

Замена! Героиня второго плана.

Глава 301

Игра в воспитание.

На этот раз случайность Двумерных врат полностью подвела Чжао Ююэ. Было бы гораздо лучше, если бы она случайно попала в роман Додзин «Один фрагмент». «Один фрагмент» был любовью нации, и даже фанатские, неканонические версии персонажей были гораздо более популярны, чем их коллеги в популярной игре...

Внутри врат Чжао Ююэ могла только скользить по помещению работы. Название социальной игры даже не упоминалось, а сюжет был до смешного сложным и только запутывал ее. Она чувствовала, как в ее мозгу происходит короткое замыкание. Он содержал много неизвестных терминов. По-видимому, только те, кто играл в саму игру, поймут жаргон.

Столкнувшись с персонажем, который был полностью поглощен своей предпосылкой, Чжао Ююэ почувствовала себя бессильной. Должна ли она вообще тратить свое время, работая над таким безнадежным делом?

Она попробует это сделать. Сначала она, как обычно, удалилась из этого другого мира и прочитала роман Додзин «Белый клевер». Наряду с этим, она также получит в свои руки эту социальную игру и посмотрит, что это такое.

На следующий день она использовала свой телефон, чтобы найти «Белый клевер» в поисковой системе - Baidu Baike. Среди прочих выделялись три результата. Во главе списка стояло растение под названием белый клевер, второе-название песни, а третье-имя женского персонажа.

Она была женским персонажем нишевой социальной игры под названием «Бордовая мечта».

Чжао Ююэ продолжала искать. Как и ожидалось, это было не создание известной игровой компании, а создание небольшой мастерской, которая принадлежала обществу Додзин. Было сказано, что только один человек несет ответственность за первоначальную версию, музыкальная композиция и сюжетная линия. Этот человек назывался Леди Зун.

Поэтому можно было представить, насколько нерафинированной может быть эта игра. Как ни странно, круг Додзин находил его удивительно привлекательным.

Это заставило Чжао Ююэ вспомнить о некоей игре из другого мира, о которой говорится в проекте Тоху. Это началось как очень уродливая пуля, но вскоре стала одним из основных частей среди работ Додзин!

Тем не менее, он постепенно потерял известность после выпуска новых видеоигр, таких как коллекция Канти. Он произвел бесконечный список симпатичных девушек, некоторые из которых увековечены в глазах поклонников, таких как шумная Святая Дева - Рейму Хакурей, которая делает все за деньги.

Рейму Хакурей-возможно, самое точное 2D воплощение Су Ли.

«Бордовая мечта» была социальной игрой воспитательного типа с довольно интригующей фоновой настройкой. На первый взгляд, мир игры не казался очень отличающимся, по сравнению с реальным миром. Оказавшись внутри, геймеры могли выбрать девушку и

построить обстановку вокруг них, давая им повседневную жизнь, за которой вы будете внимательно следить. Это было бы близкой имитацией человеческой жизни. Они могли бы получить особые способности, но только создавая интересные истории для них, чтобы играть роли. Эти способности будут подтверждены только в том случае, если их истории симпатичны, а сами персонажи приобретают популярность.

Большие расходы не дадут никому преимущества в этой игре. Каждый должен был бы искренне воспитывать своих девочек, чтобы дать им хорошие истории и, следовательно, надлежащее воспитание. Конечно, состоятельный человек все еще может держать деньги актуальными, нанимая кого-то, чтобы создать историю от имени, но никогда нельзя было рассчитывать на гарантированные результаты.

Итак, важно получить персонажа, чья предыстория больше всего подходит геймеру. Симпатичный, интересный персонаж станет популярным с легкостью, особенно если дополнить его интересной историей. Крепко сложенный персонаж с достаточным уровнем и способностями сможет выполнить конечную цель игры, победив монстра-Пожирателя снов.

Так называемый монстр-Пожиратель снов станет главным персонажем игры. Он мог появляться только в мечтах героев, но не наяву. Если персонаж имеет низкую популярность, а также не имеет отличительных особенностей, его мечты будут поглощены монстром-Пожирателем снов, и он потеряет состояние, вызванное только при выборе геймером в качестве девушки повседневной жизни, известной как двухмерная настройка, и вернется к своей неискаженной, оригинальной форме.

В игре было много препятствий, и популярность персонажа была ключом к их преодолению. Препятствия будут увеличиваться в сложности каждый раз. Если геймер не воспитает персонажа должным образом и не превратит их в единственного в своем роде, он умрет в конце концов, наверняка.

Широцумекуса был одним из персонажей игры с настраиваемыми настройками. У нее были прямые серебристые волосы, которые можно было связать с ее именем. Что касается одежды, прически и так далее, то все зависело исключительно от предпочтений геймера.

Это было как-то похоже на игру «Чудо Никки». Геймеры могли создавать различные наряды для своих персонажей. Они могут даже составить свои собственные проекты, если они не удовлетворены уже установленными...

В этой игре бывают частые обновления, так как многие авторы Додзин играли в нее, в то же время предоставляя свои комментарии, надеясь, что игра станет намного интереснее. Это мало что значило для них, хотя у игры был небольшой, но преданный фанат.

Автор, который не мог выдержать ужасные произведения оригинальной игры, переосмыслил некоторых женских персонажей, надеясь, что Леди Зун примет их как официальное искусство. К сожалению, Леди Зун не обратила на это внимания.

Эта супер талантливая леди сама занималась программированием, оформлением и музыкой игры. Такие грубые, неочищенные настройки только еще больше раздражали геймеров. Итак, они привлекли внимание многих создателей Додзин, и они очень похвалили его.

«Бордовая мечта» была далеко не удобной игрой, особенно для обычных геймеров, так как им приходилось иметь дело с двухмерными сеттингами, а также создавать сюжеты для персонажа. Ни одна другая игра не требовала от геймеров столько мозгов. Разве нельзя использовать деньги, чтобы обмануть свой путь вверх?

Такая сложная игра была определенно несравнима с королем Славы, который был легче и интересней, предоставляя богатым людям острые ощущения от покупки своего пути к вершине.

Для создателей Додзин, которые хорошо разбирались в двумерном творении, эта игра вбила гвоздь прямо в голову. Леди Зун действительно была боссом мира Додзин. Она объявила, что авторские права на «Бордовую мечту» всегда будут открыты для них. Так что им не придется беспокоиться об этом!

Создатели Додзин, которые были обеспокоены обвинением в нарушении авторских прав, были рады услышать об этом, поскольку теперь у них есть платформа, где они могут свободно выражать свои таланты.

Чжао Ююэ загрузила «Бордовые мечты» на свой телефон, так как она хотела испытать это сама. Конечно, она выбрала Широцумекуса, у которой были серебристые длинные волосы и счастливая улыбка, которая, казалось, никогда не исчезала.

Она хотела знать, насколько неубедительной может быть эта заботливая социальная игра. Игры не становятся популярными без причины.

<http://tl.rulate.ru/book/13216/606819>