

После победы над мини-боссом перед У Шунем появился еще один вариант, дающий ему возможность убить или пощадить босса. Мини-босс был чрезвычайно уродлив. У Шунь почувствовал что-то рыбное.

Он сделал небольшую паузу, но оказалось, что она слишком длинная, так как срок прошел. В конце концов, военный атташе промчался вперед и нанес ножевые ранения боссу. Он преуменьшил этот преувеличенный комментарий: "Такого разъяренного крестьянина надо просто убить". Он просто слаб и незначителен".

Сказать, что это было преуменьшение, было бы преуменьшением само по себе. Кровь мини-босса брызнула на лицо военного атташе. Изначально он начинал как чрезвычайно праведный, авторитетный чиновник. В тот момент он выглядел безумным, ужасающим...

У Шунь никогда не одобрял культуру "сохранения и загрузки файлов" в "Сказках Вуксии". Он всегда считал, что это уничтожает чувство подмены. Кроме того, перед тем как сохранить игру, нужно было добраться до специализированной точки сохранения.

Кроме того, в игре был "Железный человек режима"[1]. Там не было места для таблеток для сожаления, у игроков был только один путь до конца. Больше достижений можно было собрать в этом "режиме". С большим количеством достижений пришло больше одежды и украшений.

У Шунь, может быть, и не высококвалифицированный, но он знал закоулки и трещины этой игры. Конечно же, он решил играть в "Железнодорожный режим". Внезапное вмешательство NPC стало сюрпризом, но он смог с этим справиться. Это привело кучу грабителей, чтобы убить его. Было нормально позволить такому персонажу умереть.

Он внезапно вспомнил о великом стримере "Сказка о Уся 3", который был создан А Ю в собственном геймплее. Она играла как монах, проявляя милосердие к каждой вещи, которую встречала. Как будто она никогда не убьет ни одного человека. Вероятно, именно по этой причине она раскрыла множество скрытых сюжетов в игре...

Ну, каждый в своем стиле. Для игры в песочницу, которая гордится своей степенью свободы, она определенно предоставила игрокам возможность выбрать свой собственный стиль. У Шунь не выбрал ни Мадонну, ни маньяка-убийцу. Он решил играть по своей воле!

"Честно говоря, поначалу у меня было довольно хорошее впечатление от этого военного атташе из Королевства Чжао". Он, казалось, был идеальным, добродетельный воин. Но теперь, моя голова звонит с сигнализацией. Что-то не так. Он, казалось, слишком хочет убить этого человека. Я могу пожалеть, что так легко ему доверяю. Этот мини-босс мог бы мне что-то сказать".

"Ветераны "Сказки о Вуксии" должны это знать. Для приемлемого конца, все варианты должны быть изучены и обдуманы. Будь небрежен, как твоя собственная опасность - ты получишь разрушительный конец. Вот почему Чжа Фэн - старый хитрец".

...

Ву Шун играл. Под руководством военного атташе, он, наконец, вступил в новую карту. Бой босса почти сразу же поприветствовал его на входе. Это был не мини-босс, но фактический, большой босс, по размеру и в ранге. К счастью, благодаря помощи целого взвода паладинов из королевства Чжао, У Шунь положил хорошую борьбу с большим боссом. Это был не босс в форме человека, а огромный, агрессивный мамонт. Он легко превратил его в желе в течение двух-трех качелей. К счастью, все это было мускулами и без мозгов. Его размер также работал против него, делая его невероятно медленным. До тех пор, пока Ву Шун оставался осторожным, он убегал без единой царапины. В конце концов, он был не один в этой схватке.

Должен сказать, что графика и боевая механика этой игры действительно нечто". Но это не оправдывает наличие гигантского зверя, стоящего посередине входа в карту. Это не "Человек-монстр, злоупотребляющий человеком". Ахаха, что значит "Охотник за монстрами"? Я играл только в "Охотника за монстрами".

Войдя на новую карту, Ву Шун разогнал вещи и неспешно прогуливался. Он начал с боковых заданий. В королевстве Чжао было много городов. В каждом городе была своя доска объявлений, а на каждой доске объявлений был свой список квестов и наград, таких как плакаты с объявлениями о розыске, об истреблении демонов и монстров, о спасении и лечении нуждающихся и т.д. Почти все побочные квесты повлекли за собой печальную, трагическую историю...

У Шунь также принял сторону секты "Чун Ян". Точно, секта "Чун Ян" красивого и нежного Янь Цинмэня. Она была большой шишкой в секте "Чун Ян". Они в основном относились к ней как к "Семеню монашества". Она была заклятым врагом злого Е Хунляня.

"Это нехорошо. Если прекрасная, нежная Янь Цинмэнь и Йе Хунлянь - враги, а моя прелюбодейная история с Йе Хунлянь раскроется, то весь ад может вырваться наружу. Я, наверное, получу какую-нибудь отрицательную оценку ее благосклонности. Она бы меня возненавидела", - прочитала У Сюн запись своего персонажа и сделала горький вывод.

Неудивительно, что Ву Шун долгое время прочищала предыдущую DLC. Его концовка была не так уж и плоха. Е Хунлянь поделилась с ним множеством чудесных, болезненных воспоминаний. Они внезапно закончились тем, что забыли друг друга. Просто потому, что он не смог выполнить несколько сложных квестов, в результате чего они в конечном итоге закончились именно так.

Для У Шуна Е Хунлянь была еще более привлекательной, по сравнению с двумя героинями в базовой игре. Он должен был признать, что не сможет отпустить ее, если однажды она снова появится перед ним.

Для игроков-мужчин, рейдерские женские персонажи дали игре смысл. К сожалению, игра не предоставила гаремные системы. Если бы только один из них сказал "Я люблю тебя" каждому женскому персонажу, они бы в конечном итоге стали одними "Пушечными Королями".

По мере того, как он прояснял больше побочных вопросов, он также имел более четкое представление о тяготах граждан под властью тирана. Самое главное, что все убитые офицеры были приспешниками тирана. Они сыграли свою роль в создании почвы для зла. У людей были лишь поводы отпраздновать свою смерть, не говоря уже о трауре по ним...

У Сюн начал чувствовать себя нерешительно. Должен ли он устранить этих рыцарских убийц? В любом случае, у него всё ещё оставалась главная задача. Игра была открыта и разнообразна, так что в скором времени, возможно, появится больше вариантов.

Продолжение цепочки квестов только привело его к еще большему замешательству. Эти "рыцарские убийцы" были описаны как невежественные дураки, которым промыли мозги какой-то единомышленник-фабрикатор заговоров, или кто-то за кулисами. Как только этот человек за кулисами становится королем, он может быть еще более жестоким, чем нынешний король. Как бы там ни было, нынешний король уже был источником хаоса в королевстве!

Секта "Чун Ян" также считала этих убийц языческими учениками. Они делились всеми формами техники на людях, чтобы каждый мог их подобрать и начать обучение. Они верили в равную власть и равное право на знание. Как это можно было допустить?

У Шунь уже был сбит с толку. Тем не менее, он должен был поступать правильно, увеличивая благосклонность прекрасного и нежного Яна Цинмэна.

Но почему ее счетчик благосклонности ползал так медленно, даже если она была щедра и доброжелательна на поверхности? Как и ожидалось от праведного Божества, медленно, чтобы угодить...

У Сюн почувствовал всплеск мотивации, пробивающей его вены. Злорадство, справедливость - они все одинаковые. Прекрасный и нежный Ян Цинмэн - это справедливость. "Внешность была справедливостью", казалось, имеет смысл.

Вскоре он оказался в углу, и появилась безымянная девушка!

Примечание к переводу:

[1] Ironman Mode - Ironman Mode означает, что игроку не разрешается пользоваться консолью, не разрешается самостоятельно сохранять файлы. Разрешен только один автосохранение файла, и AI решает, когда сохранять файл. Каждый раз, когда файл сохраняется, он автоматически перезаписывает ранее сохраненный файл. Поэтому режим Ironman Mode можно считать "Режим без перезаписи". Даже если вы уже заметили, что сделали что-то не так, перезагрузить ранее сохраненный файл невозможно.