

[Чёрт, аватарка Тринадцатой Леди, роскошный дом, у этого парня, похоже, действительно есть деньги.]

[Это всего лишь золотой скин, у меня тоже есть, не преклоняйтесь так быстро.]

[В этот раз не попался на него, в следующий раз продолжу охоту.]

[Я тоже.]

Тринадцатая Леди это редкий костюм для охотника «Радужная Бабочка» в Identity V. Поскольку скин отображается с золотой рамкой, игроки называют такие скины «золотыми». Аналогично, редкие скины называются «пурпурными», а обычные делятся на «синие» и «зелёные». Поскольку вероятность выпадения скинов в Identity V очень низка, игроки называют лутбоксы «эссенциями». Чтобы гарантированно получить золотой скин и аватарку, нужно потратить реальные деньги около 2 500 юаней. Поэтому большинство золотых скинов это игрушки для богатых и удачливых. А «дом» это что-то вроде жилища в других играх. Роскошный дом требует не только усилий, но и многих предметов, которые нужно покупать за реальные деньги. Любой опытный игрок сразу понимал, что на этот аккаунт было потрачено много времени и денег.

Состав противников: Бармен, Инженер, Капитан, Парфюмер. Увидев состав, зрители сразу исключили Радужную Бабочку. Причина проста: Бармен падает только после трёх ударов, а выпив ускоряющий напиток, может дольше отвлекать охотника, что немного затрудняет игру для Радужной Бабочки, которая наносит один удар за раз. Инженер же имеет уникальный механизм механическую куклу, которая может чинить генераторы одновременно с самим Инженером. В Identity V ворота открываются только после починки пяти генераторов, и цель выживающих сбежать как минимум двум игрокам. Поэтому генераторы являются важной частью для оценки ситуации. Ритм матча обычно делится на первую тягу, первое спасение, вторую тягу, второе спасение и битву у ворот. Если охотник хорошо контролирует эти моменты, выживающим будет сложно справиться. Инженер в текущей версии игры значительно ускоряет починку генераторов, Капитан стабильно спасает, а Парфюмер может использовать духи, чтобы вернуться в здоровое состояние, если выпустит их до получения урона. В общем, для Радужной Бабочки, которая специализируется на преследовании, этот матч будет не самым комфортным.

[На 5-м ранге вообще нет никакого интеллекта.]

[Усильте Радужную Бабочку.]

[Если Брат-10-Миллионов играет только за Радужную Бабочку, этот матч провален.]

Бай Тун не колебался. Его взгляд изменился, и он сразу выбрал Радужную Бабочку. Возможно, в своей стихии он был совершенно другим человеком. Его губы слегка сжались, и он полностью погрузился в игру, его взгляд был сосредоточенным. В этот момент он излучал уверенность. Радужная Бабочка Митико, одна из первых красивых охотниц в игре, играла с веером, прикрывая лицо, и издавала лёгкий смешок.

[Он действительно осмелился выбрать Радужную Бабочку.]

[Если он выиграет этот матч, я сыграю ещё два рейтинговых матча, чтобы лучше понять игру.]

[Смелее, брат. Если он выиграет, я надену женский костюм и косплею Радужную Бабочку.]

[Хитрые игроки Identity V.]

Нельзя винить зрителей за их пессимизм. Навык Радужной Бабочки заключается в том, что она выпускает бабочку «Ласточкин хвост» и может мгновенно переместиться к ней на определённое расстояние. Обычно, когда Радужная Бабочка ходит, она находится в облике Красавицы, а когда начинает преследовать, переходит в облике Призрака. Место бабочки отмечается демонической головой. Но если выживающий смотрит на Радужную Бабочку, она переходит в облике Испуга (обычно прикрывая лицо веером), и её скорость значительно снижается. Поэтому, исходя из механики навыков Радужной Бабочки, игроки относят её к охотникам, специализирующимся на преследовании, где ключом к победе является быстрое нахождение выживающих. Но в текущем составе нет ни одного лёгкого противника: двойной состав с Барменом и Парфюмером усложняет игру для одноударных охотников, спасатель сложен для захвата, а Инженер ускоряет починку генераторов. Малейшая ошибка может привести к потере контроля над генераторами и выживающими, что приведёт к поражению.

В текущей версии Identity V выбор зоны ещё не доступен на 5-м ранге, поэтому начало матча зависит от удачи. Карта: Военный Завод. Это типичная небольшая карта, что неплохо для охотников с телепортами. Бай Тун управлял своим персонажем, полностью сосредоточившись, глядя на экран. Он, возможно, сам не заметил, что во время игры он тратит больше энергии и внимания, чем на другие дела.

[Звон в ушах начался. Подождите, зачем я вообще зашёл в этот стрим?]

[Играть в Identity V (ответ).]

[Так долго искал игроков, хотя впереди уже была тень, определённо пёстрый нубик.]

На экране Радужная Бабочка прикрывала лицо, словно бездельничая, но вдруг повернула камеру назад и выпустила бабочку «Ласточкин хвост»! С появлением демонической головы, красавица в зелёном ципао мгновенно превратилась в демона и полетела вперёд к бабочке.

— Цзин!

Резкий звук мгновенного перемещения и скорость, с которой стример изменил направление, заставили многих зрителей вздрогнуть. Появившийся Парфюмер, похоже, тоже был шокирован внезапным появлением женского призрака и не успел выпустить духи, получив удар. Затем состояние, показывающее, что духи были выпущены, появилось с опозданием.

[Чёрт, напугал меня.]

[Вау, агрессивная Радужная Бабочка.]

[Подождите, как он вообще увидел Парфюмера?]

Поскольку Бай Тун не читал чат, он не заметил, что зрители были шокированы, но даже если бы он заметил, он не изменил бы свой стиль игры. Парфюмер получил половину урона, флеш ещё не был готов, духи использованы. Парфюмер, преследуемый Радужной Бабочкой, потерял ориентацию и, увидев, что охотник, похоже, собирается атаковать, использовал духи, чтобы отдалиться. Бай Тун теперь не спешил. Радужная Бабочка снова превратилась в Красавицу и просто выпустила бабочку. Слово демон, преследующий жертву, был всего лишь иллюзией.

Зрители говорили кто что хотел. Некоторые действительно изменили своё мнение о Бай Туне после этого матча, а другие всё ещё считали, что Парфюмер просто плохо играл.

[Плохо, этот парень, похоже, действительно умеет играть.]

<http://tl.rulate.ru/book/5505/187529>