

Известный производитель игр, такой как Чжа Фэн, имел преимущество перед средними создателями. Иногда он мог выкинуть общий план или идею, а различные факты - такие как мелкие детали - заполнялись профессиональными сценаристами.

Самой впечатляющей сценой в этом сюрреалистическом, пьянящем опыте, который он только что пережил, была "Поединок". Он решил вложить всю свою энергию в производство этого конкретного сценария CGI, но это оставило бы его с недостаточным количеством души и сердца в остальную часть игры. Он хотел сделать его настолько хорошим, что независимо от того, какой путь выбрал игрок, они смогли бы оценить эту знаковую сцену, которая, как он считал, была вне конкуренции на протяжении всей истории Wuxia

Конечно, те, кто решит убить Джейн До Су в надежде на какое-то оборудование, никогда не смогут испытать эту сцену.

Но как ты вообще убиваешь эту безымянную девушку? Она была так же сильна, как "Бог-меч" Ли Ксайе. Если бы ты столкнулся с ней напрямую, это было бы ничем не отличаться от скрещивания клинков с самим "Богом меча"! Она появилась только при попытке спасти других игроков, но ее шансы получить ранение были на самом деле очень малы. В конце концов, было необычно, чтобы игроки сражались с шестью или семью нежити проклятиями одновременно, если только игрок не делал это намеренно, чтобы спровоцировать ее сцену, или просто просто самоубийство.

В любом случае, игрок должен был приближаться к смерти. Если бы драка была слишком простой, девушка не появилась бы.

Таким образом, самая высокая вероятность появления безымянной девушки было, когда игроки боролись с мини-боссом. В частности, она появится, когда игроки только собираются получить зарезали мини-босс, который был бы настолько неловко, что они будут чувствовать себя, как выйти из игры.

Jane Doe Su появляется из ниоткуда, разбивая босса, как Золушка разбивает мячи. С ее ослепительной игрой на мечях, она бы быстро сделала работу мини-босса. Конечно, в процессе, безымянная девушка будет кувыряться...

Можно было бы только обвинить механику игры в том, что она сделала самых грациозных девушек, катящихся в пыли. Как можно убить босса в этой игре, если ты даже не можешь кувыряться?

Никто не стоит плоскопием перед боссом, если только кто-то на самом деле не тренировал свое тело неукоснительно до сверхчеловеческой прочности, что было неслыханно. В противном случае, не-барабанщик был так же хорош, как и неживое существо...

Для несравненного мастера, такого как Джейн До Су, одинокий, маленький босс был, по сути, боксёрским мешком. Игроки могли наблюдать за ее движениями и учиться тому, как она боролась. Она делала так, чтобы это выглядело как прогулка в парке - или, точнее, выводила

свою сучку на прогулку в парк, а сука была мини-боссом.

Она могла бы убить минибосса без единой царапины. В таких обстоятельствах игроки не смогут убить своего великого спасителя за потенциально большую награду, даже если они захотят....

Пицца для размышлений. Когда цифры, которыми Чжао Юэ обладала до сих пор проявляются в реальности, были ли они просто кодирование, программы, функции автопилота, которые взяли на себя контроль над некоторыми из ее деятельности?

Кто знает. Возвращаемся к игре. Некоторые умные игроки могут быть чрезвычайно очарованы --- --- этой безымянной девушкой, казалось бы, был умный NPC. Она на самом деле была разумной?

Или, может быть, она та так называемая "аномалия", которая появилась во многих игровых романах онлайн и обрела сознание по своему желанию?

Конечно, Чжа Фэн никогда бы не стала недооценивать скептически настроенных, творчески мыслящих игроков. Он видел несколько загрузчиков на Билибили. Некоторые загрузчики были особенно хороши в игре. Они могли быстро и непринужденно взломать множество "заговоров" и "злых намерений" в его игре. Он мог утешить себя только тем, что эти загрузчики могли сделать это только потому, что они жертвовали своим временем и жизнями и умирали бесчисленное количество раз....

На самом деле, он хотел, чтобы больше игроков, как "А Ю", который раздавил игру с помощью грубой силы, после того, как вступил в ловушку за ловушкой. Ее навыки были почти форме искусства сами по себе, и это сделала его игра абсолютной справедливости!

Другие стримеры могут просто обнаружить ошибку и использовать ее до бесконечности. Этот эксплоит может быть результатом чего-то небольшого, вроде графического глюка, или ярлыка, который привел их к преждевременному завершению. Они даже распространяли бы эти методы на благо масс. Этот недовольный Чжа Фэн, даже если бы такие видеоролики увеличили продажи его игры,...

Чжа Фэн был очень уверен, что некоторые благочестивые игроки смогут убить безымянную девушку. В конце концов, некоторые игроки даже убили "Бога меча" Ли Ксие. Это спровоцировало скрытую сюжетную линию. Было очевидно, что Чжа Фэн уже был полностью готов к такой возможности.

На этот раз он также подготовился, на всякий случай, если кто-то действительно убил безымянную девушку. Во-первых, игрок стал бы заклятым врагом безымянного города. В то же время он окажется в розыске в королевстве Чжао. Он также будет охотиться на многих людей, которые когда-то были спасены безымянной девушкой. Кроме того, если бы Ли Сюйе узнал об этом, он бы стал враждебным, и даже мог бы активно охотиться на игрока....

В то же время, если в будущем игрок будет выполнять побочные квесты "герой спасает красоту", то высока вероятность того, что за ним будет стоять тот, кого он спас. Конечно, человек должен был подумать, что у игрока есть какие-то ценные вещи. Естественно, в таком безжалостном мире убивать кого-то за его добычу было бы совершенно оправданно!

Наконец, когда игрок достигает места в игре, где ему было написано, что он должен умереть, то он оказывается на полной милости игры. Возможно, если бы безымянная девушка была жива, игрок смог бы проскрестить эту часть, хотя и с трудом. Однако теперь, когда игрок хладнокровно убил безымянную девушку, удачи вам в этом.

Это, скорее всего, сделает весь сейвф бесполезным. Не смотря ни на что, не было никакой возможности пройти через сценариевую смерть в одиночку.

В каком-то смысле Чжа Фэн не хотел, чтобы игроки вообще убили безымянную девушку, так как это была трата времени на выдающуюся сюжетную линию, которую он кропотливо подготовил для них!

Когда Чжа Фэн передал сценарий команде сценаристов, они чуть не стали кататоническими ----
----...

"Босс, этот персонаж - дело рук Божьих". Он может просто переопределить игру!"

"Босс, я не вижу возможных хороших концовок? Разве у такой милой девушки, как она, не должно быть хотя бы счастливого конца?"

"В ночь полнолуния, Дуэль, меч с Запада, "Фея из страны чудес"! Наконец-то у нас здесь есть что-то хорошее. Это классическое Вуксия!"

"Если мы хотим изобразить разительный контраст между Золушкой и принцессой во всей ее красе, мы должны найти лучшего художника для этой работы". У меня есть смелая идея..."

"Смелая идея или нет, неважно. Для такого персонажа мы, конечно, должны вызвать Су Ли. Ее стиль рисунка соответствует этому персонажу, особенно когда девушка находится в форме принцессы. О, и, конечно, ее финал тоже. Хе-хе".

"Если это так, то что нам делать с праведным божеством Ян Цинмэн". Она должна была быть главным героем. Как бы я не смотрел на нее, она кажется такой, безвкусной и пешеходной, по сравнению с этим несчастным персонажем принцессы".

...

Когда Чжа Фэн увидел восторженный отклик сценаристов, он почувствовал себя очень довольным. Когда он услышал этот вопрос о главной героине-женщине, то сказал: "Не надо

ничего менять! Мы можем оставить Ян Цинмэнь в качестве талисмана DLC. Пусть игроки думают, что она - героиня. Она праведница, она лицо героини! У безымянной девушки даже имени нет, какой смысл ее рекламировать? Я бы очень хотел посмотреть, как отреагируют игроки. Страдания, в которые они вложили себя, с того момента, как решили убить ее своими руками... хе-хе-хе".

Большинство сценаристов вздрогнули. Их босс был злым демоном!

Но этот злой демон был их боссом, и его воля была их заповедью. Всё, что им нужно было сделать, это точно заполнить детали, такие как отношения между "Богом меча" Ли Сийе и Джейн До Су. Почему сердце Ли Сиё трепетало, когда он сражался с ней в Дуэле?

Примечание по переводу :

[1] "Tumble" здесь подразумевает ручную пружину, сальто в воздухе или другие акробатические подвиги.

<http://tl.rulate.ru/book/13216/1016631>