

Бороться с другом, повернутым на ногу, никогда не бывает легко. Она уже столько раз спасала его. Умереть может быть бессмысленно в игре, но ее действия, тем не менее, были душераздирающими.

Она неоднократно появлялась тогда, когда игроки больше всего нуждались в ней, сражаясь рядом с ней, защищая свои спины. Игроки были более чем счастливы оставить свою безопасность в ее руках.

Вэнь Цинью была представлена как персонаж бокового квеста. Игроков постепенно направляли на путь, где они полностью влюбились в нее. Без сомнения, они смирились с тем, что Безымянная Женщина-меч станет последним боссом. Теперь, когда она собиралась убить праведного главного героя Янь Цинмэня, не было лучшей возможности претендовать на ваше место как героя!

Верно, нет ничего более приятного для игрока-мужчины, чем быть героем. По иронии судьбы, они решили сразиться с женщиной, которая когда-то спасла их ради другой женщины. Ради своей первой любви Божество Янь, они обратились против Безымянной Мечницы...

"Вздых". Я очень хочу убить Чжао Фенга сейчас. Зачем ему делать ее лидером плохих парней? Теперь это определенно закончится дракой с боссом. Должен ли я убивать во имя любви?" Ву Шун задохнулся.

Он был прав, следующая драка была драка боссов. Это был самый трудный бой в игре. Конечно, она сдерживалась. Она не могла забыть прошлое, которым они поделились, хотя и ненадолго. Бой был бы невозможен, если бы это было не так.

Бой боссов начинается! Эпический саундтрек!

Каким бы эпическим он ни был, он не был ни стремительным, ни адреналиновым. Это был меланхолик. Под управлением вертикальной флейты музыка передавала ощущение скорби и разочарования в судьбе и жизни. Она схватила сердца игроков и сокрушила их.

Об этом не было и речи. Это делал Чжао Юйюэ, точнее, Чу Лооксун. Она сочинила песню на предпосылке, что дружба становится кислой и заканчивается обменом ударами. Только ее музыкальный талант мог создать такой шедевр!

"Смотрите на меня, люди! Смотрите, как я вытираю пол этим безмозглым финальным боссом! Те, у кого проблемы, могут смотреть и учиться. В конце концов, я честный гид. Не забудьте проследить за моим каналом, а также за моей недавно созданной Синой Вайбо..." У Сюн хвастался. Это была одна из тех важнейших техник, которые могли завоевать ваших зрителей. Даже если бы люди думали, что он высокомерен, они бы запомнили его имя.

Тогда... всё было кончено.

"Кто я, где я, что я делаю... почему я снова мертв?" У Сюн роптал сам себе. Он был сбит с толку словами на чёрном экране - "загрузить последний сохранённый файл"!

Он был так уверенно готов встретить прекрасную игру на мече безымянной женщины-мечницы. Как игрок, он наблюдал за игрой с Божьего глаза. Какими бы хорошими ни казались отношения его героя с этой женщиной, она была последним боссом, поэтому ее пришлось зарезать. Он не ожидал, что фоновая музыка выбросит его эмоции из головы.

Игроки были жестоки в игре. Они могли убить любого и все, что угодно в игре за хорошую награду.

У Шунь интересовался прекрасным мечом в руке Безымянной Мечницы. Это не мог быть обычный меч...

У Шун всё спланировал. Он снарядил своего персонажа лучшим щитом, который у него был, и объединил его с занбато. [1] Сначала он выдержал нападение Безымянной Мечницы, а затем начал контрнаступление. Это был беспроигрышный метод... в его снах!

У Сюн не ожидал, что Безымянная Женщина-меч свернет сзади, когда он поднимет свой щит. Один удар ее меча забрал половину его здоровья!

Она была последним боссом!

У Сюн не сражался со сценарием NPC. Она должна была быть настоящим человеком!

Прикрывая спину, он быстро использовал свои регенеративные зелья. Он увидел отверстие и толкнул свой занбато. Она была быстро отклонена качелями лезвия, за которыми последовал удар поммела, который ошеломил его! Он был ничем иным, как еще одним кусочком прекрасного меча...

Сработала компьютерная сцена. Меч перерезал ему горло!

Безымянная Женщина-меч не прибегала ни к каким причудливым навыкам. Она зависела только от общего блока и стиля удара. Очень эффективно!

Обычно компьютерная сцена отображалась только в том случае, если монстры были убиты за секунду. У Шунь был тем монстром, который был убит за секунду. У Шун сошёл с ума в своей передаче, насмехаясь над Чжа Фенгом за то, что он сошёл с ума от своего рокера. Внезапно у него появилась такая мысль: "Если бы я убил босса, когда она была ранена, как бы прошла эта история?".

Зрители ответили на его вопрос. Мог ли он даже победить раненого босса. Неужели это

последнее поражение лишило его рассудка?

У Шунь долго страдал. Его безупречная тактика контратаки со щитом и занбато была совершенно бесполезна против хозяина Анонимного Города. Его снаряжение сделало его слишком тяжелым, чтобы идти в ногу с ее ловкостью, он был похож на практику мишени...

Когда борешься с боссом, забудь о чести. Все, что угодно. У Шунь замышлял с помощью своего главного оружия кровопролития, арбалета Чжугэ![2]

Он истекал кровью хозяина Анонимного Города до смерти!

Он чуть не заплакал после этой попытки. Как бы он ни позволял своим стрелам летать, она просто падала под них. В этой игре падение дало вам мгновенную непобедимость.

Время - это все, что нужно было, чтобы овладеть акробатикой. Большинство боссов были в курсе до того, как их навыки отпустили. Игроку просто нужно было засечь время и уклониться в точный момент. Если ваш персонаж выпрямится так же, как приземлился навык, вы окажетесь в мире боли...

"Проклятье! Как я вообще это делаю! Даже если она кажется открытой и безобидной, она безупречный боец! Я вообще не могу к ней прикасаться!" У Чжун рычал.

Примечание к переводу:

[1] Замбато, или известный как "жанмадао" (по-китайски: 斩马刀; pinyin: zhǎnmǎdāo; буквально: "сабля для измельчения лошадей") был однолезвийным китайским мечом против кавалерии. Он возник во времена династии Хань (206 г. до н.э. - 220 г. н.э.) и был особенно распространен в Китае Сун (960-1279 гг.).

[2] Повторяющийся арбалет (по-китайски: 连弩; pinyin: Lián Nǔ), также известный как журнальный арбалет, или арбалет Zhuge (по-китайски: 诸葛弩; pinyin: Zhūgé nǔ, ранее романизированный Chu-ko-nu), в связи с его принадлежностью к стратегу эпохи Троецарствия Чжугэ Лянгу (181-234 гг. н.э.), является китайским арбалетом, появившимся в древности. Повторяющийся арбалет сочетал в себе действия по нанизыванию лука, размещению затвора и стрельбе в одну руку, что позволяло вести огонь с большей скоростью, чем обычный арбалет. Расположенный сверху магазин с резервуаром для затворов подавал арбалет под действием силы тяжести, а механизм работал путем перемещения прямоугольного рычага вперед и назад.

<http://tl.rulate.ru/book/13216/1022900>