Господство охотников. Поиск косяков.

Из-за обложки ошибочно посчитал работу корейской, это у них такие шапочки, но автор китаец.

1. «Е Цы сидела на верхнем этаже главного здания «Глори Корпорэйшн». Рядом с ней лежал трофей, который она только что получила: Судьба Второй Битвы Королей: второе место в одиночном PvP». Локализация отстой. Одиночное PVP – это неверный термин, так как в бою должны участвовать как минимум двое. Есть обычный PVP бой, командный и все против всех. Особо радует, что в этом одиночном бою она взяла второе место, то есть продула. Будь это чемпионат, рейтинговые бои, то надо было писать именно, что был турнир, тут же нам говорят, что героиня билась сама с собой и себе же проиграла.

2. «Как только Е Цы опустила голову, чтобы посмотреть на кристальный трофей, она почувствовала пустоту в своем сердце. Она залезла в карман своего пальто и достала сигареты, которые только что купила. Е Цы никогда не курила, но сегодня она почувствовала желание выкурить одну». Она никогда не курила, но купила сигареты. Это как сказать, что никогда никого не оперировал, но именно сегодня достал скальпель….

3. «Е Цы погладила трофей своими тонкими пальцами и подняла его, прежде чем закричать охрипшим голосом: «Мама, папа! Я сделала это! Но почему же я не испытываю ни толики счастья? Смотрите, у меня есть трофей! Я стала сильной! Я на вершине! Но я не испытываю счастья!» Хотя бы потому, что победа в игре не дает тебе никаких реальных благ. Будь это иначе, мы бы, играя в Марио, купались в золоте. Говорить про турниры бесполезно, так как такой заработок одноразовый, он не даст ни квартиры, ни машины, ни уверенности в будущем. К тому же в обществе всего три критерия успешности: стабильная работа, семья и жильё. Нет хоть чего-то из списка – для всех ты неудачник. При этом не важно, что у многих «успешных» с женой вечные склоки, квартира съемная, полно долгов, а работа низкооплачиваемая.

4. «Это то, чего я заслуживаю? Это то, ради чего я отвернулась от всего, чтобы стать сильнее? — Е Цы кричала в агонии». Заняв место в виртуальном турнире, не стать сильнее. Иди в качалку, там тебе помогут.

5. «Я отвернулась от всего? Я стала сильнее? Правда в том, что я была покинута всеми остальными. Что я сделала для достижения цели сегодня? Я разгневала отца до смерти, мама ушла, и я оставила всех своих друзей. Я пользовалась дурной славой тогда. Я думала, что я была особенной, я думала, что никто не сможет меня понять. Правда в том, что я – дрянь. Но сейчас…» Хромает оформление перевода и фразы. В оригинале скорей всего было: «Зачем я отвернулась ото всех? Разве я стала сильнее? Я довела отца до инфаркта (разозлился, приступ, умер), бросила мать, оставила всех друзей. Я была стервой. Думала, что являюсь особенной, что никто не может понять меня. А правда в том, что я дрянь».

6. «Е Цы закрыла свои глаза. Ее рассудок был переполнен смятением, которое она испытывала, когда ей было отказано в праве участвовать в соревнованиях только потому что у неё не было товарищей по команде, только потому что у неё не было друзей». То есть вся эта ерунда с самобичеванием на деле просто истерика самовлюбленной девицы, которой виртуальность была дороже близких. Это же бред! Меня в кино не пустили, а все потому что плохо обращалась с мишкой. Да нет, ты просто должна была найти пару незнакомцев и создать команду. Ладно, я могу понять, что карьера про-геймера могла не нравиться отцу и матери, но как при этом она умудрилась перессориться с друзьями, среди которых должно было быть несколько геймеров? Люди ищут друзей по интересам, а не по рандому. Стало быть, она должна была и их обгадить, чтобы те сбежали. Но…всегда есть великое НО. Оно говорит, что

ссора с родителями автоматом устраняет всякие финансы для оплаты игр и квартирки. Тот, кто серьезно строит карьеру игрока, не умеет самостоятельно зарабатывать деньги, точнее сезонные подработки никак не помогут оплачивать квартиру, еду, электричество, игру, крутые шмотки для перса. Пока ты становишься супер-пупер крутым чудо-нагибалой, твои расходы оплачивают родители. А продажа предметов другим игрокам зачастую приводит к бану аккаунта. Из всего этого выходит, что родители бы убрали ей финансирование и призвали на помощь психиатрию. Ну или она бы взбрыкнула и сбежала из дому, а потом померла бы в переулке от передозы и венерических болячек. Иногда таких детей приводит назад полиция, но чаще они мыкаются по притонам, пока не загнутся.

7. «Она была номером один среди Шаманов Судьбы, самой бездушной и злобной. Ей никогда не предлагали помощь за все десять лет её одинокой игры в Fate». Какая неожиданность! Не знаю как остальные, но что-то я ни разу не помню случая, когда меня бы с радостью позвали на рейд или чтобы в гильдии кто-то хотел со мной общаться. Все люди общаются только со своими знакомыми, на остальных им плевать. Пусть ты самый крутой или очень полезный, даже если ты раздаешь халявный лут на площади – ты никому не нужен. Все твои ходки бывают одиночными или в компании случайных людей, которым твое общество совершенно не интересно. Другое дело, если есть твои друзья. Вот они и придают игре веселье, в них весь смысл, а не в поисках хлама по данжам.

8. «Прежде чем она смогла закончить фразу, ночной ветер сбил ее с ног, и она упала со здания». Дул смерч или ураган, иначе она просто не могла быть сбитой.

9. «Машинально протянув руку в охватившем ее отчаянии, девушке удалось схватиться за что-то. Подняв голову, она поняла, что тем, что удерживало ее на весу на стометровом здании, было не чем иным, как ее трофеем». Эй, её уже сдуло со здания, какая на фиг эквилибристика?

10. «Бросив прощальный взгляд на PvP трофей, Е Цы ослабила хватку. Бесконечная тьма поглотила её целиком, как будто её никогда не существовало». Не торопись, сперва свист ветра в ушах, чувство легкости и ужаса, потом боль, звук разбрызгивания мозгов по асфальту и наконец тьма.

11. «10 секунд спустя, мягкое белое одеяло было резко отброшено. Девушка резко села и осмотрела комнату». «Она опустила голову и посмотрела на свои белые хрупкие руки. Эти руки залезли под одеяло и решительно ущипнули за ногу». Резко откинутое одеяло слетает в сторону, открывая всего человека или оставляя прикрытыми только ступни и голени. Далековато надо тянуться для щипка.

12. «Лицо 18-19 летней девушки появилось в зеркале. На щеках, отличавшихся детской припухлостью, был здоровый румянец. В глазах сияла жизненная сила». Стоп. Девятнадцать лет, она уже играет в свою игру, с батей и мамой у неё не плохие отношения, школу давно закончила. По идее дурь из башки должна была давно уйти. Откуда взялась такая истеричность? Автор, ты чего, забродивших блинов ел?

13. «Первое, что почувствовала Е Цы, войдя в гостиную это тепло, которое так давно ушло из её жизни». Занятно, что до отказа в участии на турнире ей было глубоко по боку семейное тепло. Отрывок, где она вновь встретилась в отцом, нормальный, и там не видно неприязни или семейных проблем. Но тот, где она оплакивает турнир - за него надо бить розгами.

14. Я совершенно не понимаю, как мморпг станет турнирной, если вся крутость персонажа определяется его шмотом. Есть шмотки, есть победа, нет шмоток – нет победы. А еще классы перекособочены зачастую. Жрец никогда никого не убьет, лучник (рендж) слабее мечника,

танк не победит мага и мечника, а мечей вообще никто не побьет, разве что в редких играх есть парализующие заклятья, делающие из любого воина грушу для битья. Где справедливость в онлайн рпг? Нету её. В шутерах есть, там вам одинаковых персов дадут, одинаковый выбор оружия, и ты сам виноват, если не настроил мышь или не научился ловко стрелять.

15. «Е Цы села на кровать и с непониманием уставилась на цифровые часы на стене, будто они являлись великолепным образцом скульптуры». Электронные часы. На всех часах нашего времени есть цифры, это ведь не песочные и не солнечные, а механические, электронные или комбинированные.

16. «Было бесчисленное множество раз, когда она думала о том, что будет хорошей дочерью, если её отец вернется из мёртвых, и мать не уйдет. Она перестанет быть своенравной эгоистичной бунтаркой. Станет внимательной и послушной дочерью» Начало главы полностью отрицает эти слова. И еще. На момент смерти девице было 19+10 = 29 лет. Десять лет назад она была не такой избалованной и истеричной, с отцом было небольшое похолодание отношений, но оно и понятно: поиск парня и развлечения с друзьями, попытки оставить семью и жить для себя. Вопрос: как десять лет игры могли настолько сильно разрушить её психику? У неё должно было бомбить каждый день по сотне тысяч раз, чтобы из немножко зазнавшейся превратиться в полную неадекватку. Отсюда вывод: игра оказалась вредной и разрушительной для мозгов. При таком раскладе разработчиков бы обязали закрыть сервера или сами разрабы ограничили бы доступ игрокам. Это как в некоторых играх, когда на экране всплывает сообщение: «Вы слишком много играли, идите отдыхать», а потом вас вырубают насильно. И опять же она не в Боши играла, а в обычную мморпг, где скука – единственное слово описывающее геймплей. Как можно бомбить на игру, где надо постоянно гриндить, превращаясь в отупевшего бесчувственного зомби?

17. «Цы Цы, однажды ты мне сказала, что хочешь игровая кабина Fate. Я пообещал, что куплю её тебе, если ты поступишь в университет. Но я выполню своё обещание сейчас. Игровая кабина будет здесь завтра». И чтобы поменять судьбу надо отказаться от капсулы, но мы знаем, что тупость неизлечима.

18. «Однако, ты мне должна сказать, зачем тебе такая мощная игровая кабина? Ты можешь играть со шлемом, зачем тебе нужна голографическая игровая кабина?» Для хэнтая, блин. Или чтоб не расколотить всю мебель в комнате.

19. «Игровая кабина была просто спором с подругой. Несмотря на то, что её родители не богаты, они смогли купить её роскошную вещь, которая обошлась им примерно в сто тысяч долларов». Это напомнило мне мою стародавнюю шутку: «Нищий раджа, лучше богатого оборванца». Тут примерно также, мы бедные, но сто штук на фигню потратить – это норма.

20. «Я хочу стать профессиональным геймером!» - Е Цы озвучила свои мысли.

— Профессиональный Геймер?! — выкрикнули оба родителя в унисон, в страхе глядя на дочь. Это было неожиданно». И покатило все по новой. Снова она будет сутками в капсуле, снова родителям придется напоминать о здоровье и пытаться заставить её искать себе парня, опять скандалы и все возвращается к той же крыше.

21. «Все верно, я хочу стать «Профессиональным Геймером», — после короткой паузы она улыбнулась и добавила. — Папа, Мама, вы заботились обо мне на протяжении многих лет. Сейчас я повзрослела. Теперь мой черед заботится о вас!» Я буду играть в Марррио! Я соберру все золотые монетки и сделаю вас богатыми! Зачем вы вызвали скорую? Я не псих! Хм. Прогейминг не кормит и не поит, соревнования проводятся раз в год, а все остальное время ты

якобы готовишься к ним. А еще надо платить за участие.

22. «Она точно знала свои возможности. Она была не в ладах с учебой, и даже если она поступила бы в университет, то после окончания 4 лет она все еще не знала бы, что делать.» Welcome to my world! Большинство студентов, заканчивая университеты и институты, работают не по специальности. Тут надо самому искать место, создавать работу самостоятельно или воспользоваться связями. Замечательно, что со словами: «Я дебил и в школе мне делать нечего» решается возможность трудоустройства. Прям порадовала родителей, осчастливила. Это вот совсем не повод для огорчений и скандалов, совсем иной путь, а не как тот старый, что привел к случайной смерти. Тьфу.

23. «Тем не менее сейчас она была другой. У нее были знания того что произойдет в следующие 10 лет». Допустим, я вернулся назад на десять лет. Подумаем, что я могу вспомнить. А ничего. Я попробовал, но на уме крутится 11 сентября, но это уже не десять, а 17 лет назад. То есть я реально нуб в знании прошлого. Даже вспомнить боссов в мморпг, в которые играл десять лет назад нереально. Я даже ни разу не пытался искать слабые места или уязвимости мобов, потому что это ничего не дает. Вот ни разу не видел босса, которому удар по хвосту сносит половину хр, или плевок в глаз станит на полминуты. Зато часто встречал монстров атакующих тебя из скалы на дистанции до ста метров.

24. «Fate» управлялась несколькими странами по всему земному шару. Говорилось, что для простого тестирования игры потребовалась более 10 лет, и многие аспекты игры были хорошо развиты и продуманы развиты. «Fate» удалось доминировать на рынке более 10 лет». Не работает. Азиатские сети сильно отстают от американских, а еще пинг растет в зависимости от расстояния до сервера. То есть, играя на американском сервере пинг и отставание сигнала наименьшие, на азиатских серверах наибольшие. Как Китай, худший в Азии по качеству интернета, смог бы выровнять параметры своей сети под американские стандарты без вливания огромных сумм – вопрос, как решили проблему с пингом – вопрос, как смогли синхронизировать работы нескольких серверов из разных континентов – вопрос. И еще вопрос о цене капсул и игры, а ведь они должны быть доступны массам. Для окупаемости такого международного проекта капсула должна стоить 1000 баксов максимум, сеть не должна обрываться, но для этого нужны провайдеры с навороченным современным оборудованием. Посмотрев на Ютубе ролик «Что можно сделать на 1 миллиард долларов», мы получим данные, что на эту сумму можно проложить интернет по всему миру, но не самый лучший. То есть, процедура создания VR-игры встанет в несколько миллиардов долларов. Как акционеры собираются выбить эти деньги обратно? Это дело не окупится даже за десять лет, а любая вещь, чтобы считаться выгодной, должна окупаться в пределах пяти лет. Такова экономика. Автор нам заявляет, что акционеры десять лет разрабатывали движок и устанавливали оборудование, что приводит их компании к грандиозным убыткам и разорению. И еще. У девчонки в комнате висит плакат игры. Но такие плакаты выпускаются уже после выхода игрушки, маловероятно, чтобы, не играя в игру, кто-то купил плакат с совершенно неизвестной ему штукой. Плакаты с Готикой у готоманов, с Варкрафтом у фанатов орды, но вряд ли у фанов висят плакаты с игрой, которая еще не получила релиза. Еще более невероятно, что в игру продолжают рубиться более десяти лет. Игроки не будут тратить столько времени на одну игру. А еще нужны нормальные обновления, но, как мы знаем, в игры сюжетки добавляются крайне редко. Даже ИИ не сможет выработать приличный сюжет, ведь люди обязательно напихают в него кучу нелогичностей и вызовут сбой работы. Да хотя бы языковые особенности взять, у нас же на каждом шагу надо пояснения строчить. Добрый день. А почему он «добрый», может он злой, может у него настроение паршивое? Кто объяснит ИИ эти аспекты? А пропускать объяснения нельзя, иначе потом ошибки накопятся и породят вылет.

25. «По началу «Fate» рассматривалась как игровое развлечение для молодежи. Но спустя 10

лет она стала неотъемлемой жизнью практически каждого человека. За 10 лет золотой эры «Fate», Е Цы поднялась от новичка до профессиональной Чародейки номер 1». Я не задрот, но сердце слабое. За месяц игры в Sun я дошел до сотого уровня, что было почти пиковым уровнем, но дальше сюжетки оказались багнутыми и игру забросил. Берем Тэрру, три недели и 60 лвл взят, месяц в Black Desert – 54 уровень, а максимум взятого уровня на тот момент был 75; тот тип пахал, наверное, пару лет. Так вот, обычно разработчики делают набивку уровней легкой, тот, кто играет по 4 часа в сутки, спокойно достигнет вершины в короткие сроки, но играть в течение многих лет в игру, где тебе уже нечего добиваться…. Серьезно? Ради чего?

26. «На этот раз она все сделает правильно. Она не будет зависеть от других, чтобы добиться успеха. Само ее существование будет походить на Чудо!» Ха! Автор забыл, что девица плакалась именно потому, что ей никто не помогал и окружающие отказывались играть с ней.

27. «После долгой беседы с родителями, они разрешили дочери переехать в отдельное жилье. Она намеревалась снять комнату недалеко от Университетского городка». Какие странные родители. Доча хочет быть задротом, ну ладно. Пусть гробит здоровье и останется старой девой с неопределенным будущим. С другой стороны правильно, что отселили. Когда у девочки подгорать начнет, её крики не будут беспокоить папу и маму.

28. «Fate, я иду! И вот я в очередной раз иду к своей «Судьбе». Ей 19, а не 4 года, она не может так радоваться игре, в которую уже многие годы играла. Это как вернуться к Денди и понять, что скилл остался, а интерес пропал.

29. «Компанией, ответственной за «Fate», была «Glory Corporation», которая была сформирована представителями различных стран…. Сервер с вместимостью 5 миллиардов пользователей был расположен в стране Z. Это был самый большой игровой сервер в мире». Ну вот. Сервер на пять миллиардов пользователей займет несколько гектар площади, так как квантовые компы внедрят не раньше 2078 года. Пятьдесят лет на поиск технологии и упрощения её, остальное время на доработку и промышленное внедрение. Опять же Z – не Китай, там нет таких технологий и в обозримом будущем не будет, значит Америка. А раз США, то пинг азиатов высок, как небоскреб, глюки, подвисания, телепорты, вылеты – все прелести ада для китайских граждан. Не удивительно, что девочка стала нервной.

30. «Е Цы имела глубокие знания, когда дело доходило до «Fate». Не смотря на то что она никогда не играла за Эльфийку «Охотницу», она знала, что при данном сочетании расы и класса, она будет безумно сильной на поздних этапах игры. Более важным фактом было то, что выполняя различные задания за Эльфов, можно было открыть секретный класс, например, такой как «Небесный Эльф» или «Морской Эльф». Эти данные и секретные профессии обычно заливаются на главном сайте игры, где любой может с ними ознакомиться. Да и на поздних этапах игры лучники всегда проиграют магу или воину. Таковы онлайн рпг, от этих штампов они не отклоняются и не могут переступить глупое наследие прошлого.

31. «Создание характеристик персонажа не заняло более 30 секунд». Не верю! Настройка внешности для многих игроков очень важна и занимает до трех часов времени. Только совсем немногие, вроде меня, берут предложенный аватар и сразу идут играть.

32. «Деньги в «Fate» можно было обменять на реальные. Никто не хотел терять заработок, было бы обидно, если бы с трудом заработанные деньги забирали с помощью PK, так как первые 3 месяца обменник только должен был открыться». И чтобы отбить вложения компании сделали бы невозможным заработок в игре. В точности как игра про корсаров, что когда-то была на Рамблере. Найди и собери черные жемчужины, потом поучаствуй в глобальной бойне игроков, выживи, победи и только тогда сможешь вывести пару баксов. При таком раскладе

никто бабки не выведет.

33. «10 лет игры, она прошла их шаг за шагом. Она выполняла все возможные квесты из всех доступных и изучала все, что можно было изучить. Она не хвасталась, но могла определить свое местоположение лишь по направлению ветра». А компас на кой? И вообще ветер может дуть с разных сторон в разное время суток, как по нему можно ориентироваться? Ты флюгер что ли? Тебя к земле пришпилили, и теперь ты носом водишь по ветру?

34. И дальше стандартные штампы. Она знала все баги, все нычки, всех неписей и все сундуки, каждый босс лично здоровался с ней и вручал розу, перед тем как сдохнуть. Оригинальности нет.

35. «В «Fate» существовала удобная и полезная система. Первый человек, который завершит определенный квест, убьет Босса или очистить подземелье получит награду». Любой игрок выполнивший условия получит награду. Тут надо было добавить слово «особую». Но… «Был человек который точно описал свою награду за успешное завершение квеста первым. Из бесчисленного количества игроков он был первым, кто активировал тайный квест. Он не стал вдаваться в подробности квеста, но очень сожалел, что упустил шанс стать богоподобным, из-за настроек характеристик». Убив кроликов в первой локации и выполнив первый квест, он вдруг стал бы богоподобным? Что за хрень? Кто придумал бы такую фигню?

36. «За эти 12 дней у всех на Земле было одно слово на уме — «Fate». У голодных африканских детишек, все мечты только о VR. Она вкуснее ооновского риса и местных бананов. Даже бомж дядя Вася забыл про водку и замечтался об игре с кучей мобов, а во сне он закликал последнего босса и расплакался от счастья.

37. «Закрыв журнал заданий, Е Цы подошла к дому портного Рами. После вежливого приветствия она немедленно получила задание «Зуб Кролика», по которому нужно было принести 10 штук». Скорей клыки, так как кролики чем-то должны были атаковать, да и смысл в зубах кроля? А вот клыки могут послужить в качестве шила или иголок, смотря по тому, насколько они тонкие и длинные.

38. «Хотя убийство Вепря занимало много времени, но мастерство Охотницы в ближнем бою было куда выше, чем у Мага. Разница в наносимом уроне наполняла Е Цы счастьем». Алё, автор. Для неё эти монстры давно забытая рутина, на кой это напускное счастье? Она бы думала: «Ну вот, опять эту фигню проходить. Поскорей бы раскачаться до нормальной локации». Даже сменив класс, никаких новых эмоций не получишь.

39. Переводчики, убейте себя сами. «Сцена, о которой думал Е Цы, должна была быть веселой». Она девушка. Самая частая ошибка в разных переводах – это искажение пола героев. Иногда виноват автор, но зачастую переводчик начинает звать перса то парнем, то девушкой и полностью путает читателя.

40. «Е Цы на мгновение была ошеломлена. Она вспомнила, что Лю Чан и в ее прошлой жизни играла за Жрицу. Из-за сложной механики игры, ее низкого уровня и отсутствия нормального снаряжения, Лю Чан часто просила ее о помощи». Это участь всех жрецов во всех ммо. Тряпочники всегда унижены и биты всеми, мобами, игроками, даже неписи в городах сильнее несчастных служителей божьих.

41. «Жрица может не только лечить, но и наносить урон. Если у тебя все получится, то ты станешь могущественным игроком». Два часа кружить вокруг моба, которого за пять сек валит мечник такого же как ты уровня? Жрецы ооочень сильные, ага.

42. «Е Цы на мгновение растерялась, прежде чем смогла выдать более-менее правдоподобное оправдание: «Я купила закрытую информацию бета-тестирования…» И что в словах первый запуск говорит о бета-тесте? С чего вдруг инфа с беты, если таковая была, не просочилась наружу? Разрабы всем языки отрезали и пальцы клещами откусили? Люди даже национальные секреты выдают, а тут игровые.

43. «Коричневая Малиновка приземлилась рядом с Е Цы, глядя на жареное мясо в ее руках.Е Цы была щедра и бросила маленькие кусочки мяса птице». Жареное горячее мясо птице…. Натуралисты в шоке, логика застрелилась. Ладно, сала или просто сырого мясца, но птицы в игре созданы иначе, они эстеты и едят только жаркое с тарелки, а пьют из вазочки.

44. Интереса ради посмотрел, как выглядит малиновка и выяснил, что это очень маленькая птичка с крохотным клювиком. Кусок кроля должен был быть значительно больше её, но эта странная пернатая тварь сожрала всё. Её надо было назвать не коричневой малиновкой, а бездонной.

45. «Когда Малиновка откусила половину куска, девушка резко выдернула у нее из клюва мясо. Хотя половину куска птица все же успела проглотить, она тем не менее удовлетворенно взмахнула крыльями, словно съела кусок целиком. Несколько золотых перьев упали на землю». Коричневая птица уронила золотые перья! Друг мой, Наполеон, что ты думаешь об этом безумии?

46. «[Поздравляем игрока **** за то, что он первым завершил квест «Платье Лемми»!» И все по стандарту. Ни разу не было чтобы «Поздравляю, вы первый кого гоблины побрезговали бить!» или «Вы не стали охотиться на фей и отрывать им крылья, как остальные игроки. Теперь все феи думают, что вы странный! Продолжайте в том же духе, чтобы заслужить их признание». Автором создано странное поведение неписей, при котором игроков начнет бомбить от ярости. Кто захочет ждать, пока тупой нпс выдаст задание? Кто придумает создать паровоз игроков на получение или сдачу квеста? Это тупость. Симуляция жизни в игре должна выглядеть иначе. Любой непись должен давать задание, как только у него возникнет сложность в обычной жизни. Мальчик упустил воздушного змея – вот и квест, у женщины белье воры унесли – вот второй. Спасти вдову от рыжего таракана – пожалуйста. Но никак не «стой два часа возле дурня-стрельника и беси его, пока он не даст тебе квест».

47. «Она не жаловалась, ведь с прошлой жизни она научилась ценить то, что имеет. Она научилась не быть жадной, и не стараться прыгнуть выше своей головы. Это принесло ей мир и спокойствие». Опять? Ничему она не научилась. Она всего лишь осознала некоторые свои ошибки и решила повторить тот же путь с некоторыми мелкими изменениями. Если уж она хотела добиться синего шмота, надо было подлизнуться к неписю, или пустить в ход величайшее женское оружие: слёзы. Сиськи тут не помогут, депрессивный тип вроде того охотника должен с подозрением относиться ко всяким внезапным предложениям.

48. «Статистические очки каждого класса автоматически распределялись системой игры после достижения определенного уровня». Маразм. Тебе так нараспределят, что потом не отмажешься. По части некоторых параметров вообще труба. Баланс. А как же ловкость? Разве умение балансировать не должно автоматом включаться туда же? Почему восприятие стоит отдельно от интеллекта? За эти показатели отвечает мозг. Навык прыжка тоже глупость. Надо было давать нормальные названия скиллам, чтоб было ясна их польза. Двойной прыжок, высокий прыжок, супер прыжок. Дипломатию и хитрость надо было слить в обаяние или красноречие, в конце концов без красноречия и обаяния никого не обманешь и не уговоришь.

49. «Все статистики были идеально сбалансированы. Такое автоматическое решение имело

свои плюсы и минусы. …. Плюсом… была идеально соблюдена сбалансированность…. Минусом было то, что игроки зависели от снаряжения и навыков». И когда было не так? По-моему все корейские игры были основаны на этом принципе, шмот и купленные перки решают все.

50. «Все классы в «Fate», кроме классов ближнего боя, нуждались в различных расходных материалах». Если им не нужны расходники, как они вообще будут драться? С помощью вампиризма пополнят xp и sp? Иногда вояки реально имбалансны, им жрецы в пати не нужны, но все равно надо иметь кучу зелий в кармане. А зелья – это расходники.

51. «До Перекрестка, что находился неподалеку от деревни новичков, она добиралась больше получаса. После прибытия она почувствовала голод». Вылазь из капсулы и пожри. Однако как мы знаем, азиаты насыщаются виртуальными салатами прямо в игре и почему-то не сдыхают от истощения в реальном мире.

52. «Класс Охотника мог использовать 3 вида стрел на начальном этапе игры. Сырые стрелы (1 урон), Деревянные стрелы (3 урона), Медные стрелы (6 урона), разумеется, и цены на них были разные». О, сырые стрелы? А если их пожарить, они будут вкусными? Из чего делаются сырые стрелы, если есть деревянные? Из мяса? Казалось бы косяк перевода. Raw – означает не только сырой, но и чистый, голый. В данном случае стрелы без наконечника. Но смущает наличие деревянных стрел, так как все стрелы делаются либо из металла, либо из дерева.

53. «Тем не менее она недооценила Е Цы. Хотя у нее была экипировка новичка, но все же она выполнила достижения «Первая Кровь» 2 раза подряд». Один раз. Было два «первых» задания, но Первая кровь была выполнена один раз.

54. «Пока я спал, Крысо-люд укрыл мой значок. Ох! Это очень важный значок. Через несколько дней прибудет Великий Жрец, если он узнает, что я потерял значок, мне придет конец! — страдальческое выражение появилось на лице Священника, и он бросил лукавый взгляд на Е Цы. Он засмеялся и сказал. — Охотница, если бы ты могла мне помочь и вернула бы этот значок, то я бы не остался перед тобой в долгу…» В обычной игре такому персу бы с радостью помогли, но в VR, где неписи могут быть подлыми, нет. Поведение этого святоши вызывает подозрения. Он слишком весел для ограбленного.

55. «Она выпускала множество стрел, одновременно отступая. Все это было возможно благодаря высокому показателю «Баланса». Стрельба при быстром беге была ее преимуществом». Особо радует эта странность в лучниках, когда они выдают нереальную скорость стрельбы на бегу, в прыжках и стоя на голове. А ведь пока обычный человек стрелу достанет, пауки успеют его посолить и поперчить, трижды пропеть хвалу Господу за предоставленный обед и взяться за столовые приборы.

56. «Я вижу, что ты хороший человек, да и к тому же профессионал. Я из гильдии Пустое Пространство, не хочешь к нам присоединиться?» Какая к бесу гильдия? Игра только началась, никаких гильдий еще появиться не может. «Неужели ты не слышала про нас? Пустое Пространство в Топ-10 гильдий в Стране Z!» Еще больший маразм. Страна Z – это Китай, а не США, там нашлось место для огромных полей с высокотехнологичными серваками и прокачанным нэтом, и нашелся топ гильдий игры, которая только что вышла. Патриотизм – это хорошо, но быть идиотом плохо.

57. «Конечно, я слышала о вас… — с улыбкой сказала Е Цы. Как она могла не слышать о них, когда в прошлом была в столь тесном с ними контакте». Откуда? У вас так принято из игры в игру бегать с одной и той же гильдией? Ведь нет же. Тогда какого фига писать этот бред?

58. «Ледяная Пещера была расположена на северо-западе от Алтаря Молора. Хотя он была скрыта, ее можно было легко обнаружить». Ну ёлки-палки. Скрытая, но всем видимая. Кто починит мой мозг?

59. «Под этими камнями находился небольшой костер. Практически каждый игрок его игнорировал. Е Цы взяла одну из самых толстых палок и, использовав ее в качестве факела, и направилась в пещеру». Чисто для справки. Из простой палки паршивый факел, он мало света дает.

Очередной китайский плагиат, слегка переделанный под женщину. Все старые штампы и ошибки бережно сохранены, логика убита и грубо закинута в яму с мусором. Китай велик, но истина дороже. И пусть Брюс Ли даст автору по роже.

http://tl.rulate.ru/book/7452/245455