

Стримеру БилиБили, Гусю, очень нравится приключенческих игр: такие игры, как Tomb Raider - Rise of the Tomb Raider и Titanfall, которые пришлись ему по вкусу.

Поэтому, когда вышла игра Sekiro: Shadows Die Twice, он сразу купил ее.

Однако, зайдя в игру, он заметил одну вещь: в ней нет выбора сложности.

— А? В этой новой игре нет выбора сложности? Только одна сложность? — сказал Гусь.

— Возможно, это сделано для того, чтобы позаботиться об игроках-инвалидах!

— Это неправда! Наличие выбора сложности — это забота об игроках!

— Для получения многих достижений в игре необходимо пройти игру на самой высокой сложности, а игроки-инвалиды обычно не имеют к ним никакого отношения, так что, возможно, Собачий вор пытается сделать так, чтобы игроки-инвалиды могли получить все достижения!

— Тогда, после выравнивания сложности игры, возможно, останется только нормальная сложность!

Видя, что анализ зрителей оправдан, Гусь рассмеялся и сказал:

— На кого ты смотришь свысока, Собачий вор? Я смогу пройти на самой высокой сложности.

В игре по ручью плыли кленовые листья, пейзаж выглядел довольно хорошо, а из повествования рассказчика Гусь также узнал, что действие игры происходило в конце эпохи воюющих провинций в Японии.

Наблюдая за противостоянием двух великих генералов, зрители выражали свое восхищение в пулевых комментариях.

— Собачий вор действительно проделал хорошую работу с анимацией!

— Это анимационная компания, которая увлеклась разработкой игр.

— Не знаю, почему я думаю, что Собачий вор мог бы много заработать, если бы занялся созданием анимационных фильмов!

— Почему нет нового CG-трейлера для Overwatch?

После синематика Гусь сказал:

— Похоже, главный герой игры — ниндзя по имени Волк.

— Почему в качестве главного героя выступает мужчина средних лет?

— Если не леди, то красивый мужчина вполне подойдет!

— Однако пожилые мужчины тоже хороши.

— Вверху, ты такой странный.

В игре уже выпал снег, а дама с красным зонтиком подошла к сухому колодцу и медленно

проговорила:

— О ниндзя! Ради своего хозяина, пожалуйста, проснись!

При звуке удара Волк, который, казалось, спал, медленно поднялся на ноги, и именно так началась игра.

Гусь размял пальцы и сказал:

— Наконец-то мы можем играть, пролог слишком долгий.

— Гусь, ты действительно не ценишь хорошее. Пролог очень хорошо сделан, а сюжет хорош.

— Особенно падающие снежинки, они выглядят как настоящие.

— Я никогда в жизни не видел снега!

— А мне интересно, как выглядит дама, держащая зонтик.

— Я думаю, она выглядит хорошо, если прислушаться к ее голосу.

— Сюжет в играх Собачего вора всегда был отличный, к чему вся эта суета, я бы хотел посмотреть на геймплей, кроме красивой графики, — сказал Гусь

Прочитав письмо, Гусь понял, в каком положении сейчас находится Волк: без оружия он не мог сражаться с врагами и должен был пробраться в наблюдательную башню, чтобы найти своего господина. Это не слишком сложно для хорошего ниндзя.

Затем игра начинает подсказывать Гусю, какие кнопки нажимать, чтобы прыгать, как ходить по стене, как прятаться от врагов.

Гусь сказал:

— Пока что это похоже на Rise of the Tomb Raider!

— Но здесь нет VR-версии!

— Это значит, что в игре нет упора на графику и анимацию.

— Чего? Я думаю, что графика довольно красива!

— Здесь повсюду различные элементы эпоха воюющих провинций Японии, так что, похоже, Собачий вор приложил немало усилий!

— Жаль, что главный герой — дядька средних лет, а не богиня, как Лара Крофт.

— Женщина-ниндзя? Поддерживаю!

Во время игры, подслушивая разговор вражеских солдат, Гусь услышал, как один из них назвал Волка неудачником, тот фыркнул и сказал:

— Это только потому, что у меня сейчас нет оружия и уровень здоровья на дне, иначе я бы точно подошел и прирезал их.

Волк продолжил путь и, наконец, увидел своего господина, который на удивление оказался

маленьким ребенком.

Здесь Сюнь Цзе немного переделал Куро, чтобы сделать внешность маленького ребенка немного более мягким и красивым, больше похожей на маленькую лоли.

Однако голос остался прежним, поэтому игрок сразу может определить, что Куро — симпатичный мальчик.

Когда Куре повернул голову и заговорил, чат мгновенно оживился.

— Черт! Я чуть ли не крикнул "жена"!

— Пенал ах впереди! Маленький день становится все более и более осуждающим!"

— Я думал, это маленькая лоли, а оказалось, что это маленький сёта.

— Жаль!

— Какая жалость? Разве это не лучше?

— О чем вы все говорите? Не вините меня, если вас потом забанят! — беспомощно сказал Гусь.

В игре, после того как Волк получил от Куро меч Кусабимару и научился восстанавливать свое здоровье, Гусь сказал:

— Наконец-то я могу выйти и сразиться с этими солдатами! Сегодня я покажу вам, что значит не издеваться над юнцами!

— Нет, Волк выглядит так, будто ему за сорок, как он может считаться подростком? — пролетел пулевой комментарий.

— Мужчины всегда остаются детьми, — появился еще один комментарий на экране.

Первую битву можно было считать лишь обучающей, навыки Гуса были хорошими, никто из встреченных врагов не мог доставить ему проблем.

После убийства обычного моба, Гусь с волнением сказал:

— Наконец-то я понял, почему Собачий вор сказал, что у этой игры сильное чувство ритма. Ребята, прислушайтесь к звуку обнажения меча или удару меч об меч. Это более мелодично, чем Rhythm Doctor.

— Это действительно захватывающе, и было бы идеально, если бы сопровождалось музыкой.

— Я уверен, что скоро мы увидим мувики.

— У обеих игр разные жанры, какой смысл сравнивать?

— Я все равно предпочитаю Rhythm Doctor, я могу играть в нее с закрытыми глазами.

— А разве в эту игру нельзя играть с закрытыми глазами?

— Тогда попробуй! Жду летсплей!

— Изюминкой этой игры должна быть система действий, ощущения от боя полные, особенно когда убиваешь, это действительно снимает стресс, я рекомендую всем поиграть в нее вместе, — сказал Гусь.

— Я уже давно купил игру.

— Я посмотрю, как ты в нее играешь, прежде чем решу, хочу ли я сам играть.

— Пока что все выглядит хорошо, ничего довольно жестокого.

— Не спешите с выводами, игра только началась!

В игре Гусь находит секретный проход, чтобы сбежать, только когда он ведет Куро к концу прохода, он сталкивается с боссом, Гэнитиро Асина.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2855763>