

"Вот как вы заставляете игроков воспринимать вещи всерьез". Там есть определенная степень реальности. Если игра - это не что иное, как беспорядок шквалов и широкоэкранных огней и звуков, то игроки не почувствуют ничего особенного. Мне казалось, что я смотрю полностью плотный, впечатляющий, боевик!"

...

После того, как Чжао Юэ закончила играть в игру, она даже нашла для себя официальную новеллу серии "Повесть об Уся", которую нужно было прочитать. Она обнаружила, что это было неудивительно клише. Романы Wuxia редко отличаются друг от друга.

Эта новелла была рассказана с точки зрения первого лица, но не было главного героя, только довольно обширный свинцовый состав. Первая и вторая героини в игре были членами этого актерского состава. Сюжет игры вращался вокруг них, и они рассказывали историю через свои личные представления и перспективы.

Хувевер, Чжао Юйюэ считал, что героини были написаны довольно стереотипно, будь то первая героиня Чэн Шань или вторая героиня Луо Сици.

Чэн Шань была сильной женщиной. В этом хаотичном мире она была сиротой в самом начале своей жизни. Она воспитывалась и почти индоктринировалась как самоубийца, фронтовая пехота. Она вырезала мечом свой путь через мир боевых действий. В то же время, она была безмерно верна Да Чу - стране, в которой она родилась ----- Она сделала все для Да Чу. Лучше умереть в борьбе за справедливость, чем жить в унижении!

Тем не менее, эти слова мало что сделали для того, чтобы предотвратить стертость Да Чу с карты. Ну, это было довольно неловко.

Это уступило место болезненному выбору и печальному концу игры. Если бы вы решили не спасать первую героиню, она бы почти наверняка умерла за свою страну. Если бы вы спасли ее, то это был бы большой квест на стороне, который был бы связан с возвращением ее страны.

Вторая героиня, Луо Сици, была дочерью богатой семьи в Королевстве Цзинь, маленькой стране на углу карты. Она с детства стремилась исследовать мир беззакония и была дерзкой, невинной и наивной. Она исполнила свое желание и попала в этот враждебный мир только для того, чтобы ее мечты быстро разбились вдребезги. Мир беззакония был поистине слишком опасен! Он был не так прекрасен, как она себе представляла.

К счастью, главный герой был в игре, хотя должен был быть главным героем, который завершил квест - "Герой спасает Красавицу". Благодаря садистскому уровню сложности игры

мы часто получаем результат "Герой не смог спасти Красавицу", вместо этого. Иногда красавица умирает, иногда мы даже получаем ситуацию "Герой не сумел спасти Красавицу и себя"...

Эта сторона не просто сидела и позволяла тебе не торопиться. Если бы вы не отправились в Королевство Цзинь к XX году, только после того, как подумаете, что у вас достаточно сил, вы бы только узнали, что вторая героиня Луо Сици либо умерла очень долгое время, либо ее увезли в другие страны в качестве своего рода рабыни, а ее многие, многие отпрыски уже бегали по всей карте!

Некоторые игроки яростно отмечали это как одно из "злых намерений Чжа Фэн". Он практически вынуждал вас рисковать своей жизнью и завоевывать этот победный камень. Как ты мог подождать, пока не будешь достаточно силен, чтобы спасти эту героиню?

В стороне от этих дженериков, новый DLC представил нового, женского поддерживающего персонажа - Ye Honglian. Йе Хонглянь однажды появилась в предыдущей работе, перед серией "Повесть об Уся". Она может быть известна как "Божество Хунлянь", но она была злой женщиной, которая убивала людей, не моргнув. Стремясь к ее победе, она либо повела игрока по своему пути, либо заставила его перевернуть новую страницу, следуя по пути благородного игрока...

Эти женские персонажи имели гораздо больший скриптимизм, по сравнению с женскими персонажами из многих других второстепенных побочных акций, что часто приводило к ночевкам. В конце концов, это был мир беззакония. Ты мог шутить и шутить практически все, что тебе нравилось. Кроме того, были бордели, разбросанные по разным странам и в разных сферах влияния. Некоторые игроки не переставали заходить в бордель первыми - во время каждого визита в новую страну. Говорили, что после того, как игрок блокирует всех проституток в игре, он открывает достижение под названием "Пушечный повелитель беззакония".

С таким количеством женских персонажей и крупномасштабных CGI в игре было ясно, что это игра, ориентированная на мужчин. Конечно же, женские персонажи тоже не были освобождены от любовных линий. Конечно же, эти любовные линии должны были носить характер "девушка-в-девушке". Это было бы то, что мы называем скрытой "линией Лили" [1]...

К сожалению, Чжа Фэн никогда не предоставлял никаких гей-линий и маршрутов. Игра решила от имени Чжао Ю Юэ, что её монах - прямолинейный парень. Должно быть, Чжа Фэн смотрел свысока на геймеров-женщин, принижая их геймерские духи. Помимо своего робкого характера, они никогда не могли оценить красоту его жестокого, темного мира.

Игроков-женщин в этой игре может быть так мало, как он себе представлял, но так же, как и игроков-мужчин. За такой хорошо сделанный, тройной-А шедевр, он едва окупил затраты на собственное производство. Ожидаете на этом нажиться? Невозможно!

Чжа Фэн, идеалистический продюсер игр, имевший непопулярные, но стоические увлечения и

собственные принципы, не делал игр для бизнеса (в основном потому, что он и так был богат), а делился с миром своими мыслями и мнениями. Он мало заботился о том, насколько хорошо развивались его игры.

Сейчас Чжа Фэн занимается созданием второго DLC игры. Он также исправлял ошибки и недочеты в некоторых частях игры, а также не позволял мошенникам бежать от его безжалостного издевательства...

Те, кто был знаком с Чжа Фэн, знали, что весь этот DLC будет сосредоточен вокруг еще одной женщины, а игроки смогут "налетать" на нее, оставляя всех счастливыми!

Чжа Фэн практиковался в практическом подходе к разработке новых сюжетов. В его компании был целый отдел, который посвящал свою энергию развитию сюжета. Он работал в тесном контакте с этим отделом, оставляя им разработку своих идей по Wuxia, даже если эти идеи иногда приводили к его "плохим интересам"....

Примечание по переводу:

[1] Линия лилии - понятие под царством ACGN, которое относится к невинным, чистым любовным отношениям между женщинами, но не полностью приравнивается к "лесбиянству".

<http://tl.rulate.ru/book/13216/1014266>