

Чжао Ю Юэ был не очень знаком с обычным процессом игрового производства. Таким образом, ее действия по выполнению большой смены на боковом персонаже на этот раз не остались бы незамеченными. Вероятно, существовала высокая вероятность того, что создатель будет подвергать ее цензуре...

С этим ничего не поделаешь. Она была совершенно незнакома с продюсером Чжа Фенгом. Она даже не была уверена, был ли он сценаристом игры. Кто бы отреагировал на все ее действия в игровом мире? Кто мог "опьяниться"? Она оставалась неуверенной в этом.

Тем не менее, Чжао Ю Юэ не был ни робким, ни нерешительным. Она бы попытаться направить историю в соответствии с личностью своего идеального персонажа как можно больше. В конце концов, только судьба определила, если продюсер игры адаптированы к ее изменениям.

В тот момент в игровом мире, она успешно покинула темное королевство Чжао дворца. Личность, которую она установила для "Джейн Доу" был также полностью не в гармонии с атмосферой игры ---- она была истинным, подлинным рыцарем.

Чжао Юэ узнал больше об этой игре. Многие игроки считали, что было бы расточительством вписать слово "рыцарь" в название игры. В этой игре не было рыцарей. Все были расчетливыми, манипулятивными и эгоистичными. Пока у них были силы, они издевались над слабыми. Даже игроки обычно играли как таковые!

Многие игроки концентрировались на том, чтобы убивать других и грабить их сокровища. Конечно, после выполнения определенных заданий, они разворачивались и убивали NPC. Это было действительно грубо, но весело. Это было несколько похоже на игру "The Elder Scrolls V: Skyrim". После выполнения квеста можно было развернуться и убить NPC. О, добыча и богатство. Бесплатные подарки.

"Сказка о Wuxia 3" также имела те же настройки. Пока у вас есть сердце для этого, вы даже можете убить героиню. Вот, убивать девушек было образом жизни!

Однако, сложность "Слова о Wuxia 3" ограничивала свободу игроков. Конечно, они могли начать драку с NPC, но если они не были достаточно опытны, все, что они могли сделать, это наблюдать, как NPC снимает кожу с их костей. Особенно это касалось игроков, которые хотели получить меч "Бога меча" Li Xiye. Несмотря на то, что их бесчисленное количество раз убивал Ли Ксие, многим игрокам это нравилось настолько, что они еще не скучали по смерти....

Именно такими были игроки. Для них игра была просто игрой. Даже если бы игровой мир был темным, неприятным местом, они бы не беспокоились. В игровом мире большинство из них были бесчувственными подонками.

Чжао Ююэ надеялась, что ее персонаж принесет изменения в тон игры и потенциально может повлиять на некоторых игроков. Это была бы матерью всех испытаний, которые у нее были в прошлом.

В этом игровом мире, где не было настоящих рыцарей, Чжао Юэ выбрала себе рыцаря.

Кем был рыцарь?

Рыцарь - это тот, кто способен помочь людям, которые слабее их, не ожидая ничего взамен.

Рыцари существовали, чтобы служить стране и народу!

Этот игровой мир был безжалостен. Природные катаклизмы, техногенные катастрофы, войны, демоны, призраки, назовите это. В нем было все!

Раньше, когда Чжао Юэ играла в игры, она часто брала типичные побочные квесты. Это были те виды квестов, в которых нужно было помогать некоторым сельским жителям находить своих родственников и тому подобное. В этой игре она находила только башмак, прикрепленный к отрубленной ноге или что-то в этом роде...

В общем, даже квесты в этой игре были отвратительными. Можно закончить только плохим концом, или не таким уж плохим.

Так или иначе, большинство людей жили в условиях хуже, чем свиньи и собаки. Тем не менее, игроки все равно копались в своих домах в поисках вещей. Они даже разграбили их гнилое мясо.

Так вот, Чжао Юэ гулял в этом игровом мире. Она решила создать персонажа, который мог бы принести немного тепла в этот темный, жалкий мир, несмотря на то, что эта безымянная девушка когда-то жила такой же жалкой жизнью. Она пережила ужасное детство.

Эта девушка знала несколько слов, не знала друзей, но знала свой меч.

Эта девушка была вся в действиях и без слов. Она вроде как жила поговоркой: "Когда есть воля, есть путь"...

Эта девушка даже не знала, что то, что она сделала, было героическим. Она даже не знала этого слова. Она просто хотела помочь слабым.

Девушка не знала, что такое любовь. Она не была идеалистом, который искал правильный образ жизни. Она также не пыталась спасти весь мир. Она просто решила использовать свой меч, чтобы сделать что-то в ее силах, независимо от того, насколько незначительными они могут быть...

Конечно, была одна вещь, которую девушка не могла забыть. Это был ---- ---- отцеубийство.

Пока игрок немного разбирается в истории, он должен уметь сказать, что Ши Ху был архетипичным персонажем тирана Су Ху.

Ши Ху был не столько тираном, сколько извращенцем. Если бы кто-нибудь пошел искать его на Байду случайно, они бы знали, насколько он был жесток. На протяжении всей игры были бы различные сцены, которые показывали, насколько тираническим он был. Несмотря на то, что существовала поговорка, что "даже злой тигр не съест своих детенышей", Ши Ху без колебаний убил своего сына...

Поэтому, будь то ради матери, которую замучили до смерти, или ради всего народа Царства Чжао, безымянная девочка все равно предпочла бы совершить преступления.

Девушка не была неспособна мыслить критически. Она всегда молча накапливала силу. В конце концов, это был не мир, в котором все были высококвалифицированными. У каждого человека были свои пределы.

Девушка ходила, помогая другим, не ожидая ничего взамен, в надежде, что в один прекрасный день, она может встретить кого-то, кто сделает то же самое для нее.

В этом случае, она бы даже положила свою жизнь за этого человека.

В песочнице игры, как эта, новая карта будет появляться с каждым новым DLC.

Чжао Юйюэ также использовал личность неизвестной, чтобы создать "безымянный город", который был раем среди жестокого, беспокойного мира.

Этот город был построен с нуля, используя деньги, которые она накопила, принимая и выполняя различные задачи, которые были возложены на нее. Она убивала демонов и изгнанных дьяволов. Она жила на краю. Сирот, которых она спасала, помогая другим, тоже отправляли в безымянный город...

Тем не менее, никто никогда не узнает, кто построил этот безымянный город, потому что девушка всегда будет исчезать без следа - сразу после того, как ее работа там была сделана. Она останется анонимной, не кредитоспособной.

Безымянный город будет новой вещью в игре. Не было бы наград за выполнение квестов из этого города. Попробовать квесты будут только те игроки, которым скучно. По мере того, как они будут продолжать спамовать квесты, они смогут получить больше информации о девушке. В противном случае, они сделают неправильный выбор и будут неправильно ходить вокруг девушки, когда, наконец, встретятся, только чтобы пожалеть об этом всю свою жизнь.

В игровом мире, первая встреча Чжао Ю Юэ с игроками была бы, когда они были на грани смерти.

Игроки, безусловно, почувствовали бы, что они встретились с ангелом!

Это может быть не красивый ангел, так как она была бы завернута в серые тряпки и владел только одним мечом, это не имело значения.

Как Чжао Ю Юэ надеялся, что этот персонаж оставит глубокое впечатление на игроков, она должна была взаимодействовать с ними. История за этой героиней будет только тщательно мучить игроков - если ей удастся проникнуть в их сердца заранее!

В тот момент, когда игроков помещают в ситуацию "герой, спасенный красотой", они, наконец, поверят, что продюсер Чжао Фэн наконец-то нашел свою совесть. Он, наконец, проявил "милосердие Чжа Фэн". Однако, когда они обнаруживают окончание для этой безымянной девушки, то вскоре узнают, что они были слишком наивны!

Милосердие Чжа Фэна?

Не существует!

Только нечестие Чжа Фэна имело вечное существование!

<http://tl.rulate.ru/book/13216/1014269>