

Время пролетело. "Закон Гуманной Справедливости", новый ДЛК "Сказки Вуксии 3: Мечи Будущего" скопился на полках. Многие стримеры для ПК прыгали на тележке с оркестром. Среди них был стойкий Ву Шун. Он утверждал, что является "проводником с совестью", в то время как его зрители ласково называли его новичком.

Быть новичком было хорошо. Он был терпеливый, упругий, выносливый новичок, который преследовал свои цели с настойчивой решимостью, что даже эксперты не могут подражать.

Его дух оставил много заинтригованы, смущены и сомневаются в человечестве. Возможно, он был так же, как утверждалось, мазохист. Его фетиш в сторону, никто не может утверждать, что эйфория успеха намного перевешивает любое количество разочарований, которые привели к моменту, если таковые имеются!

Талантливые, опытные игроки никогда не могли испытать такое счастье. В свою очередь, такие сложные игры дали им другое ощущение. Чувство превосходства.

Опытные игроки постоянно косили над трудными играми. Потом они могли сидеть за углом, смотреть, как страдают другие игроки, рисовать -----.

Это так сложно?

Интересно, почему я так легко все прояснил?

У Сюн начал течь еще до рассвета. Он действительно относился к таким играм, как к своим возлюбленным. Наверное, реальность не так уж и много могла предложить. Возможно, он отказался от реальности. Когда он понял, что может спокойно играть в игры до конца жизни, он ухватился за эту возможность.

Однажды зритель спросил его, есть ли у него девушка. Он спросил: "Что такое девушка? Является ли девушка любящей и добросердечной, как те красивые, нежные 2d девушки?"

У Сюн никогда бы не восхищался людьми, которые хвастаются своей любовной жизнью, не говоря уже о тех, кто постоянно лает о том, чтобы быть одинокой собакой. Игр было достаточно. В играх было все, что можно было предложить, и ничего не стоило. Даже если его тело требовало физической стимуляции, игры помогали ему. На рынке было так много 18+ галгеймов. Многие из них были, вероятно, даже более популярны, чем некоторые игры втроем. Он не испытывал недостатка в стимуляции. Серия "Bishoujo Mangekyou"[1] была всего лишь одной из многих серий, которые он мог упомянуть вскользь. Она даже не была самой полезной...

Он овладел японским и английским языками. Он даже заработал немного дополнительных денег, переводя различные игры на китайский язык. В конце концов, они украли у него больше времени, чем он предпочитал. Не было похоже, что ему нужны были лишние деньги.

Его пристрастие к играм почти напоминало "Юй Шэнфань" из "Сильнейшего короля". К сожалению, у него не было таланта к игре. Ну, это было неуместно. Он все равно закончил свои игры, уйдя ничуть не меньше. Игры научили его японскому и английскому.

У Шунь тоже не был лишен игрового оборудования. У него были всевозможные игровые приставки, такие как PS4, Xbox и др. Без этих игровых приставок он не мог бы играть в подлинные версии этих эксклюзивных игр.

В настоящее время он играл на одной из своих консолей в недавно выпущенной DLC "Сказке о Wuxia 3: Мечи будущего". Она была отечественного производства в Китае этого мира и называлась "игровая консоль Overlord". Это, безусловно, был мировой класс и чудовищно. Китайская игра, в которую он играл в настоящее время, не опозорила его, будучи крупномасштабной игрой духовного культивирования Сянься, "Стремление к Просвещению".

Китайские игроки этого мира были поистине счастливы. Им не пришлось переживать период, когда игры считались электронным опиумом. Им не нужно было беспокоиться о цензуре или недоступности. Этот Китай даже создал свои собственные шедевры уровня 3A. Иностранные производители игр тоже не сдержались, когда дело доходило до продажи своих игр в Китае. Самое главное, что переводы их игр на китайский язык были более чем достойными. Можно было подумать, что они были написаны на китайском языке. Единственная проблема заключалась в том, как долго ожидание между каждым новым релизом казалось...

По сравнению с китайскими игроками из другого параллельного мира, которые подвергались различного рода дискриминации, китайские игроки этого мира жили в Игровом раю.

Возможно, этот Китай пережил более счастливое развитие, вырастив более состоятельных граждан и лидеров. Деньги приносили им много пользы и удовольствия. Если бы китайские игроки нашего мира были в таком же достатке на ранней стадии эпохи однопользовательской игры, мы могли бы на самом деле иметь реальные китайские титулы Triple-A, вместо тех раковых, денежных спамерских онлайн-игр.

Не было похоже, что такой спам на деньги в онлайн-играх был безосновательным. Единственная проблема заключалась в том, что людям становилось скучно от них в мгновение ока. Человеческая душа тосковала по чему-то более полезному, более осмысленному, а тело следовало этому примеру.

Бу Шунь продолжал идти вперёд, с большим энтузиазмом. Он надеялся принести зрителям лучшее впечатление от потокового вещания. Он делился с ними своими внутренними мыслями, играя в игры для одного игрока. Он поделился с NPC своей жизнью и своими суждениями об их характеристиках, заставив зрителей почувствовать себя так, как будто они смотрят, как он играет в многопользовательскую онлайн-игру.

Это было точно так же, как тогда, когда он играл в "Королей крестоносцев II" по Paradox Interactive[2]. Во время игры он стимулировал воображение своих зрителей, убеждая их, что в конце концов, такие стратегические игры не так уж и плохи. Его комментарии часто грозили

расколоть стороны зрителей. Это был качественный развлекательный контент. Это было не для того, чтобы объединить средневековую Европу, а для того, чтобы все поняли -----.

Хотя я не могу напрямую приказывать вассалам моих вассалов, я могу просто приказать своим вассалам заказать их вассалов.

"Привет всем. Как добросовестный проводник, я сделал необходимые приготовления для проведения потокового марафона. Вы видели мое разнообразие лапши быстрого приготовления и фастфуда? Этот поток не закончится до тех пор, пока я не очищу "Повесть о Вуксии 3". Интересно, когда же те игровые капсулы, о которых мы читаем в жанровых романах онлайн-игр, появятся в реальной жизни. Я мог бы пропустить все эти хлопоты..."

"Да, сейчас я использую "Игровую консоль надзирателя", чтобы играть в эту игру, и, конечно же, это последнее поколение. Кстати говоря, эта отечественная игровая консоль "Overlord" имеет довольно богатое историческое наследие. Я играл с "Mini Overlord Game Console", когда был маленьким мальчиком. Теперь я играю с "Игровой консолью надзирателя". Все это произошло в мгновение ока. Конечно, в детстве я мог играть только тайно. Теперь я наконец-то могу играть в открытую. Я чувствую себя чрезвычайно благословенным!"

"Итак, давайте зайдём в интернет-магазин. Эй! Ты только посмотри на это. Популярный рекомендательный раздел. Он наполнен этими штуками! Как и ожидалось, тройные А легко заметить. Хватит уже говорить. Я куплюсь на это. Взгляни на это. 78 ЮАНЕЙ. Какая кража!"

"Ну, теперь он скачивает. Все выглядит хорошо. А пока... Ага. Думаю, мне стоит вернуться в игру и продолжить знакомиться с управлением. Я медлительный, все это знают. Но большой меч - большая комбинация щитов дополняет мой стиль. Я, как всегда, смогу бросать все, что угодно!"

У Сюн начал хвастаться. Он посмотрел на лысого, мускулистого мачо, которого только что создал в игре. Ему показалось, что он выглядит очень мило. Посмотрите на этот блестящий, лысый купол...

В конце концов, его пьеса "меч плюс большой щит" случайно разозлила четырех злых собак. Все закончилось так, как и следовало ожидать. Они забили его до смерти. Это было в основном из-за его пассивного плейстиля, никогда не проявляя инициативу. Он прятался за щитом, ожидая подходящего момента для контратаки. Тем не менее, собаки окружили его и напали на всех сразу. Возможно, ему следовало быть более агрессивным. По крайней мере, он бы пошел вниз, качаясь. Он уже был прилично экипирован и выровнен!

Этот инцидент оставил его довольно смущенным. Но после того, как он увидел комментарии зрителей на пулевом занавесе, которые говорили: "Так смешно!", "После всей этой бравады он умер, как собака!", улыбка приползла к его лицу, и он вернул голову в игру. Он переключил вкладки и проверил прогресс загрузки DLC, понимая, что теперь все готово. Затем он с восторгом сказал: "Давайте начнем новое путешествие по Вуксии! Мой прекрасный и нежный Ян Цинмэн, вот и я!"

Примечание к переводу:

[1] Bishoujo Mangekyou - серия сверхъестественных AVG R-18, производимая и продаваемая японским игровым брендом "ωstar" (найдена на сайте <https://zh.moegirl.org/zh-hans/%E7%BE%8E%E5%B0%91%E5%A5%B3%E4%B8%87%E5%8D%8E%E9%95%9C>).

[2] Paradox Interactive - шведская компания по производству стратегических игр и издатель игр. Большинство ее игр основаны на исторических стратегиях (найдено по адресу https://zh.moegirl.org/zh-hans/Paradox_Interactive).

<http://tl.rulate.ru/book/13216/1020542>