

Зрители, которые увидели живой сон У Шуня, названный "добросовестным гидом", постепенно вошли в него, в основном потому, что в настоящее время уже полдень. Вероятно, великие стримеры еще спали. Поэтому многие, кто следил за этим новым DLC, остановили свой выбор на потоке Ву Шуна. Смотреть, как он подвергается жестокому обращению, тоже было очень интересно...

После перезапуска игры Ву Шун увидел несколько новых всплывающих окон, связанных с DLC. Даже BGM изменился. Он был слегка напуган и с восторгом говорил с аудиторией: "Игра Old Sly Zha Feng - это не DLC-тяжелый беспорядок, как Paradox Interactive, эта DLC, похоже, полностью изменила игру". Посмотрите на это, даже модели персонажей выглядят по-другому!"

"Как все должны знать, серия "Сказка Вуксии" занимает особое место в моем сердце. Поэтому я очень хорошо знаком с этой игрой. Я чувствую даже малейшие изменения. Почему мне кажется, что модели персонажей разные? В прошлом все персонажи давали мне темное, одинокое ощущение. Это тонко, но теперь моя душа видит много свежих вибраций, исходящих от них. Как и ожидалось, эта игра - масштабная игра о развитии любовных отношений. Хахаха..."

"Старый Слай Чжа Фэн" наверняка нанял какого-нибудь нового могущественного художника. Нет смысла гадать, кто это сейчас. Когда мы пройдем через этот DLC, все будет раскрыто!"

Во время разговора У Шунь подробно и глубоко изучил новые меню и системы. Он держал их открытыми достаточно долго, чтобы самые медленные читатели не отставали, все время говорили и давали свои честные ответы на них. Его зрители были довольны. Честные отзывы, подобные этому, как правило, определяли их покупки.

Так было в случае с играми для одного игрока. Игроки могли считать, что одна или две сотни юаней очень дорогие, и долгое время зацикливались на этом.

В мобильных играх несколько раундов 10-кратной последовательной ничьей стоили бы более ста. Выполнение таких импульсов было чрезвычайно приятным...

"В настоящее время просматривая мои оригинальные сохраненные файлы... все заметили этот дополнительный главный сюжетный квест - "Турбулентное царство Чжао"? Так получилось, что Су Ху, монарх королевства Чжао, решил доверить нам комиссию. Похоже, что эта новая карта - Королевство Чжао".

"Говоря об этом, я помню, что в прошлом закончил квест, связанный с царством Чжао. Этот квест казался мне общим побочным интересом. Похоже, что и в Королевстве Чжао это тоже не произошло. Берущим квестам тогда посчастливилось встретиться с королевскими членами королевства Чжао. Моя единственная проблема в этом квесте заключалась в том, что у всех персонажей было одно и то же родовое место, как и на их лицах..."

"Я помню, как прошел через несколько игровых книг, утверждая, что Су Ху - тиран". Тем не

менее, новый главный сюжетный квест исходит от этого предполагаемого тирана. Я чувствую запах крысы!"

Слова У Шуна звучали сомнительно, но он ловко принял квест, не задумываясь. По дороге он проконсультировался с индексом игры, где будут храниться прочитанные в игре прошлые книги. Он нашел содержание, связанное с Су Ху, и показал его аудитории. Большая часть была написана на классическом китайском.

"Повесть об Уся" - один из достоинств аутентичного китайского стиля. Вы действительно почувствуете, что живете в этот период времени. Даже те мифические чудовища, о которых роятся, не кажутся неуместными. И разве тебе не нравится противоречивое ощущение Чжа Фэна в названиях? Например, эти чёртовы мимики называются Феями Коробок. Что за черт? Они существуют только для того, чтобы выразить злой умысел Чжа Фэна. Я просто не вижу других причин, чтобы они были в игре. Но если ты настаиваешь на том, чтобы поговорить о декорациях игры, я думаю, это нормально - наткаться на дьяволов и монстров за каждым случайным углом...".

У Сюн читал пластинки и слухи, окружавшие Су Ху, ничего не щадя зрителей о том, каким жестоким он был, в том числе и пластинку о том, что он людоед, который даже убил и съел собственную жену...

Как бы то ни было, это были только письменные записи - все заслуживали того, чтобы сомневаться. Когда дело доходило до квестов в игре, все шло, лишь бы хорошо оплачивалось.

У Сюн вывел своего персонажа через дверь шикарной, высококлассной гостиницы. Затем он, наконец, встретил человека, который утверждал, что он военный атташе из королевства Чжао. Он носил официальную власть выглядит хорошо, и казалось, что каждый бит так же праведен, как может быть. Когда он встретил У Шуня, он спросил его с уважением, если он был знаменитым паладин ХХХ, № 7 в списке 10 лучших, даже устно перечислить из длинного списка его почетные звания.

Эта игра гордилась своим уровнем детализации. В зависимости от популярности вашего персонажа, NPC будут реагировать соответствующим образом. Некоторые квесты полностью блокировали вас, если вы были недостаточно известны.

NPC с презрением размахивал бы вами, выплескивая строчку вроде: "Никто вроде вас не достоин моего времени". Даже когда дело доходило до торговли с купцами, репутация приходила очень кстати. О, давайте не будем забывать о женщинах из NPC. В некоторых побочных действиях, ваша репутация позволяла вам также баловаться в какой-то супружеской измене. Поэтому некоторые игроки высмеивали игру как "Повесть о Wuxia 3: Король Пушек Наций"...

К сожалению, сокращения CG были такими же, как и женские персонажи. Это ничем не отличалось от поиска проститутки в борделе. Поэтому она довольно быстро устарела.

Специальные женские персонажи представляли сцены совершенно другого уровня. Игроки умирали в миллион раз только для того, чтобы повысить благосклонность женских персонажей. Увеличивайте достаточно, и вы будете трахать их до nirваны. Ничто не встанет между ними. Решимость и либидо решили все!

Быть героем, спасшим красоту в игре, также было формой вечного наслаждения. Игроки до сих пор давали такие побочные эффекты, если в этом замешана честная дева...

На самом деле риск, связанный с освобождением находящейся в бедственном положении дамбы, был велик. Сначала попасть в такую ситуацию было крайне маловероятно, так как эти игроки часто оказывались за решеткой у себя дома.

У Шунь изучил все варианты диалога с этим военным атташе из Королевства Чжао. Ему сказали, что в королевстве Чжао появилось непревзойденное злое чудовище. Никто не мог определить, был ли он вообще человеком. Несколько важных офицеров, кроме Су Ху, уже были убиты, в результате чего королевская администрация Королевства Чжао вступила в состояние паники. В таких обстоятельствах У Сюнь надеялся, что сможет спасти королевство Чжао от таких катастрофических лишений и остановить этого проклятого убийцу на своем пути. Он был бы хорошо вознагражден, будь то благочестивое оружие или техника. Он мог выбрать все, что захочет.

У Сюнь с готовностью согласился на это задание. Однако, как только они вдвоем отправились в путь, появилась кучка грабителей во главе с мини-боссом.

"Мы только начали, и нас уже мафиозно разорвали с чертовым мини-боссом". Всё это для того, чтобы открыть новую карту. Не могу сказать, что я не ожидал, что Старый Слабый Чжа Фэн сделает это. Возможно, однажды я был новичком, которому надрал задницу босс воров. Этот ублюдок долгое время держал меня в деревне новичков. Ну, это было когда-то, уже нет. Хахаха!"

У Сюнь уверенно взялся за дело, двигая свой характер, как свирепый тигр. Грабители выбили из него соплю пять раз, еще до того, как он успел приблизиться к мини-боссу. В этот момент он был почти готов разбить свой контроллер. Он с храбростью сказал: "Неужели это нормальные грабители? Они должны быть профессиональными солдатами. Какая проклятая удача!"

Умирая восемь раз, У Шунь наконец-то победил мафию. Вскоре он понял, что агрессия не сработала против цифр. Ему пришлось использовать местность, специально подготовленную для них. Во всяком случае, целью было помешать им завершить формирование...

Мини-босс был относительно прост. Несмотря на это, эта относительно легкая драка убила его еще три раза. Когда он, наконец, победил босса, он выпустил триумфальную войну. Никакая другая игра не давала ему такой радости.