К тому времени У Шунь уже почти двадцать часов вела непрерывный поток. Единственное, что поддерживало его, это лапша быстрого приготовления. Его зрители не могли отрицать, что он был по-настоящему увлечен своими играми...

Он был первым, кто начал транслировать эту совершенно новую "Сказку о Wuxia 3 DLC", и ни разу не вышел из системы. Это также означало, что у него был самый большой прогресс до сих пор. Его навыки, может быть, и ужасны, но он боролся со всеми этими препятствиями с упорством и настойчивостью. Начальство дало ему паузу, но только на мгновение. Ничто не останавливало его мертвым на его пути.

В этой игре мафия иногда представляла большую угрозу, чем боссы. У Шунь неоднократно оказывался окружённым и забитым до смерти цифрами. Это было удручающе и смущающе!

Его небрежность вновь привела к тому, что он оказался в окружении кучки ядовитых скорпионов пустыни. Что еще хуже, эти твари координировали свои атаки в почти идеальном унисон. Они приходили в рукопашном бою и разбивались на группы, и даже знали, как флангировать и окружать своих врагов. Они даже временно отступали назад, когда их HP опускались ниже определенной черты, только для того, чтобы их заменили более здоровые толпы....

Эти толпы были теми, за кем нужно было следить всякий раз, когда вы бродили по окраинам королевства Чжао. Королевство Чжао было высоко известно своими многочисленными пустынями. Это давало студии повод создавать величественные, вызывающие благоговение сцены. Столица Королевства Чжао была относительно процветающей, хотя все еще несравненной с теми действительно богатыми странами, которые были в базовой игре.

У Сюн очень хорошо знал, что его самоуспокоенность привела к его последнему затруднительному положению. В конце концов, его панцирь сломался, и в мгновение ока он чуть не превратился в изможденного, другого человека. Он говорил в камеру слабо: "Я так подавлен". Похоже, что на этот раз я снова умру". Эти толпы сумасшедшие, кишащие на тебя в мгновение ока. С ними, наверное, сложнее иметь дело, чем с боссом. Мне просто хочется сдаться прямо сейчас!"

Не только его дух был близок к точке перелома. Он играл в игру так долго. Он уже пробирался, по бедрам, через различные побочные действия. Он также был физически измотан. Многие из побочных действий также закончились трагически. Тьма и тяжелый плащ мира налетели на него сразу, душат его, оптимизм и дух, который когда-то удерживал их, завядшие в пыли. ...

Конечно, у него были моменты передышки и передышки, когда каждый босс, наконец, падал. Тем не менее, одиночество и отчаяние никогда по-настоящему не исчезали. Они нагромоздились, задушив его духом. Если бы зрители не напоминали ему о своем присутствии с их цепными комментариями в занавеске от пули, он мог бы совсем сломаться.

В такой момент самая темная ночь ослепила бы только самый тусклый свет. Игра должна была хоть раз бросить ему кость...

Он чуть не посмеялся над этой мыслью. Этот мир был безжалостен. Он был наполнен эгоистичными, корыстными денизенами. Даже такие смиренные крестьяне часто пытались замышлять планы против таких паладинов, как он, ибо паладины были для них необходимым злом.

Мир беззакония был велик, но он не мог обеспечить его домом.

Это часто приводило его в ярость и разочарование. Иногда он изгонял его, забивая целые деревни.

У него была власть над миром!

Многие игры заставляли игроков забивать целые деревни, такие как "Старейшина Свитки V: Скайрим". Целые деревни казнили охотников на ведьм за жалкие поступки карманников ...

"Я купил эту чёртову игру, я заплатил за неё. Все в ней принадлежит мне. Я могу делать все, что захочу!"

Это именно то, что сделал У Шун. Он грабил деревни. После того, как он полностью сжег всю деревню, перерезал всех и разграбил все внутри деревни, он говорил об этом зрителям, развивая дальше: "В этом суть ролевых игр". Нужно обыскать каждый уголок и трещину. А если бы был какой-нибудь скрытый сюжет, который нужно было раскрыть?"

"Вздох... на этот раз я точно умру... посмотрите на время, я дошёл до второго дня вещания, даже не осознавая этого. Я совершенно измотан. С великим стыдом, мне придется закончить этот поток. Все, пожалуйста, подумайте о том, чтобы подписаться и отправить несколько подарков. Я открыл сердце и душу этой игры всем присутствующим. Этого должно быть достаточно, чтобы вы знали, стоит ли покупать этот ДЛК. Если вы спросите меня, то игру определенно стоит купить. С точки зрения сюжетной линии и графики, все они, как всегда, первоклассные и ф*крутые. Подождите, почему этот DLC называется "Закон Гуманной Справедливости"? Раньше я думал, что красивая и нежная Янь Цинмэнь будет праведной, прямолинейной цыпочкой, но сейчас я думаю, что она... А? Я уже отказался от исцеления, почему я до сих пор жив? Какого хрена. В этой игре действительно есть хорошие самаритяне? Это так называемое, легендарное "Милосердие Чжа Фэн"?"

Сонливость У Шуна исчезла. Он увидел элегантную женщину-мечницу в серой одежде, с несравненно красивым мечом, свисающим с её талии. У Сюн чуть не начал пускать слюни, когда увидел меч. Это должно было быть какое-то безумное, необычное снаряжение!

Игрок в нем поднял голову. Он очень хотел попытаться убить фехтовальщицу, и посмотреть, не уронит ли она этот прекрасный меч...

Сцена, которая последовала за ним, была не менее прекрасна. NPC смогли сгибаться и

демонстрировать свои способности только тогда, когда они были представлены в CG cutcenes и тому подобное. Любой бы хорошо смотрелся в кинематографических сценах. Однако, этот таинственный NPC сражался как высококвалифицированный игрок. Не было никакой неловкости или сценарных движений NPC!

Ее мечные техники были красивы и элегантны. Несмотря на то, что она сражалась с огромным количеством ядовитых скорпионов пустыни, она бросалась в их ряды, как грациозная танцовщица, размахивая мечом, казалось бы, в непринужденной манере. Единственная проблема состояла в том, что при прохождении мимо скорпионов она начала просачиваться через зазоры в их нетронутых доспехах!

Если отбросить в сторону ее технику, то у нее была острота уклонения элитного игрока. Она, на самом деле, делала боковые шаги и кувыркалась, как игрок. Она приурочила каждый из этих ходов по тонким полям бумаги, атаки ее врагов, проходящих через то, где она когда-то была - доли секунды назад!

"Болтаться, как сумасшедший осел" никогда не выглядело бы приятно, и никогда не могло бы быть красивее, даже через объектив Wuxia. Однако, учитывая, что это была всего лишь игра с некоторыми низкоуровневыми приемами боевого искусства, даже сильнейшие топ-игроки не смогли бы отбросить свои превосходные "летные навыки". В лучшем случае, их можно было бы считать довольно опытными экспертами паркура. Истинные элиты знали, как использовать эту технику в течение всего боя. При правильном выборе времени, они пройдут через битвы боссов целыми и невредимыми. Они были самыми лучшими лошадиными пони!

Конечно, NPC всегда представляли свои фирменные приемы на съемках CG. Катание, как осел, было бы одной из немногих вещей, которые NPC не поймали бы за смерть. С другой стороны, игроки зависели только от пьяного, случайного катания. По крайней мере, у них была цель - откатиться - выпить несколько зелий HP и восстановить свои HP....

Это был всего лишь короткий бой, но У Шунь быстро подтвердил, что этот NPC был невероятно искусным даже во время реальных боев. Она не была сущностью только для CG. Как бы удивительно ни выглядели некоторые NPC в своих выступлениях в КГ, напротив, реальность всегда была бы разочаровывающей. До тех пор, пока они обладали баром HP, их всегда можно было побить.

На этой седой женщине с мечами не было никаких уникальных признаков дворца Самсара. Иначе Ву Шун наверняка считал бы ее просто еще одним высококвалифицированным игроком, пришедшим в его мир на поиски дворца Самсара.

Женщина-мечница победила в общей сложности шесть ядовитых скорпионов пустыни. Однако она была ранена, так как не ожидала, что у скорпионов будет небольшая вероятность смертельного взрыва....

http://tl.rulate.ru/book/13216/1021480