

В этом процветающем городе люди из разных мест толпились на улицах.

Находясь здесь, всегда можно было услышать новости о соседних народах.

— Что происходит?

Увидев благочестивых дворцовых рыцарей по всем улицам, один наемник пожаловался.

— Разве ты не слышал, что Дворец Божественного Суда разыскивает и арестовывает убийц по всему миру? — прошептал другой наемник.

— Интересно, что убийцы сделали с ними. Очевидно, убийцы привели в ярость жителей благочестивого дворца.

— Я слышал, что их унизил убийца из клана эльфов, интересно, правда ли это...

Наемники разговаривали между собой тихими голосами.

— Это может быть правдой... — предположил другой человек.

Неудивительно, что они придают этому большое значение. Я помню, как мастерская Дулана однажды хвасталась тем, что принесла своё новое мистическое царство в клан эльфов, но они больше не говорят об этом.

Очевидно, эти наемники не были глупы и могли понять острые углы всей ситуации по некоторым подсказкам.

— Но я думаю, что... Вот и всё, они не посмеют сделать здесь ничего возмутительного, — наемник в темно-коричневых кожаных доспехах огляделся и сказал.

— Наша Империя Утреннего Света — свободная нация, которая позволяет людям верить во что угодно, вот почему мы не видим здесь ничего возмутительного. Вы можете пойти и посмотреть в соседней стране. Это нация, которая верит в Бога Суда, и вся нация помогает им поймать убийц. В этой стране нет укрытия для убийц! Я слышал, что они поймали много убийц и планировали казнить их вместе.

— Ещё я слышал, что убийцы, захваченные во время покушения на Лютера, тоже будут казнены.

В этот момент мимо них прошло несколько фигур, и они внезапно остановились.

Харрисон сжал кулаки, и его плечо слегка задрожало.

— Успокойся! Они хотят заманить нас сюда!

Другой убийца крепко вцепился в него.

— Я знаю... — хрипло взревел Харрисон, — Но они наши ровни! Наши братья и сестры! Знает ли об этом Братство?! Они должны бороться за свободу вместо того, чтобы быть повешенными на эшафоте божественного дворца!

Низкорослый убийца средних лет, выросший в трущобах, потерял свое обычное самообладание.

— Мы должны сообщить больше коллег о свободе воли и мастерах-убийцах. Я думаю, что им понравится это место так же, как и нам!

Харрисон сказал: — Мы будем действовать скрытно и совершим прыжок веры вместе, не имеет значения, даже если нас обнаружат.

— В свободное время мы можем выпить капучино и поговорить об историях из Assassin's Creed.

Он мягким голосом описал свою идеальную жизнь. Затем голос этого мужчины средних лет сорвался на рыдание.

— Я хочу, чтобы они знали, что мы не жалкие и грязные мыши — я хочу, чтобы они знали, что быть убийцей — великая профессия! Вы знаете... У меня есть на них планы...

— Их не следует вешать на проклятых эшафотах!

...

— Почему этот магазин закрыт?

Пока они разговаривали, наемники прошли мимо магазина, торгующего предметами алхимии, и обнаружили, что он закрыт.

— Разве это не магазин алхимических товаров мастерской Мерлина? Почему она закрыта?

Очевидно, этот наемник покупал предметы алхимии в этом магазине.

— Что случилось...

— Интересно, как люди в этом магазине имели дело с убийцами?

В этот момент мимо магазина прошла еще одна группа людей, указывая на него во время разговора.

— Я понятия не имею. Но я слышал, что один убийца использовал меч, сделанный алхимической мастерской Мерлина, при покушении на некоторых священников и даже разрушил этим мечом защитное божественное заклинание священника...

— Клинок мятежника?

Клинок мятежника однажды появился во время восстания в Сияющем Свете Божественной Нации, и этот клинок, полный проклятий, однажды сломал божественный барьер заклинаний, установленный в массиве анти-магов.

— Это похоже, но, очевидно, оно не такое мощное, как тот легендарный меч, — сказал другой человек.

— Но я слышал, что владелец магазина еще не был схвачен, так что он, вероятно, сбежал в другую страну, поэтому все магазины были закрыты.

— Хотя это хороший магазин... Увы! Давайте двигаться дальше.

...

— Сэр, трейлер сегодня выпущен?

— Сэр, он всё ещё не готов сегодня?

Почти каждый день эльфы приходили в магазин с нетерпением и нетерпением.

Так же поступили наемники, жившие в городе, и рыцари Рыцарского легиона Золотого Грифона.

Очевидно, сегодняшней трейлер был более информативным.

На самом деле, Фан Ци тоже смотрел его, так как этот трейлер не представлял предысторию игры.

Фан Ци слишком хорошо знал эти вещи.

Этот трейлер показал, как играть в игру и действовать в игре.

Очевидно, что новая версия Легенды о Мече и Фее 4 не только увеличила степень свободы и открытости, но и добавила дополнительное содержание и детали.

Например, в Легенде о Мече и Фее 1 Ли Сяояо был единственным главным героем, и игроки могли выбирать только его для игры.

В Легенде о Мече и Фее 3 было два главных героя, которыми были Цзин Тянь и Сюй Чанцин. История была рассказана с их соответствующих точек зрения поочередно.

Однако, когда игроки играли за Цзин Тяня, они не знали, что делает Сюй Чанцин, и тоже не могли выбрать роль Сюй Чанцина. То же самое произошло, когда они играли с Сюй Чанцином.

Системный ремейк Легенды о Мече и Фее 4 был другим.

В трейлере все наблюдали, как Муронг Цзыин практиковал технику владения мечом во фракции Цюньхуа, и видели несколько сцен о его ежедневном взаимодействии со своими племянниками-учениками. Эти сцены происходили до того, как он встретил Юнь Тяньхэ. Игроки могли раскрыть сюжетную линию Муронга Цзыина и сыграть в игру с его точки зрения, дойдя до определенного уровня за Юнь Тяньхэ.

Кроме того, трейлер продемонстрировал, как играть за Лю Менгли и Хань Лингшу, которых могли играть только женщины.

В отличие от оригинальной игры, в которой игроки могли выбрать только одного из четырех персонажей для игры, трейлер показал, что в новой версии четыре игрока могли войти в многопользовательский режим и управлять Юнь Тяньхэ, Мурон Цзыин, Лю Менгли и Хань Линша соответственно.

Однако в этом режиме игрокам приходилось запускать различные сюжеты и взаимодействия. В однопользовательском режиме большинство событий запускались автоматически и были максимально реальными.

Конечно, если бы четыре игрока управляли четырьмя персонажами, чтобы идти куда угодно и делать все, что им заблагорассудится, сюжет «Легенды о мече» не могли бы продолжаться должным образом, поэтому система улучшила режим игры, предоставив игрокам большую степень свободы.

Это было благословением для игроков, которым нравилось играть в игры вместе со своими друзьями.

<http://tl.rulate.ru/book/23408/1790406>