Первое, что увидела Чжао Юйюэ, когда проходила через "Двухмерные ворота", было название "Сказка о Wuxia 3 - Мечи будущего". [1]

Чжао Юе был в восторге. Наконец, "Двухмерные Врата" делали свою работу!

Это было название тройного хардкора, и оно было полностью сделано в Китае. Он не был так популярен, как ожидал Чжао Ю Юэ. Дизайнерам просто пришлось усложнить задачу для большинства. [2]

Как игра в песочнице, игроки наслаждались свободой делать все, что они хотели в игре. Они могли быть вежливыми фехтовальщиками, презренными ворами или даже грязными насильниками! Чжа Фэн, продюсер "Повести Уся", был широко известен во всей индустрии. Многие игроки проклинали его за то, что он делал очень каверзные игры. Ему должно понравиться мучить игроков!

Большинство игроков не могли закончить приквелы "Повести Wuxia". Избить мини-босса какой-то случайной фракции подонков было уже ничтожно. Как им вообще оттуда двигаться дальше?

Этот первый мини-босс также удвоился, как и игровой спинмейстер, который убедил некомпетентных игроков уйти. Они были недостойны играть в "Сказки Вуксии"!

Игроки ставили под сомнение утверждения игры, в которой говорилось, что она просто рассказывает сказку о праведном фехтовальщике. Эти вопросы не остались без оснований, так как многие из заданий на самом деле были связаны с подлыми поступками...

Чжа Фэн пояснил, что "фехтовальщики" в его игре должны были изобразить "бедные души, попавшие в ловушку между хорошим и плохим". Таким образом, персонажи, которые они играли в игру боролись, чтобы выжить, защищая невинных, будучи палачом дьявола в то же время.

Это верно, в предыстории "Сказки о Вуксии", мастерство боевого искусства не сильно повлияло на игру. Самый сильный мастер боевого искусства в игре был почти забит до смерти в схватке с двенадцатью молодыми людьми. У него были лучшие шансы только в одном бою против одного.

Другими словами, игроки должны избегать борьбы с толпой. Лучшим методом было изолировать их, побеждая их один за другим.

В этой реальности было только горстка знаковых мастеров боевого искусства. В сердцах людей, мастер должен быть мощным в отношении внутренней силы и умения легкого тела. Они могли бы защищать слабых и невинных, выиграв войну против армии из десяти тысяч солдат, оторвав голову ее генерала.

Обычно главный герой в игре постепенно овладевал разными навыками, и в конце концов стал бесспорным героем.

К сожалению, ни Гу-Лонг, ни Цзинь-Йонг не написали этот роман. Несмотря на то, что некоторые из них были превращены в драмы, они не могли оставить глубокого впечатления в сердцах людей.

Этот мир создавал новые романы из сказок и фантазий почти ежедневно!

В этой реальности Китай был ведущей страной. Он был мировым лидером в игровой индустрии и киноиндустрии. Они постоянно выпускали замечательные сказки и фантастические тематические продукты. Тематические франшизы, связанные с боевыми искусствами, продержались всего несколько лет, прежде чем их заменили.

Напротив, в параллельной реальности романы о боевых искусствах Лян Юшэн [3], Цзинь Ён и Гу Лонг всегда были лучшим выбором людей - вплоть до рождения онлайн-платформы романов.

В этой реальности даже не было ни одного влиятельного боевого художника!

Поэтому изображение боевых искусств Чжа Фэна было более мрачным и презренным. Его последующие сиквелы "Повести об Уся" только усилили тон.

Он использовал альтернативную историю как предпосылку своей игры. Он рассказывал альтернативную историю "Шестнадцати царств" [4], где ханьские граждане [5] торговали "товарами" как рабами или даже как источником пищи... [6].

В интернете появились случайные шутки, в которых утверждалось, что каннибализм является одним из эффективных методов "Великого Этнического Слияния". [7]

"Сказки Вуксии" содержали различных существ, таких как серийные убийцы, монстры, демоны, злые духи и зомби. Возможно, все они представляли различные аспекты темной природы человека. Игроки могли выбирать себе работу экзорцистами на неполный рабочий день, так как эти существа были источником ценных ингредиентов редких зелий.

Многие считали, что это песочница с антигеройским фехтовальщиком, открытый мир, книга, которую можно прочитать и понять мгновенно. Только замучившись сложностью игры, игроки просто отпускали свои разочарования на ее продюсера Чжа Фэна. Столкнувшись с непобедимым боссом или сценой, которая требовала искусной работы контроллера, они делали скриншот и загружали его хэштегом - "Вредоносная контракция Чжа Фэн"!

Когда вы набираете "Чжа Фэн" в строке поиска Google, "Вредоносная Чжа Фэн" часто появляется как второй вариант.

Тем не менее, это был один из любимых жанров опытных игроков. Им нравилось мучиться от бесчисленных неудач за один сладкий момент успеха. Они могли играть в него от ночи до рассвета, от рассвета до ночи. Открыть каждую победу, они жаждали еще один вызов и начали мучить процесс снова и снова.

Прошло некоторое время с тех пор, как "Сказка о Вуксии 3 - Мечи будущего" была выпущена на всеобщее обозрение. Это было наименее сложное продолжение для фанатов "Повести Вуксии". Новые технологии на рынке упростили механику игры. Теперь игроки могли с легкостью выполнять комбо, снижая сложность игры.

Графика игры была оценена как тройной продукт китайского производства, практически безупречная. Чжа Фэн работал в игровой компании, которая славилась своими однопользовательскими играми. Ему не нужно было беспокоиться о затратах на разработку, так как Tencent объявила о своей полной поддержке финансирования.

Чжа Фэн родом из состоятельной семьи, полной богатства и связи, которых можно было ожидать. В отличие от тех кровососущих игр, которые предлагали игровые решения, основанные на деньгах, его не волновали деньги. Для него игра была искусством, которое требовало терпения и соглашалось на совершенство лишь в мельчайших деталях.

"Сказка о Вуксии 3 - Мечи будущего" имела отличную репутацию. Однако лишь горстка игроков купили ее. Ведь не многие игроки были достаточно искусны для этого, и не многие игроки были достаточно терпеливы, чтобы пройти через это.

После выхода игры "Тройка-А", как правило, обеспечивала множество расширений и обновлений. Базовая игра была бы столь же обширной, как и раньше. Игроки могли относиться к ней как к версии Боевых Искусств "Ведьма 3: Дикая Охота" [8]. Управление игрой было намного сложнее, чем "The Witcher 3", но ее сюжетная линия и неожиданные повороты сюжета были ничем иным, как "The Witcher 3".

С помощью "Двухмерных врат" Чжао Юе ступил в этот мир. Все, что она делала, появлялось в виде загружаемого контента.

Чжао Юйюэ не торопилась искать подходящего женского персонажа. У нее были свои приоритеты, и она намеревалась проверить сложность игры, прежде чем принимать какое-либо решение.

В конце концов, она очень мало знала об этой уважаемой и в то же время непопулярной игре.

Помимо высокой потребности в навыках, для ее запуска требовался даже мощный компьютер, или же можно было перейти на оптимизированную версию на приставке.

Прошло много времени с тех пор, как она в последний раз рассказывала об игре. Теперь она могла убить двух зайцев камнем.

Примечание по переводу:

[1] Эта игра не существует в реальности; это гипотетическая, будущая версия "Повести о Вуксии": Предыстория. Повесть о Вуксии: The Pre-Sequel является официальным продолжением "Повести о Вуксии", которая превосходит последнюю во всех отношениях, это CRPG, разработанная Fenghuang Game and Helio Studio. Эта игра, основанная на U3D, включает в себя лучший сюжет, более веселые события и улучшенный геймплей. Повесть о Вуксии: Pre-Sequel" обогатила развитие персонажей в Боевых Искусствах и дисперсии умений. Ваш персонаж может не только изучать сами боевые искусства, но и приглашать в отряд нескольких человек и выбирать их навыки. Совершенно новый режим эскадрильи-комбата и сказочный режим Цзянху научит вас играть в случайном порядке, различные члены отряда и таланты дадут вам различные тактические приемы.

[2] AAA (произносится как "тройка A") - это неформальная классификация, используемая для видеоигр, которые производит и распространяет средний или крупный издатель, обычно имеющий более высокий бюджет на развитие и маркетинг. Разработка игр AAA связана с высоким экономическим риском и высоким уровнем продаж, необходимым для получения прибыли.

В середине 2010-х гг. термин AAA+ стал использоваться для описания игр типа AAA, которые со временем приносят дополнительный доход, аналогично MMO, используя программное обеспечение в качестве услуги (SaaS), например, сезонные абонементы или пакеты расширения.

[3] Чен Вентонг (5 апреля 1926 - 22 января 2009), более известный под псевдонимом Лян Юшэн, был китайским писателем. Зарекомендовавший себя как пионер "Новой школы" (□□) жанра усиа в 20 веке, Чэнь был одним из самых известных писателей усиа во второй половине века, наряду с Цзинь Юном и Гу Лонгом.

[4] Шестнадцать царств, реже Шестнадцать государств, были хаотичным периодом в истории Китая с 304 г. до 439 г. н.э., когда политический строй северного Китая распался на ряд недолговечных суверенных государств, большинство из которых было основано "пятью варварами", поселившимися в северном Китае в течение предшествующих столетий и участвовавшими в свержении династии Западная Цзинь в начале IV века. Период закончился объединением северного Китая Северными Вэй в начале 5 века.

[5] Ханьцы, народ хань или просто хань (UK: /hæn/; US: /hɑːn/; мандаринское произношение: [xân]) (по-китайски: □□, pinyin: Hànrén, буквально "народ хань"; или □□, pinyin: Hànzú, буквально "народ хань" или "этническая группа хань") - восточноазиатская этническая группа и нация. Они составляют самую крупную этническую группу в мире, составляя около 18% мирового населения. По оценкам, 1,3 миллиарда ханьцев в основном сконцентрированы в материковом Китае, где они составляют около 92% от общей численности населения.

[6] Практика каннибализма (□□) имеет в Китае своеобразную детальную историю.[1] По

мнению Кэй Рэй Чун, хотя китайцы не отличаются от других культур, когда речь заходит о практике "каннибализма выживания", они совершенно уникальны в использовании так называемого "выученного каннибализма". Изученный каннибализм, как его называет Key Ray Chong, является полной противоположностью своего ориентированного на выживание контрагента и широко рассматривается как "выражение любви и ненависти, а также своеобразное продолжение конфуцианской доктрины"[2].

[7] "Этнический слияние" - это объединение двух равных этнических групп путем долгосрочного общего роста, и в конечном итоге национальные различия могут исчезнуть и слиться в новую нацию. Продукт миграции смешивается друг с другом, и различные этнические группы учатся друг у друга и развиваются вместе.

[8] The Witcher 3: Wild Hunt - это ролевая игра в жанре action 2015 года, разработанная и опубликованная на CD Projekt. Основанная на серии фантастических романов польского автора Анджея Сапковского, она является продолжением игры 2011 года The Witcher 2: Assassins of Kings. Играя в открытом мире с точки зрения третьего лица, игроки управляют героем Джеральтом из Ривии, охотником на монстров, известным как Ведьма, который ищет свою пропавшую приемную дочь в бегах от Дикой Охоты: потусторонней силы, решившей захватить и применить свои силы. Игроки сражаются с многочисленными опасностями игры с помощью оружия и магии, взаимодействуют с неигровыми персонажами, выполняют главные и побочные квесты, чтобы получить очки опыта и золото, которые используются для повышения способностей Джеральта и приобретения снаряжения. Центральный сюжет игры имеет несколько концовок, которые определяются выбором игрока в определенные моменты игры.

http://tl.rulate.ru/book/13216/1012341