

Будучи редактором игр, У Тянь, возможно, и не так давно в этой сфере.

Но в плане игр У Тянь повидал многое.

Судя по текущему содержанию "Под легендой", У Тянь может ясно ощущать некоторые его особенности.

Первая — это качество игры. Разумеется, речь не о контенте, а о чистой внешней составляющей, такой как графика и удобство управления.

На его взгляд, "Под легендой" можно назвать лишь приемлемой игрой, не сильно отличающейся от обычных инди-игр.

Но что касается содержимого, У Тянь может лишь сказать, что "Под легендой" сейчас производит на него очень плохое впечатление.

Расшифрованный контент, хотя это лишь расшифровка обучающего уровня, весьма скучен.

Просто толкаешь камни и нажимаешь на рычаги.

Что касается боевой фазы, в игре есть некоторые варианты диалогов, например, такие как проявление доброты.

Игрокам не нужно убивать монстров.

По игровому опыту У Тяня, это не более чем настройка очков чести.

Предпочтительнее концовка с высокими очками чести, а концовка с низкими очками чести плохая.

Здесь нет никаких особых настроек, а сюжет игры сам по себе кажется шаблоном для сражений с монстрами в подземелье.

Убив нескольких мобов, преграждавших путь, У Тянь, почти не задумываясь, отправился дальше, увидев подсказку после боя.

Как редактор игр, он сначала проходит уровень, чтобы увидеть весь процесс.

Хотя можно было решить все мирным путем, У Тянь выбрал самый простой способ — драки.

Ведь разве не нормально в РПГ-играх сражаться с монстрами и повышать уровень?

По пути овца-мать часто появляется в игре и спрашивает главного героя, что он любит есть и на что у него аллергия.

Исследовав все, У Тянь тихо вздохнул и покачал головой.

У него было такое чувство, будто появление "Волшебного зеркала" — просто случайность.

Ведь нынешняя "Под легендой" кажется ему куриной грудкой: играть можно, но глаза не горят.

Весь замок не хранит неизведанных мест, здесь не предусмотрен механизм для расшифровки и нет захватывающего сюжета.

Единственное открытие — это ворота в подземный мир.

После запуска этого сюжета овца-мать, которая раньше спасла главного героя, говорит, что внешний мир очень опасен. Если он все-таки настаивает на том, чтобы выйти, это будет доказательством того, что у него есть возможность защитить себя.

После согласия он переходит к следующему бою.

Овца, которая раньше спасала главного героя, стала удерживать его, говоря, что если он хочет выйти, то должен доказать, что у него есть возможность защитить себя.

Как и во всех предыдущих боях, в бою с овцой Торил тоже можно выбрать Милосердие.

В отличие от обычных монстров, У Тяню по-прежнему нравилась эта овца-мать.

Поэтому он не стал нападать, но вскоре понял, что вариант с милосердием практически бесполезен.

После того как несколько раз подряд щелкнул по ней, овца-мать все равно не переставала атаковать.

Значит, просто отбиваться?

Или же произойдет ситуация, похожая на сюжетный убийство, где овца-мать лишится всей крови, и тогда активируется сюжет?

У Тянь начал гадать и одновременно попытался атаковать овцу-мать.

От первого удара она потеряла примерно десятую часть своей крови.

Второй удар отнял еще одну небольшую часть ее крови.

Третий удар — и произошло то, от чего он опешил.

Потому что этим ударом овца-мать потеряла всю свою кровь.

Убитая овца-мать встала на колени и, по-прежнему заботясь о главном герое, велела ему поскорее уходить.

Затем она рассыпалась на части и исчезла в воздухе.

"Что происходит? Как она умерла? Разве не должен быть вариант с предпочтением? Или все-таки нужно продолжить проявлять доброту?"

Хотя в игре не было никаких подсказок, У Тянь как эксперт в играх быстро догадался о возможных настройках в игре.

Поэтому, чтобы проверить свою идею, У Тянь открыл предыдущую версию сохранения.

В соответствии с предыдущим режимом, бой начался заново.

На этот раз У Тянь уже не стал первым нападать, а лишь милостиво пощелкивал.

По мере развития боя, атаки матери овец становились все более яростными, и У Тянь случайно

напоролся на одну из таких атак.

Его здоровье сократилось до такой степени, что осталась лишь его капля.

Но следующий кадр подтвердил догадку У Тяня.

То есть, в игре атаки матери овец будут активно обходить любовь, представляющую в игре главного героя.

Даже если У Тянь попытается атаковать первым, другая сторона его обойдет.

"Вот как это на самом деле! Делать вид, что игрок ждет определенного раунда, но мать овец не убьет его".

"По сравнению с предыдущим сюжетом, предусматривающим убийство матери овец, в этой задумке есть нотка иронии, особенно в отношении того, что атаки матери овец настроены так, чтобы обходить игрока. Эта часть немного напоминает сюжет из "Волшебного зеркала". Злонамеренное и благородное человечество".

Как игровой редактор, У Тянь также оценивает игру и с более глубокой точки зрения.

Избежав атак матери овец, после 14 щелчков милосердия подряд.

Слушая бодрую музыку в игре и наблюдая экран сюжета после боя, У Тянь тоже покачал головой.

Я видел, как настроенный уйти из игры главный герой в этот раз, наконец, не встретил сопротивления со стороны матери овец, которая нежно обняла его и сама сопровождала к выходу из замка.

"Я еще новичок в сфере разработки игр. Постановка этого триггера сюжета еще слишком сырая. Получилось, что пришлось нажать на милосердие очень много раз подряд. Это сделано лишь для того, чтобы не дать игрокам обнаружить, но все же..." У Тянь покачал головой.

"И раз ты не хочешь, чтобы игроки распознали трюк, дизайн активного уклонения от пулеметных очередей не только не скрывает, но, наоборот, выдает его, сообщая игрокам, что это сюжетное убийство, словно ты снял штаны и пукнул".

Размышляя о только что произошедшем бое с матерью овец, У Тянь также критиковал эту часть.

По его мнению, если бы применили только что-то одно из этого дизайна, было бы не так плохо.

Использование и того, и другого контрпродуктивно.

Но последующий эпизод так сразил его, что он остолбенел на стуле.

Потому что эта сцена полностью перевернула его оценку!

Сяохуа, которая хотела убить главного героя, появилась вновь.

Однако Ву Тяня поразили не персонаж Сяохуа, а его реплики.

□Остроумно! Очень-очень ~ остроумно~блестяще!□

□Ты правда думаешь, что ты очень умен, так ведь?□

□В этом мире или ты убиваешь, или убивают тебя!□

□Поэтому ты можешь делать все, что хочешь.□

□Ты ведь очень доволен, правда?□

□Ведь ты только что простил кому-то жизнь?□

□Хи-хи-хи, но не строй из себя такого праведника!□

□Потому что... я все знаю, я знаю все, что ты сделал!□

□Ты уже убил ее!□

□Но ты пожалел об этом, поэтому вернулся во времени и захотел все переделать. □

□Ха-ха-ха... Какой же ты наивный дурак, ты думаешь, что ты единственный такой путник?□

[Эта сила преображать мир... исходит исключительно из твоей собственной решимости, из способности играть роль Бога, из способности сохраняться. □

□Я думал, что единственный обладаю такой силой, но... я больше не могу ее удерживать. □

□Очевидно, твое желание этого мира сильнее моего. □

□Что ж, что ж, пока у тебя есть такая сила, наслаждайся ею. □

□Я всегда буду за тобой наблюдать!□

□Ха-ха-ха...□

<http://tl.rulate.ru/book/99977/3947239>