

Чжао Юйюэ активировал карточку символов "Юй Шэнфань", когда она боролась с боссом вора и мафией. Если нет, даже с ее слегка повышенные игровые навыки от длительного воздействия Ю. Шэнфан, она могла бы резко провалиться ...

"Сказка о Wuxia 3 - Мечи будущего" была особенно суровой для игроков, когда им приходилось бороться с несколькими мишенями. Это было особенно актуально на ранних стадиях, когда у игроков еще не было доступа к навыкам АоЕ. Игроки могли побеждать своих врагов только по одному. Зарядка в гуще событий привела бы только к определенной смерти.

Ее болельщики взволновались...

"А Ю" тушит в собственном соку. Все кричали на неё, и все шли в кепках, УБИЙТЕ ЭТО! Она просто должна была быть милосердной госпожой Чжао. Посмотрите, что случилось. Ее маленькая деревня в дыму. Она может закончить игру здесь и начать все сначала!"

"Она должна была создать безопасное место как раз перед тем, как ей дали выбор убить или пощадить этого ублюдка. Вот как ты оставляешь для себя аварийный черный ход..."

"Хахаха, Имма садится и смотрит, как Чжа Фэн разоряет Чжа Юя!"

"Этот прорыв определенно обречён. На ранних стадиях это совершенно невозможно."

...

В то время как ее зрители продолжали объявлять Чжао Ю Юэ о неизбежной гибели, она играла так, как только Юй Шэнфань, и силой повернула ситуацию, вытирая пол врагами, которые значительно превосходили ее. К сожалению, игра не предоставил ей возможность пощадить вора снова, ибо она, безусловно, было бы.

Точно. Чжао Юэ решил играть как полный пацифист. Даже если бы это привело к тому, что было убито больше невинных жизней, это не имело бы значения, она просто хотела пощадить жизни...

Она намеренно создала такой эксцентричный характер. Это была полная противоположность Эмии Кирицугу из серии "Судьба". Эмия Кирицугу всегда выбирала путь, который спасет больше жизней, даже если ему придется пройти по этому пути. Даже если бы ему пришлось убить своих близких, чтобы спасти больше душ, он без колебаний сделал бы это.

Этот монах был ласково назван Чжао Юйюэ "А Гуан". А Гуан убивал только тогда, когда у него не было выбора. Иначе он был бы милосерден и пощадил бы все, что живет и дышит, даже если бы это был дьявол, не говоря уже о герое.

А Гуан не держал свои пацифистские идеалы при себе. Он даже не позволил бы никому

совершить убийство до него. Он бы остановил все формы убийств. Вскоре он стал самозванным "послом мира" в этой злонамеренной игре.

Это была самая зловещая игра в истории. А Гуан был мятежником повстанцев, бродягой бродяг в этой игре с песочницей. Почти любой NPC в этой игре мог быть окончательно убит, живя до "убивая всех и грабя добычу" бездумства. Путеводители, связанные с этой игрой, на самом деле поощряли такие похлопывания...

Взгляните, например, на NPC "xxx". После завершения его бокового квеста, это будет оно. Больше нечего будет приобретать. Но если вы убьете его, он может просто бросить сокровище "xxx". Это чрезвычайно редкий и полезный предмет, поэтому его стоило бы убить. Если предмет не уронит, вы можете перезарядить его из предыдущей точки сохранения и убить NPC до тех пор, пока сокровище не упадет...

Чжао Юэ сделал совсем наоборот. Внезапно она стала так называемым "надоедливый стримером", постоянно обостряющим зрителей коллекцией OCD.

В этот момент Чжао Юйюэ использовала свои игровые навыки, чтобы добиться чрезвычайно сложного контр-убийства. Комната прямой трансляции поднялась в шторм вулканических торнадо. Зрители постоянно спамовали "666" на пулевом занавесе. Они должны были это признать - у нее были навыки!

Графика игры была революционной. В какой-то степени это нелепое контрубийство только что было ничем не отличается от просмотра большого боевика. Даже по стандартам Чжао Юйюэ, зрители воспринимали игру так, как они не ожидали.

После того, как Чжао Юйюэ, наконец, закончил побеждать этого воришку-босса, она открыла достижение под названием ---- "Только сильные имеют право быть Мадонной". Это было достижение оранжевого цвета, представляющее относительно высокую редкость.

Очевидно, что это достижение можно было получить только в том случае, если игрок отпустил вора, а затем пережил вторую встречу позже. Достижение оранжевого цвета относится к достижениям, которые были получены из отчаянных ситуаций. Игрок либо получает это достижение, либо умирает, пытаясь его заслужить. Многие путеводители сильно отговаривали игроков от такого мазохистского пути, так как это достижение было довольно бесполезным и не служило никакой цели. Ничто не сравнится с пурпурными редкими достижениями, которые давали игрокам эксклюзивные навыки и награды за оружие.

Кроме оранжевых и фиолетовых достижений, существовали золото, серебро, бронза. Это были три вида "нормальных" достижений. Эти достижения было намного проще получить, если вы выполняли множество побочных заданий и тщательно изучали карту.

Очевидно, что оранжевые достижения ограничивались только высококвалифицированными игроками. В основном они использовались для того, чтобы похвастаться своими правами, если

таковые имеются.

Чжао Юйюэ создал себе лысину. Относительно легче было спровоцировать многие флаги игры в качестве монаха. Монахи также были втянутой в игру профессией в ближнем бою. Управление ими было относительно легко, по сравнению с остальной частью игры, которая до сих пор горстка для большинства. Эта работа опиралась на безрассудно агрессивную. Она была довольно простительной, и имела щедрый запас ошибок...

Поэтому, когда такой упрощенный, эффективный характер попал в руки Чжао Юйюэ, который был богоподобным игроком, это была гладкая парусная комбинация, которая обеспечивала плавное парусное путешествие оттуда. Ее игровые впечатления были самыми приятными!

Чжао Юйюэ даже поменяла название комнаты прямой трансляции на "Выдающийся монах, завершивший первый раунд "Сказки об Уся - Мечи будущего" с нулевым ущербом. Какая часть этой игры была сложной? Какая часть этого беззакония была жестокой?"

Очень немногие игроки даже пытались играть, как Чжао Юйюэ. По мере того, как она набирала обороты и приобретала еще большую известность благодаря этому образцовому геймплею, сообщество хардкорных игроков игры вскоре дало ей эксклюзивное прозвище - "Безрассудный Кингконг". Все чувствовали, что ее "давайте играть" была свежей, увлекательной и бодрящей.

Когда дело дошло до этой игры, многие все еще шли по пути фехтовальщика. Ведь в названии игры было написано "Меч будущего". Ты просто должен играть как фехтовальщик, не так ли?

Однако, "Заговор Чжа Фэна" снова появился. Независимо от того, какой класс или специальность фехтовальщика ты выбрал, все они требовали чрезвычайно высокого уровня мастерства. Вдобавок ко всему, они были хрупкими и имели очень мало НР. В основном это были бумажные самолеты в собачьих боях...

Чжа Фенг действительно был стойким, анти-Вуксийским доносчиком. В сердцах многих людей душа Вуксии должна была исследовать мир беззакония с мечом в руке. В конце концов, вы сделали фехтовальщиков самой слабой и трудной работой? Почему ты должен играть с нашими чувствами?

Как она играла, Чжао Юйюэ вскоре открыл новую систему игры. После того, как она завершила боковой квест под названием "Дворец Самсара", она узнала о "Вторжении" системы, которая включает в себя игрок вторжения в миры других людей. Конечно, это открыло ее собственный мир для других захватчиков. Если бы она хотела, она может даже вторгнуться в другой мир, и выбрать, чтобы помочь, что родной житель мира, отбиваясь от других захватчиков.

Это был PVP, многопользовательский аспект игры. Но с учетом того, что эта игра была такой, вы скоро поймете, что PVP в этой игре намного проще, чем PVE...

После завершения квеста "Дворец Самсара" игроки получили возможность обмениваться всевозможными предметами, такими как навыки, эликсиры. Это было однообразно, повторялось и тяжело весило сердце, не так ли? Точно. Это был бесконечный цикл! Чжа Фэн умело замаскировал онлайн-режим за пухом "бесконечного цикла"!

Чжао Юйю не из тех, кто вторгается и горюет о других. Некоторые игроки или NPC вторгались в нее (некоторые NPC также были членами дворца Самсара для выполнения некоторых заданий, случайно сталкиваясь клинками с вашим контролируемым персонажем). Когда это происходило, она наверняка использовала свой искусный "Безрассудный Кингконг", чтобы нанести им величайший удар столетия.

Чжао Юйюэ оставалась сосредоточенной - в основном на выполнении основных сюжетных квестов, одновременно выполняя некоторые побочные квесты определенных важных персонажей. Она проигнорировала необязательные квесты, которые давали навыки и артефакты. В любом случае, она не очень-то им пользовалась, не тогда, когда уходила от трупов боссов, которых задирала до смерти, полностью невредимой, без ничего, кроме пары ладоней, набора навыков "Архатский бокс", а также оборонительного кун-фу в стиле "Непробиваемая защита".

<http://tl.rulate.ru/book/13216/1012344>