

"CS Бонус Охотник" - роман, основанный на COUNTER-STRIKE (CS), киберспортивной онлайн-игре, популярной среди десятков миллионов игроков по всему миру. Эта книга основана на игре CS, но вся структура сюжета обходит существующие в настоящее время техники написания произведений онлайн-литературы, чисто виртуализирующие сюжет игры. Вместо этого в ней используются реальные персонажи в качестве основных зацепок для описания группы людей. Среди этих людей - "безработные бродяги" за тридцать, подростки-студенты колледжа, мужчины и женщины. Он (она) собрались вместе из-за CS, и стали друзьями, или "врагами", или одновременно другом и "врагом". "Соперничество" - тема, проходящая через всю книгу. Конечно, любовь - тоже присутствует, но будь любовь его (ее), она связана с CS - конечно, из-за этого вы не почувствуете описания романа. Жёстко, но на самом деле, действительно есть такая группа людей и условия их жизни.

Если вы возьмете в руки эту книгу, то обнаружите, что её язык юмористический или даже вздорный, и вы поймете, что всё равно не сможете её отпустить. Если это просто смешно, то это эквивалентно другим материалам для чтения на досуге, но шок после прочтения может быть выражен только "слезами в улыбке". Стивен Чоу заставил смеяться зрителей по всей стране, но за смехом скрывались глубокое сожаление и грусть. "CS Бонус Охотник" и комедии Стивена Чоу отличаются по качеству, но имеют одинаковый эффект. Это своего рода глубокая забота за правдой, и глубокое созерцание под, казалось бы, простой игровой темой.

Стоит отметить, что Чжан Шуо, автор этой книги: окончил Нанкинский университет со степенью магистра и сейчас преподаёт в высшем учебном заведении; во время учебы он выиграл чемпионат Национального конкурса студенческих диссертаций, проводимого в Гонконге, и был награжден. С отличным результатом 5 баллов занял первое место на всём факультете и получил первую премию Народной стипендии; сдал высший девятый уровень аттестации Центральной музыкальной консерватории по фортепиано; имеет колонки на многих авторитетных литературных сайтах, у него много последователей. В СМИ, многие произведения вызвали сенсацию и были включены в различные сборники. Такой превосходный пионер новой эры, но он является топ-мастером игры CS. Отдал CS целый год жизни, и написал первый в своей жизни роман на эту тему. Что же его привлекло?

Он ответил на этот вопрос: "CS - это игра. Существует много видов игр. Социологи говорят, что игры низкого уровня могут лишь выпускать излишки энергии, а игры высокого уровня - это интеллектуальные творения. В каком-то смысле наша философия и даже жизнь - это своего рода игра. Её отправной точкой является тайное желание, процесс - ролевая игра, симуляция или фантазия, и, наконец, удовлетворение желания. В конце концов, жизнь - это процесс. Желание - не такая уж плохая вещь, по крайней мере, оно позволяет нам знать, что мы существуем. В CS я постоянно рождался, боролся за выживание в перестрелках, но в конце концов умирал - будь то в игре или в реальной жизни. Сначала я был одержим удовольствием от стрельбы в CS, но вскоре на смену ему пришло чувство ответственности. Моё существование - это не только индивидуальность, но и ответственность перед всей командой".

"Я не могу допустить собственной смерти, потому что я нужен своим товарищам по команде, и их жизни и смерти, скорее всего, будут зависеть от моих действий. Убийство не является основной целью, но спасение и охрана - вот истинный смысл CS. Утром, когда я в первый и последний раз пролил слезы по CS, я понял, что по-настоящему больно не от провала, а от твоей неспособности сделать что-либо. Твоя ответственность - это не твоя смерть, это потери, вызванные твоей смертью. Когда они передают тебе угол улицы, склон и яму, они также передают и свою судьбу. Я понимаю это. Это своего рода обнаженная искренность, простое доверие в нашем сложном обществе - жизнь или смерть. Это волнует и трогает меня. В этот век искренности и отсутствия доверия CS подарил нам некоторые забытые эмоции".

Главные герои книги - такие же, как большинство молодых людей, только что ступивших в общество, но они очень особенные. В наше время найти простого человека сложнее, чем найти инопланетянина. Все очень амбициозный. Автор, очевидно, очень любит их, давая им не только заботу, но и цель жизни. Темы литературы и философии - это не что иное. Главное - преподнести их по-разному.

18 ноября 2003 года серия киберспортивных игр, включая CS, была внесена в список 99-го официального мероприятия Главным государственным управлением спорта. Очевидно, это прямой ответ на традиционную концепцию "видеоигры - вредные вещи". эх. Люди восклицали, что волк идёт, и изо всех сил старались его обличить, но не многие по-настоящему глубоко поняли суть самого киберспорта. Общественное мнение и родители детей не могут понять детей, попавших в игру CS. Они не могут принять, что дети погружены в кровь и дождь, чтобы рождаться и умирать снова и снова, занятые жестокими убийствами. Они не знают, что дети испытывают жизнь в CS, проявляют чувство ответственности и сохраняют естественную и чистую личность в игре.

Я считаю, что каждый CSER (игрок в CS, называемый CSER) чувствует определённое удовлетворение, которое приносит ему CS, но они могут быть не в состоянии выразить эти эмоции. Китайский киберспорт становится профессиональным. Возможно, через пять или более лет китайский игровой спорт станет важной опорой национальной экономики, как сегодня в Южной Корее. Профессиональные игроки также будут высокообразованными, высокооплачиваемыми, социальными профессионалами высокого уровня, востребованными всеми. Становление нового неизбежно будет сопровождаться жертвами. А нынешние CSER будут ликвидированы.

По сути, они неосознанно выступают в роли основателей этой отрасли. Самое большое желание автора этой книги - построить мост между CSER и большинством людей, живущих вне мира CS, чтобы люди поняли, что CS больше не является простой игрой, это спорт; необходимы упорство, настойчивость и любовь; у человека есть инстинкты самопреодоления, такие как интеллект и физическое самоистязание. Теперь у людей появилось ещё одно стремление к постоянному прогрессу и совершенствованию - киберспорт; это ещё один способ для людей понять себя. Пиар также является социальной основой для выживания киберспорта. Кроме того, он заставляет людей задуматься о вопросах жизни и смерти. Как сказал автор: "Я увидел свет, когда пытался преодолеть проблемы. Я поднял голову и увидел тусклое небо утром. Это был своего рода бег, оставивший жизнь и смерть, страх и одиночество далеко позади". . Я бегу в CS, я знаю, я не один".

Свет, мотор, камера...

15 февраля 2002 года, день, который должен запомнить каждый человек на земле, особенно товарищ Лю Цзуо, живущий в районе Цзянье, город Нанкин, провинция Цзянсу, Китай.

Его родители никогда не думали, что однажды этот ребёнок станет лидером, в лучшем случае, он будет работягой. Так что Лю Цзуо повезло.

<http://tl.rulate.ru/book/78229/2354981>