

Какой-то писатель решил, что безымянная дева, Су Ши и Ли Сюйе влюблены, только для того, чтобы быть вынужденными убивать друг друга, независимо от своих чувств. Такая концовка напрямую затронет сердца читателей.

Их любовь была глубокой и чистой, но им не суждено было быть вместе. Напротив, они были бы вынуждены направить свои мечи друг на друга. Один из них стремился проложить путь к непревзойдённому мечу. Другой хочет отомстить за мертвую мать, помогая при этом народу Чу избавиться от маньякального тирана.

Чжа Фэн сбил эту идею без раздумий. "Слишком страшно, клише, и наполнено сукном. Это только уменьшает значимость обоих мечных гениев. Почему ты постоянно объединяешься в пары противоположных полов?"

Таким отношениям нет места в играх Вуксии. В таких играх люди преодолевали границы и становились чем-то другим. С точки зрения Wuxia, эта игра едва ли может выйти за нижние пределы боевых искусств, но нелюди определенно превзошли это. Их присутствие сделало эту игру больше, чем Вуксия. Теперь в ней были следы фэнтези, мифологии, чудовищ, живущих в горах и морях, и каждая трещина на Земле и т.д.

Игра не была какой-то мелкой, поверхностной платформой, чтобы дать разработчикам повод бросаться во всевозможные мифы и легенды, на которых можно было зарабатывать деньги. Чжа Фэн ни разу не остался на пути, который он часто обещал своим игрокам. Непредвиденные идеи и пути могут стать известны, так как он просеивает материал в игре, такой как оружие, настройки, устанавливает историю и т.д.

Это сделало игру намного более непостижимой и непредсказуемой. Чтобы получить более четкую картину, нужно было пройти несколько игровых проходов с разных точек зрения. Конечно, они обычно попадали в руки игроков, которые копались в игре, чтобы раскрыть предысторию и предания. Другая группа игроков просто наслаждалась взломом и порезанием содержимого своего сердца. Эти игроки почти никогда не задумывались над своим выбором, но каким-то образом сделали это по чистой случайности.

Чжао Юйюэ даже не задумывался об отношениях между Ли Сюэ и безымянной девой Су Ши. У них не было общего прошлого, но они неизбежно окажутся в Битве веков.

Именно Чжа Фэн считал, что Двух Владык не существует без постоянного хаоса, царящего между ними, но этот хаос никогда не должен принимать форму любви. Если между ними должна была существовать любовь, то она должна была быть очень скрытой. Однако Ли Сюйе никогда бы не узнал о прошлом Су Ши, или он никогда не смог бы прикоснуться к ней пальцем, каким бы тупым он ни был.

Может быть, Ли Сюйе и одержим идеей быть величайшим, но он не был близок к воплощению зла. Он может даже сражаться бок о бок с девушкой, если узнает о ее мотивах преследовать Су Ху.

Даже если дуэт окажется вместе, не вызовет ли это еще больше вопросов?

Вот где говорил Чжа Фэн. Безымянная Дева Су Ши заставила бы игрока влюбиться в неё, сделав её единственной в игре вайфу [1]. Если это так, то наблюдение за тем, как их уайфу [1] встречает её судьбу, выпотрошит игроков и убьёт их изнутри.

Только такой персонаж имел благосклонность сопровождать игрока на протяжении всей игры. Игра заняла бы особое место в воспоминаниях игроков, желательно на всю оставшуюся жизнь?

Под знаменем Чжа Фэна многие писатели начали работать над тем, чтобы скрытно запечатлеть размытые отношения между Ли Сюйе и Су Ши, только сбросив самые тонкие намеки на то, что они уже знали друг друга с поля боя на мечях. Неудивительно, что Ли Сие была очарована игрой на мечях. Только его преданность пути совершенства, что дало ему волю держать без оболочки своего меча.

Одержимые искатели пути принадлежали к своему царству. Когда дело доходило до погони за победой, не было ни дружбы, ни любви, ни четверти не было дано.

Кроме того, некоторые игроки могли зайти за борт ради своего безымянного беспризорного беспризорника [1], подобно тому, как они, не задумываясь, размахивали своими мечами по Ли Сюйе, только чтобы быть убитыми им бесчисленное количество раз, и все это в надежде познакомить бессердечного социопата с силой любви.

По мере того, как неизбежный хаос разгорался, Чжа Фэн радостно улыбался за кулисами. Ему нравилось, когда игроки злоупотребляли собой. Если бы игроки когда-нибудь пережили сольный бой с Ли Сиё, это только помогло бы им овладеть искусством додж-ролинга, атаки, парирования, работы с ногами и хронометража, что позволило бы им усовершенствоваться до ужасающего уровня. К тому времени, игроки смогут соло любых гуманоидных NPC без каких-либо трудностей.

Очевидно, что любой, кто победит Li Xiye в одиночном бою, несомненно, получит звание гения. Они даже смогут разделить свою борьбу на BiliBili и позволить более слабым игрокам научиться и получить удовольствие от просмотра такой увлекательной битвы. Эта игра была известна своей сложностью. Даже если стримеры не смогли сбить Ли Сийе после великой битвы, они прославились бы своими навыками.

Некоторые "видеоочистители" смотрели несколько игровых прохождений и стримеров, что позволяло им сплетничать онлайн о трудностях игры онлайн, говоря, что на самом деле это было легко, если все делать последовательно.

Новички, которые доверяли такой лжи, в конце концов, были бы плохо обмануты, так как те, кто смотрел онлайн прохождения, потом играли в нее сами, только чтобы заметить, что они были на совершенно другом уровне, по сравнению с профессионалами.

было заселено значительное количество "за". Некоторые "за" могли играть с двойной силой, выделяясь среди других обычных игроков. Они позволяли своему здоровью достигать наименьшего возможного количества при боях с боссами, пользуясь навыком, который увеличивал нанесенный урон, тем ниже становилась планка здоровья. Они использовали бы этот метод, чтобы убить босса в короткой, опустошительной схватке. Естественно, риск быть убитым за один выстрел был бы одинаково высок.

Чем это отличалось от идеального убийства Чжао Юэ? Чжао Юэ рассчитывала на свои сильные навыки защиты. Только высшее мастерство могло сломать ее защиту, сделав ее почти непобедимой.

Однако от мини-навыков боссов было трудно уклониться, а Чжао Юэ не смогла бы уклониться от них полностью. Этот профессиональный игрок, однако, не был бы поражен никакими навыками, так как босс был бы уже мертв еще до того, как они смогли бы запустить такие крупномасштабные навыки. У таких игроков не хватило терпения методично катиться, отбывая здоровье у босса в темпе улиток.

Некоторые юкайские [2] боссы даже имели вторую форму. Такие черты преобладали в игре, и процесс трансформации занимал некоторое время. Для таких игроков этого времени трансформации было бы достаточно, чтобы убить босса с интенсивной скоростью и силой, не дальше, чем они привыкли.

Те, кто страдал от гнева, могли только смотреть такие записи в зависти благоговейно.

Конечно, даже профессионалы однажды начали слабеть. Бесспорно, они были талантливы сами по себе, но никто не осваивал игру без первой смерти десятки раз. Некоторые даже умели предсказывать движение боссов и бегать кругами вокруг босса, делая такие пугающие существа похожими на пуделей.

---

ТЛ-нота:

[1] Waifu - собирательный термин для любимого женского персонажа от поклонников аниме.

[2] Юкай - японский термин для обозначения монстров.

<http://tl.rulate.ru/book/13216/1016632>