"Вздох". Я должен сохранять спокойствие. Чжа Фэн никогда бы не разработал непревзойденную миссию. Должен быть способ передать этого последнего босса..."

Еще двадцать раз умирая, У Сюн чуть не сел на землю со скрещенными ногами и заполз в свой панцирь. Он даже не прикоснулся ни к одной нити на одежде босса. Она пошевелилась и упала без малейшего изъяна. Иногда казалось, что ее ударили, только для зрителей, чтобы они поняли, что это был только ее послесмертный снимок.

Этот босс был невероятен. Чудовище босс бросал огромные, массивные навыки во всех направлениях, впитывая тонны повреждений. Этот босс сражался с большим мастерством и интеллектом. Она была почти непобедима!

Ву Шунь только что испытал на себе оскорбление от того, что его посадил более искусный противник. Он пытался сопоставить ее падение за падением, он пытался обхватить ее на расстоянии, он пытался принять все это со всеми своими зельями. Ничего из этого не сработало!

Она просто непобедима. Зачем ей вообще нужен был бар здоровья...

Конечно, это случилось только с обычными игроками. Это была другая история для высококвалифицированных игроков.

Ву Шун наконец-то сдался. "Я не думаю, что смогу это сделать". Пришло время посмотреть трансляцию А Ю. Она безумно умелая. Ей даже не понадобится путеводитель по этой игре - она, наверное, пройдет сквозь нее своими навыками, даже если выберет плохой путь... Тем не менее, ей, наверное, придется учиться у смерти, когда дело дойдет до этого Мастера Анонимного Города"!

Безымянная Женщина-меч выбила жизнь из У Шуна. Он не мог отрицать, что этот босс был неприкасаем. Теперь, когда у него было время подумать, он начал задаваться вопросом: "Для того, чтобы запустить этот маршрут, большинство игроков должны были быть связаны с этим боссом в предыдущей миссии. Они должны были быть рядом со смертью, и она придет им на помощь. А Юй так безумно хорошо, и никогда не приближался к смерти раньше. Как она спровоцировала это побочное расследование? Кто-нибудь знает?"

Он минимизировал свою игру и подключился к каналу А Ю. Это было ночью, именно тогда, когда А Ю часто выходила в эфир. Она была глубоко в этом DLC тоже.

У Шунь был избит в данный момент. Ему нужно было немного отдохнуть и посоветоваться с такими талантливыми игроками, как А Ю.

Некоторые зрители ответили на его вопрос. А Юй даже не встречался с этой женщиной-фехтовальщицей. Тем не менее, ее Святой Монах имел такую высокую игровую славу, что привлек внимание Божества Ян Цинъю....

Это дало ее зрителям еще одну тему для разговора. Они шутили, сравнивая ее с "Как смеет монах сражаться за монашку"[1] Святой Монах Ах Гуан отказался от всех трех больших шишек - Чэн Шаня, Ло Сику и Йе Хунлянь, намереваясь достичь края неба и остаться там навсегда. Он заслужил высочайшее уважение сильнейшего мастера всех боевых искусств, Ли Сийе. Ли Сие заявил, что никогда не поднимет свой меч против Святого Монаха А Гуаня, а будет сражаться вместе с ним!

Святой Преподобный А Гуан был хребтом человечества!

А Юй почти идеально сыграл роль святого монаха. Даже Ли Сийе был настолько впечатлен им, что чуть не стал для него геем. Куда же делись дамы?

А Гуан в геймплее не учёл ни одну даму. Один мудрец однажды сказал: "Лучший способ победить - быть без проводника". Все женские персонажи влюбились в него, но их чувства никогда не отвечали взаимностью. Святой монах был уже не из плоти. Назывался ли бы он святым, если бы оставался таковым?

Чжао Юйю создал воплощение святого монаха. Она была одним из немногих игроков, благодаря которым ее персонаж стал таким знаменитым; она возвысилась над Небесной картой и вошла в сюжетную линию игры. Обычные игроки просто хотели пройти миссии и войти в десятку лучших ежедневных записей...

Чтобы стать частью Небесной карты, нужно было превзойти ту, что над ними. Это был мучительный процесс для обычных игроков. А Ю замучил Диаграмму.

Она завоевала каждую из мини-игр, чтобы завоевать титул First in Heaven Chart. С этим титулом она получила сильных монстров, чтобы бороться с ней, и убила их всех, заработав еще больше очков. А Гуан была первой в таблице "Самые разыскиваемые люди". Это был призыв ко всем монстрам убить этого человека и заработать награды.

Святой Монах А Гуан попал в этот список, просто убив слишком много монстров. Он отрицал существование каждого монстра. Единственным хорошим монстром был мертвый монстр.

Некоторые люди тоже его ненавидели. Некоторые из них верили в доброту некоторых монстров, которые могли уйти в гармонии с людьми. Не А Гуан. Если это было чудовище, то оно заслужило вкус его посоха.

Сострадание было бы потрачено только на людей.

Чжао Юе думал, что это лучший способ игры. Её зрители были очень довольны. Конечно, были жалобы, что она превратила игру в нечто похожее на "Охотников на монстров" и "Охотников на демонов"...

Репутация этого великого монаха предшествовала ему даже в новой карте - задолго до того, как Чжао Юйюэ даже ступил на ноги. Потребовалось всего несколько миссий, прежде чем Божество Янь появился, чтобы попросить помощи у святого - во имя справедливости.

Очевидно, что именно квесты дали этому святому монаху и возможность приблизиться к Божеству Яну. Зрители хотели увидеть историю любви святого и божества. Однако Чжао Юйюэ рассказал божеству Праведнику, который не имел никакого дела с человеческими спорами - его интересовала только охота на демонов и чудовищ. Он бы с радостью помог, если бы по всей земле бушевали чудовища. Больше его ничего не волновало.

А Юй был одним из тех популярных вещателей, которые не преследовали Божество Янь. Немного ее зрители ожидали, что Безымянная Женщина-меч появится в другой манере...

Ву Шунь был одним из счастливчиков, который стал свидетелем момента в трансляции А Юя.

Бар здоровья святого монаха занял половину экрана, превзойдя даже его бар с голубой энергией. Он был еще больше усилен его непобедимой броней, железной кожей и силой Тринадцати телохранителей. Эти навыки действовали как щит, как у Ксель Наги в Starcraft. [2] Ряды муталисков были бы отброшены, как мухи! [3]

Чжа Фенг был поражен. Он всегда знал, что его телосложение было низкокачественным, но это...

Так как ничто не представляло угрозы для святого монаха, только Безымянная Мечница была бы в любой опасности...

Но это невозможно. У нее были рефлексы мухи, и она могла бежать быстрее, чем гонконгские репортеры. У Шунь был опытным игроком, но он даже не мог взъерошить ей волосы. Она была такой ловкой и быстрой, что почти никто не мог выиграть ее одну за другой!

Единственный способ добраться до нее - это ее граждане. Эта особая слабость маленького босса всегда доставляла ей неприятности. Как потомок Су, эта Безымянная Женщина-меч никогда не оставит никого в своем племени!

Даже если бы они были между зубами демона!

Даже если бы они были на грани вымирания!

Примечание к переводу:

[1] Шутка началась с того, что было написано эссе с просьбой написать самый короткий, но самый замечательный в истории роман о боевых искусствах. Эссе требовалось:

1. Три главные секты одновременно.

2. Годы обиды и ненависти разных кланов, но также и для того, чтобы нарушить светскую этику.

3, Сюжет должен быть увлекательным, нужно чувствовать, как будто приближается буря. Кроме того, должно быть место для сиквела - и он должен закончиться в скале.

4, Чем короче, тем лучше.

На следующий день кто-то написал полный текст всего лишь десятью словами:

"□□,□□□□□□□□!" Лысый осел, как ты смеешь сражаться со священником за монашку!"

И так далее...

[2] StarCraft - это военная фантастическая медиа-фантастика, созданная Крисом Метценом и Джеймсом Финни и принадлежащая компании Blizzard Entertainment. Серия, созданная в начале 26 века, сосредоточена на галактической борьбе за господство среди четырех видов - адаптируемых и подвижных терранов, постоянно растущих инсектоидных зергов, мощных загадочных протоссов и "богоподобной" расы создателей Ксельнаги - в далекой части галактики Млечного Пути, известной как сектор Копрулу. Серия дебютировала с видеоигрой StarCraft в 1998 году. В нее вошли некоторые другие игры, а также восемь новелл, две статьи из серии Amazing Stories, настольная игра и другие лицензионные товары, такие как коллекционные статуи и игрушки.

[3] Муталиски формируют основную летящую силу зергов, совершая налеты на уязвимые объекты и перемещаясь по небу в огромном количестве над ульями зергов или наземными силами. Муталиски - ловкие и опасные противники. Они могут атаковать противников как в воздухе, так и на земле, изгнав прожорливого симбионта, известного как Glave Wurm, который может быстро нанести удар по нескольким противникам по мере того, как взрывная волна распадается. В большом количестве или против слабой обороны муталиски представляют смертельную угрозу.

http://tl.rulate.ru/book/13216/1028585