

Конечно, в ДЛК тоже были мужские персонажи. По сравнению с родовыми женскими персонажами, некоторые мужские персонажи на самом деле были довольно интересны. Например, возьмем "Li Xiye", которому игроки дали прозвище "Претенциозный король". Говорят, что этот парень был связан с легендарным персонажем Ли Чжун Чаном. Ли Чунган уже исчез в неизвестности, выступая в роли подрабатывающего рассказчика игры. Ли Сийе получил наследство Ли Чжуннана. К сожалению, его навыки владения мечом были миром, отличным от мастерства Ли Чжун Чана.

Однако, учитывая тот факт, что вся игра была наполнена плохо подготовленными персонажами, мастерство меча Ли Сиё было контрастно впечатляющим. Многим игрокам этот "претенциозный король" показался особенно неприятным. Они часто решали убить его и украсть его сокровища. В конце концов, они только в конце концов были тщательно побеждены превосходным мастерством фехтования Ли Сие до такой степени, что начали сомневаться в своем смысле жизни.

Почему этого Ли Сия называли "претенциозным королём"? Потому что он всегда давал людям ощущение "одинокоего хозяина".

Чиновники представили Ли Сиё как такового. Он стоял один, в мире беззакония, с его превосходным мастерством меча, как его единственный компаньон. Он был ледяной, и предпочитал бродить, как отшельник, вдали от гущи вещей. Он был торжественным и серьезным. Он относился к мечам как к своей жизни. Когда он убивал, он убивал своих врагов во вспышке света. Он считал убийство людей собственным искусством.

Он часто стоял вертикально, отмеченный своим длинным спелым телом. Часто он был одет в зеленую одежду, что делало его черный меч еще более выделяющимся, где он висел на бедре, с зеленым фоном за ним. Он был темным, длинным, узким и древним. В длину он был три фута, семь дюймов и весил 7,13 фунта.

Когда человек достигает царства Богов, он отбрасывает свою человечность, даже против своей собственной воли. Поэтому он не испытывал ни раскаяния, ни заботы о событиях в мире.

Когда меч достигает царства Богов, он лишается всех свидетелей. Это было потому, что те, кому повезло, все погибли бы.

Когда человек достигает определенного уровня одиночества, его уже нельзя назвать одиночкой. Это было потому, что его душа была едина, и он ходил, как толпа в одном теле.

Ли Сийе редко говорил. Если бы игрок играл довольно пассивно, он бы в итоге подружился с Ли Сиё. Это открывало дорогу для квестов, которые можно было пройти вместе с Ли Ксие. Как и ожидалось, это почти дало игрокам гарантированную, сонную победу...

Однако, этот парень Ли Сие, получивший прозвище "Бог мечей", будучи в столь юном возрасте одним из "Топ-10 мастеров", только разозлил игроков ----- Motherf*cker, Ли Сие лишил меня шанса хоть раз притвориться потрясающим!

Игрокам, возможно, будет приятно узнать, что Ли Ксие не лишил их всех девушек. Он заботился только о мечях. Мечи были его жизнью. Он был архетипичным фехтовальщиком в романах Уся. Если бы в этом мире жил писатель из Уся Гу Лонг, его, вероятно, назвали бы "Симэнь Чуйсюэ"[1].

Когда Чжао Юйюэ играла в эту игру, она считала персонажа Ли Сюйе довольно интересным. Он давал людям холодную и безжалостную улыбку, и никто никогда раньше не видел, чтобы он улыбался, но он был очень надежным. Было очень приятно иметь возможность взять его с собой, убивая демонов и чудовищ вместе.

Чжао Юйюэ силой сократил эту амбициозную франшизу Wuxia в игру вроде "Диабло 2", где можно было убивать монстров, не проливая ни капли человеческой крови.

Было кое-что, что стоит упомянуть. Было бы нелегко убедить этого отшельника, похожего на Ли Ксайя, пойти с ним на убийство какого-нибудь безмозглого монстра. По пути было бы много очень сложных заданий, которые сначала нужно было выполнить. Спящие победы не просто падали с неба.

Некоторые из этих очень сложных заданий включали в себя сбор некоторых достижений с оранжевым рейтингом. Это само по себе говорило о том, как сложно на самом деле заработать эту не очень спящую победу.

...

Здание игровой компании Fenghuo Gaming Company было расположено в зоне высококлассной недвижимости в Шанхае. В качестве генерального проектировщика и производителя, а также председателя компании, Чжа Фэн в настоящее время погружается в мозговой штурм в поисках новых идей в спокойствии и уединении своего офиса.

Чжа Фэнгу было за тридцать. Он был слегка пухлым и имел внешность выше среднего уровня. Он носил себя с элегантностью и благородством, которые соответствовали его семейному статусу магната. Некоторое время, в запутанной пустоте юности, он был без направления и амбиций. После замужества он приобрел новый смысл существования, и это было -----, чтобы сделать Игры для одиночек!

Игровая компания Zha Feng's Fenghuo Gaming Company не только выпустила нишевые, хардкорные игры, такие как серия "Сказка о Wuxia", но и другие однопользовательские игры, которые довольно хорошо продавались. Очевидно, что такие игры, как серия "Повесть о Wuxia", не предназначались для извлечения прибыли, по крайней мере, в материальном смысле. Они завоевали большую репутацию у компании Чжа Фэна. Каждый год, во время отбора наград "Игры для одного игрока", его игры почти всегда номинировались.

Чжа Фэн вкладывал все свое сердце и душу в каждое свое творение. Его не могли не волновать некоторые коллеги, которые не понимали его мыслей.

Потому что он был богат!

С деньгами, он мог преследовать чувства, любовь, полировка игры до совершенства, все в то время как получение культа следуют!

Мир и тишина были разрушены одним из помощников Чжа Фена, который ворвался в его кабинет и с радостью сообщил ему: "Босс, отличные новости! Недавние продажи "Сказки о Wuxia 3" взлетели на воздух!"

Чжа Фенг посмотрел вверх, подтолкнув свои очки в черной раме к переносице, и сомнительно спросил: "Что происходит? Эта серия не продается без причины".

Ассистент ответил: "Слово есть, где какая-то большая стримерка на Douyu завершила игру всего после пяти дней игры. Она не казалась такой уж взволнованной, но ее игровой стиль определенно взбудоражил зрителей, и многие из них, как сообщается, купили игру из импульса...".

Лицо Чжа Фэна рассвело от легкого любопытства. После того, как он поинтересовался подробностями этой аномалии, он залез в свой компьютер и начал смотреть записанный А Юй видеоклип, который был загружен на "Билибили".

Он не ожидал, что приклеится ко всему проигрыванию. На протяжении всего процесса он постоянно терел подбородок, задаваясь вопросом, не сделал ли он свою игру слишком легкой. Кто-то действительно очищал его детище в такой безрассудной, агрессивной манере?

Не то, чтобы он до сих пор практиковал искусство намеренного впрыскивания "плохих намерений" то тут, то там, главным образом потому, что считал текущую сложность достаточной, чтобы уравновесить продажи игры с ее стоимостью. Может быть, он и не делал такие игры на деньги, но и не делал их на проигрыш...

Эта женская стримерка - А Юй оставила довольно глубокое впечатление на Чжа Фэн. Он даже искал больше информации, связанной с А Юй. Когда он узнал, что она тоже В.А., его сердце перестало биться. В будущем он мог бы просто протянуть руку помощи. Женским персонажам игры, безусловно, нужны были способные ВА, чтобы озвучивать и их действия.

Красота А Ю прошла мимо его глубоких, созерцательных глаз. Он уже давно прошел век одержимости красотой. Или, возможно, он выпал из синхронизации с мировыми стандартами красоты, не имея ни одного в течение столь долгого времени.

На самом деле он предпочитал свои собственные женские творения...

Но, к сожалению, из-за небольшого количества культовых романов Wuxia в этом мире, ему не на что было ссылаться в шаблонах. Если нет, то героиня и боковые сюжеты его игры наверняка

станут более привлекательными!

Чжа Фэн не мог отрицать, что монашеский геймплей А Юя дал ему несколько новых идей. Надежное, эффективное, минималистичное построение персонажа придало ему свежий взгляд на вещи. В то же время, его благородное, непоколебимое сердце и дзен-подобный менталитет были на удивление трогательны для просмотра!

Должен ли он создать стоическую, даосскую женщину для предстоящего DLC?

Ее слоган был бы следующим: "Клянусь, я готов учиться еще триста лет, пока не запомню наизусть закон неба и земли!".

Точно. Женский персонаж в первом DLC был злой женщиной, которая убивала людей без малейшего мерцания веками. Для второго DLC было совершенно логично иметь праведного, непоколебимого, божественного Божества!

Пусть главный герой совершит набег на это Божество, только для того, чтобы в конце концов ее убили по замыслу. Это было бы здорово. Это было бы очень печально, не так ли?

Внезапно злой Чжа Фэнг опьянился от вдохновения...

Примечание по переводу:

[1] Симэнь Чуйсюэ - персонаж фехтовальщика, написанный романистом из Уся Гу Лонгом. Ли Сюйе является копией этого персонажа.

<http://tl.rulate.ru/book/13216/1014267>