Может быть, Чжао Юйюэ и использовала свои "Двухмерные врата", чтобы войти в вымышленный мир и изобразить несчастную жизнь безымянной девы, но все, что имело значение, так это то, что ее безымянная фехтовальщица стала знаковым персонажем. Она даже дала творцу Чжа Фенгу вдохновение. Такой гений, как он, не просто повторил это слово в слово, он взял на себя, чтобы добавить гораздо больше возможностей и целых маршрутов.

Создатели, которым не хватало этого дополнительного шага, были не "создателями", а "подражателями".

Итак, возможно ли было безымянной женщине-мечнице обрести счастье?

Давайте даже не будем задумываться над нашими ожиданиями так далеко - была ли она хотя бы нейтральным концом?

Большинство зрителей начали фокусироваться на потоке А Ю. Многие пришли к выводу, что святой монах А Юй был настолько популярен, по иронии судьбы, из-за своей простоты и ниши.

В конце концов, почти все о святом монахе А Гуане порождало слишком много "женской доброжелательности". Он часто бросался в отчаянные ситуации, только усложняя игровой процесс. Обычные игроки не просто выбирают такие непростые маршруты.

Если вы хотите быть Мадонной в этой игре, лучше иметь силы, чтобы поддержать ее.

По мере того, как Чжао Юйюэ продолжила вещание, у нее возникала тревожная мысль. Завершение игры означало, что титры будут выпадать, а это также означало бы, что ее имя появится на экране. Почему же тогда охота на ведьм еще не началась?

Она уже должна была быть разоблачена как "предсказывающий" фальшивый игрок, но этого еще не случилось.

Это была просто ее "аура прохожего"?

Честно говоря, игроки никогда не удосужились проверить VA. Те, кто не играл в хардкор-игры, были охотниками за мелочами. Когда кто-нибудь подхватывает ее, другие могут прыгнуть в

оркестр и выкурить ее.

Ни один другой игрок не мог подражать чистоте Святого Монаха А Гуана. Они смирились с тем, что, какую бы роль они ни играли, концовка не изменится - она останется угнетающей, как всегда, слишком слабой. Они были слишком слабы, чтобы сделать что-то, что могло бы потенциально изменить или изменить угнетающую судьбу Безымянной Мечницы.

В некотором смысле, такое клеймо сделало игру бессмертной.

Хорошим примером этого был случай с Лолитой в Центральном Йарнаме Кровавого моря [1]. Она была дочерью отца Гаскойна. [2] Независимо от того, что вы делали, она всегда умирала.

Это было занозой в шее для игроков, и распространение слухов о том, что вы действительно могли бы спасти ее, не помогло...

Ходили слухи: Попытка заключить сделку с Хидэтакой Миядзаки [3].

Сенсационная трагедия Безымянной Мечницы стала красной меткой для игроков. Зрители, отказавшиеся верить в то, что для нее потеряна вся надежда, пошли вперед и сами купили игру, надеясь доказать, что популярные стримеры ошибаются, с добавлением бонуса за успешное завершение игры.

На этот раз Су Ли не смогла прикрыть ту непреодолимую славу, которая окружала Чжа Фэн. Известная как она, она не смогла защитить гения-творец от ярости масс.

Чжа Фэн уже сам по себе был ходячим случаем несчастья. Су Ли не оказала большого влияния в этом аспекте. Она лишь делала сцены более эмоциональными. Главным могильщиком по-прежнему был бы Чжа Фэн, несмотря ни на что.

Чжа Фэн даже упомянул, что его почтовый ящик был завален вопросами о благоприятном конце безымянной женщины-мечницы, если таковая вообще была.

Он невинно заявил, что не знает. Вы можете не верить в это, но Женщина-меч, казалось,

приобрела чувство самосознания, что делает его неспособным контролировать свои действия....

Такой ответ был презираем, говоря, что он безответственно избегает своей роли в деле. Некоторые пессимистичные пользователи сразу же прочесывали игру в поисках доказательств обратного, например, как он намеренно выставил Яна Цинмэна в роли главного героя приманки.

Если бы не ее внешность и не такая уж плохая личность, игроки бы наверняка разозлились из-за того, что Ян Цинмэн убил их "сестру" и замусорил улицы своими черепами после того, как обезглавил ее - неоднократно.

Некоторые игроки даже зашли так далеко, что назвали Янь Цинмэн отбросами. Сидя на ее троне так долго, что некоторые даже "восхищаются" ее безосновательно, но чистая душа, как Безымянная Женщина-меч может пожертвовать так много ради несбыточной мечты.

Если бы у игроков был выбор, они бы, безусловно, приняли бы Безымянную Женщину Меча. Мало того, что она хорошо выглядела, но и красота ее сердца также зеркально отражала ее внешность. Размахивая своим чувством справедливости о только защитил тирана Ян Цинмэн, даже если это было непреднамеренно.

Ян Цинмэн получил доброе имя. Как только оно будет расшифровано, оно покажет, как мы НЕ ДОЛЖНЫ доверять ей, как мимолетные слова просветленных снов [4].

Несмотря на все эти презренные черты, модель её характера была создана исключительно хорошо. Этого было почти достаточно, чтобы удержать массы, что было несколько редким? Песня < my=" taoist=" nun=" friend=" > [5], положила последнюю часть в головоломку.

Прослушивание одной только песни рассказало историю о несчастной даме, которая встретила подонка, изменившего ей, и в итоге оказалась "другой женщиной".

Прослушивая песню и играя в игру, ян Цинмэн добавил ее в чушь*т-старт Ян Цинмэн. Она и сама неплохо справлялась, но когда дела с Безымянной Женщиной Меча шли хорошо, ей приходилось блокировать их общение. Какая королева драмы!

Для игроков-мужчин эта "духовная любовь" была просто кр*п. Она существовала только для

того, чтобы быть "запасной шиной" для "зеленой шляпы" [6], оставляя всех неловкими и отвратительными. Ее медовые слова несли в себе больше веса, чем песни, но с точки зрения поступков она вполне могла быть безрукой. Она бы никогда не была тронута тем, что игрок сделал для нее, думая, что этого следовало ожидать, как если бы игрок был ее "слугой"....

Это можно было заметить только в ретроспективе после того, как переживал плохой конец. Наибольшее раздражение вызывало переживание того, как его обманывали, играли в игрушки, использовали в качестве товарища.

Это не было похоже на то, что реальная жизнь дала им справедливую долю такого опыта. Чжа Фэн просто должен был втянуть это и в свою игру.

Какая удача!

Гневные игроки были вынуждены переигрывать игру только второй раз и тратить больше времени на игру, которая играла прямо в руки Чжа Фэна.

Примечания к переводу:

[1] Центральный Yharnam из Bloodborne: Область в игре Bloodborne, где игроки будут сражаться с боссом отцом Гаскоань.

[2] Отец Гаскойн: Босс сражался с игроками Bloodborne в Центральном Ярнаме.

[3] Хидэтака Миядзаки: Режиссер игр серии "Темные души" и Bloodborne.

[4] Words from dreams: □□□, aka Yan Qingmeng можно перевести на Clear Words from Dreams, что предвосхищает ее личность, так как слова никогда четко не запоминаются из снов, а слова из снов не реализуются в реальной жизни, так же известные как ложь или что-то поддельное.

[5] "Моя даосская монахиня-друга": Песня из "Судьбы Мечника 3" или широко известная как JW3, объясняющая историю персонажа, сыгранного в игре.

[6] Запасное колесо/ Зеленая шляпа: Слова, часто связанные с тем, чтобы быть третьим колесом.

http://tl.rulate.ru/book/13216/1034593