

Как уже упоминалось ранее, сложность "Слова о Вуксии 3" была довольно извращенной, особенно когда человек сражался с группой врагов. Независимо от того, состояла ли эта группа врагов из людей или монстров, игроки, которые решили сражаться, часто умирали несчастливо. Их можно было только изолировать и убивать по одному. Это было похоже на цитату из "Темных душ III", в которой говорилось, что "трудно двум кулакам бить четыре руки - даже сильный человек не может взять группу, даже Душа Золушки не может победить стаю собак"...

Душа Золушки была боссом в "Темных душах III". Бороться с боссом в одиночку было гораздо труднее, чем с группой врагов. Из этого любой бы понял, почему эта игра была такой приятной. Более того, они могли бы больше понять о том, что такое низкоквалифицированный мир. Если это был высококвалифицированный мир, то как бесподобный мастер может бояться быть атакован группой врагов?

Другим примером была игра "Ведьма 3: Дикая охота". Это было не так уж и сложно. Главный герой внутри мог сражаться с более чем дюжиной белых волков за раз. На самом деле, в романе белые волки тоже боялись вил, потому что группа сельских жителей тайно планировала внезапную атаку. В конце концов, белый волк был просто низкоуровневым монстром, если бы не неожиданная атака, то она не увенчалась бы успехом.

В низкоквалифицированном мире "Сказки о Вуксии 3", какой бы сильной ни была Джейн До Су, она была сильна только в одиночных сражениях, или сильна в РК против оппонентов, которые были гуманоидами. Только тогда она была вынуждена бороться с группой нежити проклятий из-за беспокойного игрока. Конечно, она была бы травмирована. Даже если бы это был Ли Сюе, который бросился на помощь, он тоже был бы ранен!

Действительно, это был так называемый феномен "даже собаку не победить". Низкоквалифицированный мир был так жесток. В этой игре правила цифры. Даже самый непревзойденный непревзойденный хозяин не мог взять на себя сотню врагов в одиночку. Если только они заранее не спланировали внезапную атаку, они определённо были завалены до смерти...

На самом деле, это было довольно анти-Вуксия. Многие игроки думали, что они будут бесподобны. Они не ожидали, что маленькие монстры и маленькие боссы в игре смогут так злоупотреблять ими. Это давало им сомнения в смысле их жизни. Более того, если бы они случайно спровоцировали группу врагов, для них все было бы действительно кончено!

В такой ситуации некоторые игроки могут просто бросить игру, там и там. Это было настолько сложно, что не подходило для игроков, которые плохо управлялись. Все веселье было бы убито. Однако была и другая группа игроков. Эти игроки злоупотребляли много раз и не могли не ругать пошлости, которые вовлекали их матерей и матерей своих врагов, каждый раз. Они сказали бы всем, что они не будут прикасаться к игре когда-либо снова, но они будут падать на волю. Таким образом, они в конечном итоге перезапуска игры, где они будут стараться изо всех сил, чтобы пройти еще раз, убивая монстров один за другим. Тогда они будут чувствовать истинную радость!

Они также будут искать причины, чтобы оправдать игру. Возможно, именно из-за образов и музыки, которые нашли место в душах игроков. Наверное, потому, что мировоззрение, сюжет и настройки персонажей были действительно хороши. В то же время, игра давала ощущение, что пока вы достаточно сильны, вы можете делать все, что угодно. Это было особенно увлекательно!

Для таких игр, если бы вы активировали тренера или использовали какие-нибудь жульничества, это было бы лишено смысла. Это было ощущение, что постоянно бросать себе вызов, продвигая сюжет, исследуя мир, который был так много людей крючком!

Учитывая тот факт, что многие игроки называют эту игру извращенной и злой, на самом деле она продается довольно хорошо. По крайней мере, компания не теряла деньги. Конечно, с точки зрения репутации, преданные фанаты хардкора кричали, говоря, что это было здорово. Многие из них даже использовали различные методы, чтобы попытаться втянуть больше людей в игру...

Верхний предел мастерства Jane Doe Su в боевом искусстве, который Чжао Юйюэ установил, был самым сильным для человека в этой игре, примерно наравне с "Богом меча" Ли Сюйе. Её умение "Фея из страны чудес" на самом деле разделила название Cool-Son Yeh от умения Байюнь Сити[1]. На самом деле, эффекты этих двух профессий были разными.

Кстати говоря, уровень мастерства в мире, в котором жил Кул-сон Йе, скорее всего, был средним. Их "легкое тело"[2] присутствовало, и они могли случайно взлетать, когда им захочется. В "Сказке о Wuxia 3", если игрок хотел попасть на крышу, он должен был использовать инструменты. Например, подъем на топор, лестницы и тому подобное.

Самыми сильными мастерами были, наверное, мастера паркура. Они были сильнее и быстрее обычных людей. Они бегали быстрее и прыгали выше, но не могли сделать ничего похожего на "легкое тело". Эта игра была такой же, анти-Ваксия...

Там было присутствие внутренних сильных сторон, или, возможно, "цигун[3]". Эта энергия имела чудесные эффекты, когда игроки сражались с монстрами. Например, чтобы нанести урон определенным злым духам, им приходилось впитывать свое оружие с помощью цигуна. В противном случае они не смогли бы поразить монстров.

Конечно, некоторые демоны и призраки летали в небе, как надоедливые мухи. Некоторые из них даже обладали сверхъестественными, исключительными навыками. Независимо от того, насколько сильны были люди, не было ни малейшего шанса, что кто-то сможет напрямую бросить вызов этим чудовищам. Однако, люди были мудрыми. С достаточным временем подготовки, мастера смогли бы использовать свои навыки и стратегии для борьбы с этими чудовищами.

Игроки были такими. Они могли умереть сотни раз, чтобы понять противника по малейшей части. Затем, с помощью пошаговых вычислений, они, в конце концов, завершили бы свою контратаку!

В данный момент Чжа Фэн был в состоянии "опьянения". Казалось, что он духовно играл в свою собственную игру, которая питалась его "взрывом вдохновения". Для него сила Джейн До Су превзошла его ожидания. Даже если бы Ли Сийе пытался спасти другого игрока, он не смог бы пройти через неповрежденный.

Защита других всегда было труднее, чем забирать жизни людей. Чтобы спасти игрока, Jane Doe Su без колебаний бросилась в эти нежити проклятия и начала танцевать со своим мечом. Только безумец сделал бы это. Тем не менее, она не смогла снять все проклятия нежити на одном дыхании. Эти проклятия сохранили охотничьи воспоминания и инстинкты перед смертью. Они даже знали, как сражаться по очереди, и не прыгали на неё сразу...

Поэтому, пытаясь спасти игрока, Джейн До Су была серьезно ранена!

Для игровой площадки, которая любила убивать других и получать сокровища, такое появление дураков, как она, было похоже на то, как небо сбрасывает сокровища на их головы. Это было потому, что игроки, которые достигли этой стадии знали, что если эта безымянная девушка может взять на себя группу проклятий, она должна была упаковать некоторые серьезные снасти!

Она определенно была лучше, чем Ли Ксие. Даже Ли Ксие не посмел бы сразиться с такой группой проклятий. Он пытался бы изолировать и справиться с ними по очереди...

Этот мир был просто слишком жесток. Это был мир, где даже хозяева не могли удержать себя против стаи проклятий!

Некоторые игроки даже использовали эти проклятия, чтобы определить уровень бесподобных мастеров. В лучшем случае, "Бог-меч" Ли Ксие мог взять на себя только до семи собак одновременно. Чтобы попасть на рейтинговую доску хозяев, которая обновляется каждые десять дней, нужно было иметь возможность взять хотя бы пять собак одновременно....

Общий топ-игрок во всей области может бороться с четырьмя собаками на своем остром. Обычный человеческий игрок мог бы, по крайней мере, в состоянии бороться с двумя собаками одновременно, не так ли?

Драться с одной собакой было намного проще. Пока игрок знал цигун, они могли медленно пытаться нежить собаку до смерти.

Однако, когда против двух злобных собак одновременно, собаки знали, как атаковать туда-сюда. Даже если вы нацелились на одну из собак и решили использовать свои навыки на нем, другая собака будет использовать возможность сделать ход и напасть на вас, пока ваши навыки были на перезарядке ...

Сколько игроков недооценили этих собак только для того, чтобы заплатить конечную цену?

Слишком много, чтобы их можно было пересчитать.

Это был игровой мир, где несравненные хозяева даже не могли победить некоторых собак! В конце концов, эти собаки были не обычными собаками, а породой монстров, которые никогда не появятся в реальности.

Примечание к переводу :

[1] "Крутой сын Йе" - персонаж из фильма "Поединок". Дуэль" - гонконгский комедийный фильм 2000 года вуксия режиссёра Эндрю Лау.

[2] "Светлое тело" (□□) (Цингун) - техника в китайских боевых искусствах. Традиционная тренировка в Багуажане предполагает использование циньгуна. Практикующий бежит по доске, опираясь на стену. С течением времени градиент доски постепенно увеличивается по мере прохождения тренировки. Использование циньгуна было преувеличено в фантастике вуксия, в которой боевые художники могут быстро и легко передвигаться со сверхчеловеческой скоростью и выполнять движения, не поддающиеся гравитации, такие как скольжение по водным поверхностям, осаждение окалина на высоких стенах и крепление деревьев.

[3] "Цигун", "цигун", "ци-кун" или "ци-кун" представляет собой целостную систему координированного положения тела и движения, дыхания и медитации, используемую в убеждении, что она способствует укреплению здоровья, духовности и подготовки боевых искусств.

<http://tl.rulate.ru/book/13216/1016629>