Как Чжао Ю Юэ страстно сформировала Jane Doe "Су" в игровом мире, реальный мир начал приспосабливаться к ее изменениям. Продюсер игры Чжа Фэн на этот раз очень сильно опьянилась...

Сюжетная линия игры зависела не только от Чжа Фэн. В игровой компании Fenghuo были и другие сценаристы. Иногда они сотрудничали и с другими известными, внештатными сценаристами. Говорили, что Чжа Фэн действительно восхищался Гене Уробучи, сценаристом из Японии. Он чувствовал, что Уробучи был "солдатом любви", который мог привнести "любовь" в эту жестокую и жалкую игру, чтобы игроки всегда помнили об этом.

Кроме сюжетной линии, Чжа Фэн отвечал за другие вещи, такие как построение мира, геймплей, технические настройки игры и так далее. Чжа Фэн был причиной причудливой сложности этой игры. Это он виноват. По его словам, это позволило бы игрокам испытать самый реалистичный и жестокий опыт Цзянху[1]....

Для игроков, реалистичных и жестоких или что-то в этом роде, все это было ловушкой. Даже если бы они закончили обучение, битва в игре все равно была бы чертовски трудной!

Сюжетные линии Чжа Фэна также были самыми глубокими и извилистыми. Всякий раз, когда он приступал к созданию, он всегда писал это из POV персонажа, управляемого игроком. Следовательно, теперь, когда он был в состоянии опьянения, он почти чувствовал себя так, как будто лично вошел в свой игровой мир. Он стал человеком по имени "Чжа Фэн".

Чжа Фэн вскоре стал частью Цзянху, при этом он также стал мастером боевых искусств. Для простых людей так называемые члены Цзянху часто были гнусными и неприятными. Они были непродуктивными, агрессивными и ожесточенными. Иногда они даже приходили полностью вооруженными и случайно грабили жителей села в деспотичной манере.

Конечно, у всех фракций и сторон были свои исключения. Более благородная разновидность членов Джиангху была приравнена к наемникам, которые принимали за вознаграждение различные квесты. Их даже можно было считать охотниками. Многие полагались на дзянху и мастеров боевых искусств в борьбе с дьяволами и чудовищами, которые были опасны и вредны для человеческого рода. В конце концов, такие люди, как священники или монахи, также считались жителями Джиангху.

На самом деле, большинство игроков принимали квесты, потому что они были именно такими - квесты. До тех пор, пока они выполнялись, они вознаграждались. Возможно, они даже могли бы получить "лучший меч в деревне"...

Главной линией игроков был также процесс принятия квестов и выполнения квестов. Квесты также раскрывали сюжетную линию. Ведь игроки должны были узнать больше о себе, отомстить за своих близких, и как обычно. Сначала нужно было сделать что-то для некоторых элит, влиятельных людей. Только тогда, они должны были получить некоторую информацию.

Конечно, были также некоторые игроки, которые угрожали и шантажировали их путь. До тех

пор, пока они были достаточно смелыми и опытными, они могли бы легко иметь элиты на нить. Конечно, они должны были быть готовы, так как элиты могут нанести ответный удар. Естественно, если они это сделают, то это превратится в ожесточенную битву. Ходили слухи, что обладание более оранжевым кодом достижений всегда приведет к тому, что один будет иметь жесткие бои со многими мощными элитами.

Обычно, когда игроки разговаривают с NPC, часто бывает четыре варианта на выбор. Все четыре варианта были разными. Четвертый вариант всегда был бы в таком тоне ---- ----.

Эй, эй, тебе лучше тихо послушать дедушку, или я убью тебя!

Естественно, после таких слов последовала бы битва, если бы игрок не имел дело с NPC, который по своей природе был слаб. До тех пор, пока они бьют NPC или даже убивают NPC, они могут продолжать получать больше подсказок о том, куда им следует направиться для своего следующего квеста.

Таким образом, в некотором смысле, игроки все равно могли бы продвинуться по сюжетной линии, убивая и убивая всю дорогу. Иначе им пришлось бы принимать квесты NPC и помогать им что-то делать или убивать чудовищ...

В настоящее время в игровом мире Чжа Фэн идет более традиционным путем. Он принимал любые задания, с которыми сталкивался. В конце концов, многие NPC были сильны. Если бы он хотел прогрессировать по сюжету, убив свой путь, то, наверное, было бы намного сложнее, чем просто принимать квесты.

Эта игра дала игрокам ощущение, что убивать людей сложнее, чем монстров!

В настоящее время Чжа Фенг охотится на группу нежити. Если бы он сражался с ними по одному, все было бы хорошо. Однако, если он спровоцировал группу из них, смерть была больше, чем уверенность...

Однако игроки всегда совершали ошибки. Он нечаянно провоцировал группу проклятий. Он оказался полностью окружен. Побег был невозможен. Он смотрел на свой собственный бар HP падения. Снег упал с неба. Так как уже был вечер, его окружение было довольно темным, задавая довольно депрессивный тон сцене!

Так как в настоящее время он был в состоянии алкогольного опьянения и, казалось бы, действительно вошел в игровой мир, Чжа Фэн впервые почувствовал, что он действительно немного переборщил в создании этих маленьких тварей, которые атаковали в группе...

Тем не менее, как только он был отправлен в цикл "смерть-отступление-повторжение", появилась просто одетая молодая девушка. Наиболее заметной частью ее тела был меч, прикрепленный к ее талии.

Меч выглядел как меч, который использовался в исполнительском искусстве. Он действительно казался угрожающим. Однако, когда девушка нарисовала меч, весь мир превратился в рассвет нового дня!

Не задумываясь, девушка бросилась в группу нежити проклятий. Она быстро танцевала со своим мечом, прорезая их, как ветер. Она поставила свою жизнь на карту, чтобы защитить совершенно незнакомого человека.

В тот момент глаза Чжи Фэн не видели ничего, кроме девушки, которая танцевала так изящно с мечом. Он понятия не имел, почему такой персонаж появится в его собственном игровом мире. Фраза, которой он всегда жил, была именно такой ---- ---- ты не можешь быть эгоистом до такой степени, что думаешь, что другие не эгоистичны.

Из всех NPC, которые он создал, почти каждый был эгоистом. Вероятно, они относились к игрокам по-дружески только при эквивалентном обмене. Например, бог меча Ли Сийе действительно признал потенциал игроков. Он также верил, что игроки могут служить его мечом. Таким образом, он не возражал бы помогать некоторым игрокам в определенное время, но никогда не делал это бесплатно.

Другие NPC были хуже, чем Ли Ксие. Они относились к игрокам как к инструментам. Когда они высасывали из игрока всю ценность, в конце концов, они их выбрасывали...

В общем, этот мир был наполнен нечестием. К счастью, игроки играли только в игру, это был не реальный мир. Такой мир привел бы игроков только к безумию!

Для игроков, чем более депрессивной была игра, тем больше они хотели использовать насилие, чтобы восстать и уничтожить. Это было захватывающе!

Однако в таком темном, жалком, удручающем мире появился тот, кто действительно взял на себя инициативу выйти и спасти других игроков. Разве это не было душераздирающе?

В попытке спасти его, Чжа Фэн наблюдал, как серая девушка получила травму на его глазах. Потом он сделал то, что сделали бы многие игроки ---- ------

Во-первых, он сохранил файл с игрой. Потом он оторвал голову молодой девушке, которая только что его спасла, чтобы узнать, не было ли у нее награбленного. Меч, свисающий с талии девушки, был великолепен. Скорее всего, это было божественное оружие...

Он прочитал его вкусовой текст ---- ------

Летающий Радужный Меч (+0), меч, используемый для выполнения танцев на мечах, не предназначенный для убийства.

Это было чистое оборудование[2].

Примечание по переводу :

[1] "Цзянху" (буквально "реки и озера") - это сообщество мастеров боевых искусств в историях вуксиа, а с недавнего времени и в таких обществах, как Триада, объявленных вне закона.

[2] "Чистая экипировка" (□□□□) относится к экипировке в играх, которые до сих пор имеют свою стандартную статистику, нетронутую, не прокрученную, усовершенствованную или модернизированную ранее.

http://tl.rulate.ru/book/13216/1014270