

Продолжение сюжета игры, несомненно, будет основано на "Дуэле".

Это не означало, что все предыдущие квесты были бессмысленны. Они сыграли важную роль в выполнении всех необходимых условий, которые позволяли это делать. Игроки были вознаграждены непреодолимым чувством достижения, зная, что они довели игру до такого уровня!

В конце концов, игроки, которые выбрали путь Янь Цинмэнь, не смогли полностью проникнуть в сердце Jane Doe Su. Конечно, они никогда бы не узнали о ее тайне. Они также потеряли возможность выбрать сторону. Следовательно, они могли стоять только на стороне божества Янь и короля Чжао...

Чжа Фэн был слишком хитрым. С самого начала он уже выкинул огромную сеть. Если бы игроки не проявили инициативу и не исследовали сюжетную линию досконально, то была бы 90% вероятность того, что они в конце концов последуют за Янем Цинмэнем, даже не зная, что есть другие пути!

В этом маршруте не было сомнений в том, что Jane Doe Su играла роль суперзлодея и начальника, так как Ян Цинмэн закрепляет свои состояния как героиня. Божество Янь всегда была чистой и красивой, как богиня. Она была красноречивым оратором. Ее улыбка и смех были так незаметно опьяняющи. Игроки готовы были пожертвовать всем ради нее...

Она не могла предложить игрокам безопасность, так как она, казалось, постоянно прятался за маской, но она была достаточно красива, и ее CG сцены завязали сердце за сердцем вверх. Это дало игрокам ощущение, что она была их первой любовью!

Разве этого было недостаточно, чтобы заставить некоторых игроков потерять свои позиции и добровольно пожертвовать всем ради нее?

Джейн До Су не казалась такой доступной. В лучшем случае, она казалась надежным товарищем на поле. Если бы это была реальная жизнь, а не игра, спаситель, как безымянная девушка могла бы быть более надежным.

Тем не менее, нельзя забывать, что это была просто игра. Игроки не получали никаких наказаний после смерти. Даже на экспертном режиме, где они не могли сохранить свой прогресс, они были бы буквально сохранены предварительно сохраненных контрольно-пропускных пунктов. В этом случае безымянная девушка, которая чуть не пожертвовала своей жизнью, чтобы спасти их, была ничем особенным.

Почему игроки должны были быть бессмертными?

Такие обстоятельства привели к тому, что игроки подсознательно сделали выбор, который Чжа Фэн хитро хотел, чтобы они взяли....

Игра дала освежающее ощущение свободы. Игроки могли делать все, что угодно, до самого конца игры. Мало кто знал, что первый выбор, который они сделали, уже определит их судьбу. Это была ловушка! Иллюзия свободы воли!

К сожалению, они остались бы невежественными, даже в той огромной сети, в которую они попали. Они бы продолжали, как заблудшие маленькие солдатики...

Самое удручающее, что игроки могли предположить, что они покорно служили миру, спасая его от отчаяния, только для того, чтобы в конце концов понять, что именно этот долг привел их к ближнему дну. Именно благодаря им мир сейчас находится в полном хаосе!

Кто-то вроде У Шуна представлял большинство игроков в игре.

Прямой эфир Ву Шуна пользовался довольно большой популярностью. Действительно, он ехал на большой волне нового DLC. Многие зрители были на краю своих мест, предвкушая грандиозный финал игры - кульминационную "Дуэль"!

Многие зрители уже имели высокие мнения о компании Fenghuo Gaming Company, которая выпустила серию игр "Повесть о Вуксии". Они считали компанию этичной и благородной. Новый DLC, подобный этому, согласно тому, что обычно делали некоторые компании, занимающиеся сбором денег, мог бы быть продан под названием "Сказка о Wuxia 4" вместо этого!

Игровая компания Fenghuo Gaming Company была сравнима с некой глупой польской компанией[1] в другом мире. Действительно, именно эта компания создала серию игр "Ведьма". Компания с доброй совестью создала игру "Ведьма 3: Дикая Охота". Это заставило многих игроков, которые пиратствовали в игре, опозорить свои собственные действия. Поэтому, в конце концов, они отправились за подлинной копией...

Конечно, эта глупая польская компания имела такую добрую совесть только потому, что они ездили по некоторым проступкам других компаний в той же торговле. Многие иностранные компании становились все умнее и умнее. Они шли по стопам Tencent по пути извлечения прибыли, добавляя в свои игры покупки in-app. Это действительно было тревожной тенденцией.

В любом случае, новая "Сказка о Wuxia 3" DLC в этом мире была просто оружием для убийства времени. Ву Шунь играл в нее уже довольно давно. Наконец, он добрался до последней главы. Одних только побочных действий было более чем достаточно, чтобы игроки были заняты. Единственная проблема заключалась в том, что эта игра не могла похвастаться удаленным оптимистичным концом. Кто создал такое чудовище мира Wuxia?

Неудивительно, что игроки помахали из-за безымянной девушки. Этого следовало ожидать, так как так устроен мир. Такая "героиня", как Божество Ян, была, конечно, исключением, так как родилась праведной!

Название этого нового DLC было "Закон Гуманной Справедливости". Очевидно, оно относилось к ней. Были ли причины сомневаться?

"С этими маленькими монстрами все еще так же трудно иметь дело! Эти культы из анонимного города на самом деле не настолько могущественны, когда они одни, но как только они объединяются в группы, они становятся особенно хитрыми. Они нелепо умеют координировать свои атаки!" У Шунь стонал в микрофон, тактично маневрируя через жителей анонимного города, совершая этническую чистку.

Весь дворец уже находился в довольно хаотичном состоянии. Весть о грядущей ожесточенной битве между владельцем безымянного города и Богом меча Ли Сие уже распространилась по всему Цзянху. Следовательно, многие артисты боевых искусств приехали сюда издалека. Естественно, они смешались с жителями безымянного города...

У Шунь уже объявил всех жителей безымянного города врагами. Следовательно, в процессе выполнения своей спасательной миссии и подавления этого восстания, он, конечно же, должен был убрать с дороги эту кучу людей. Конечно, его союзниками были солдаты королевства Чжао. Были также несколько других "праведников", которые помогали ему. Тем не менее, они не выглядели так, как будто они могли бы многое сделать.

На самом деле, это было очень в соответствии с процессом борьбы с боссом в игре. Независимо от того, что RPG игра была, игроки всегда должны были сократить свой путь через толстую массу врагов, прежде чем они могли бороться с боссом. Боссы никогда не делали себя доступным с самого начала. Маленькие монстры были необходимы, они по крайней мере позволили бы игрокам разогреться немного.

У Шунь начал очищать маленьких монстров на своем пути. Затем он отправился прямо в глубины дворца. Получив представление о заговоре безымянной девушки, он, естественно, решил не смотреть решающую битву. Вместо этого он отправился прямо к месту назначения.

С его точки зрения, направляясь туда, где состоялась фальшивая решающая битва, он может привести к плохой концовке. Теперь, основная сюжетная линия представила ему два варианта. Первый был немедленно сделать линию для Янь Цинмэнь, как она была с королем Чжао. Клан Чуньян считался поклонником королевства Чжао. Таким образом, они имели обязательство защищать короля Чжао Су Ху.

Второй выбор заключался в том, чтобы пойти туда, где проходила решающая битва, чтобы помочь Ли Сюе. В предыдущих частях истории игроки имели возможность заслужить благосклонность бога меча Ли Сие. Некоторые даже сделали это своей целью в игре. Они относились к Ли Сиё, как к самому важному человеку в их жизни...

"Выбор помочь Ли Ксие действительно бессмысленен. Если Ли Ксие даже не может победить фальшивого владельца анонимного города, можно ли считать его Богом меча? Следовательно, найти Божество Янь - это, безусловно, правильный выбор! Наконец, я смогу увидеть смысл по пути Божества Янь и закончить все ее сюжетные квесты с самого начала. В противном случае,

как я смогу получить представление о заговоре анонимного города". У Сюн триумфально объяснил своим зрителям.

Примечание к переводу :

[1] Здесь автор ссылается на польскую компанию "CD Projekt". CD Projekt S.A. является польским издателем и дистрибьютором видеоигр с местонахождением в Варшаве, основанным в мае 1994 года Марцином Ивиньским и Михаллом Кичиньским. До основания компании Ивински и Кичиньски занимались розничной продажей видеоигр.

<http://tl.rulate.ru/book/13216/1022898>