

Благодаря своему мастерству и знанию карты, Сюнь Цзе скрытно со спины убил бесчисленное количество мелких мобы по пути, даже мини-боссы не могли избежать удара в спину.

Однако, когда дело дошло до битвы с боссом, Сюнь Цзе не смог нанести удар в спину.

Видя, что Сюнь Цзе собирается сразиться с Госпожой Бабочкой, зрители были в приподнятом настроении, они хотели посмотреть, как он будет сражаться с ней.

Затем они увидели, что Сюнь Цзе все еще подавляет Госпожу Бабочку, неважно, было ли это блок, обычная атака или смертельная, звон железа был непрекращающимся.

— Почему мне кажется, что есть какая-то мелодия, когда смотрю, как Собачий вор сражается с боссом?

— Может быть, это 3D-версия "Rhythm Doctor"?"

Пока зрители общались, Сюнь Цзе уже расправился с Госпожой Бабочкой, и пока он смотрел, как она превращается в пыль, пролетел пулевой комментарий: "Вот-вот! Я уже десятки раз побеждал здесь!"

— Все еще гордишься собой, не так ли!

— Госпожа Бабочка избивала меня за то, что я страдаю аутизмом.

— Я был избит и вышел из игры, только чтобы посмотреть, как играет стример, и тогда открыл для себя истинную радость игры.

— Я тоже чувствую себя счастливым, когда вижу страдания стримеров.

— Собачий вор играет в Волк: Тень исчезла дважды, а я играю в "Собака: Умирала более двух раз"!

Даже госпожа Бабочка не могла остановить Сюнь Цзе, а мелкие и элитные мобы тем более, и Сюнь Цзе вскоре прибыл на территорию Белой Змеи, здесь он не мог просто безрассудно продвигаться.

Когда Сюнь Цзе подошел к скале и увидел, как большая белая змея медленно высунула свою огромную голову, словно что-то искала, все зрители, впервые увидевшие белую змею, были шокированы.

— Черт! Такая большая змея! Неудивительно, что долина постоянно дрожит.

— Я поверю тебе, если ты скажешь, что это дракон!

— Там действительно есть драконы.

— Когда я впервые попал в это место, мне тоже было страшно, я не мог даже пошевелиться.

— Разве здесь нет снега? Этой змее не нужно впасть в спячку?

— Не говори о науке в игре!

— Я боюсь змей, так что, видимо, эта игра не для меня, поэтому я куплю копию, чтобы просто поддержать Вора!

— Самое страшное, что эта змея все равно будет охотиться за тобой, и мне интересно, чем мы обидели ее?

— Может, она голодная!

— Для такой большой змеи Волк всего лишь закуска.

— Тогда вопрос в том, что ела эта змея, чтобы вырасти такой большой?

— Почему я огорчаюсь, когда понимаю, что Собачий вор легко убьет его?

— Чувство подавленности очень сильное, похоже, у меня даже не хватит смелости убежать, если я буду играть один.

В игре Волк захватывающе уворачивался от огромной белой змеи, многие зрители не могли не затаить дыхание.

— Пока-пока! — рассмеялся Сюнь Цзе и вонзил нож в глаз белой змеи, та вскрикнула от боли и зашипела, а кровь полилась как дождь.

В сочетании с ее огромными размерами, долина сильно тряслась, когда он скручивал свое тело, как будто оно могло рухнуть в любой момент и похоронить Волка.

Сюнь Цзе продолжая цепляться за деревья крючком-кошки, и вскоре покинул это опасное место, весь процесс выглядел напряженным и захватывающим, но Сюнь Цзе выглядел расслабленным.

Но как бы он ни был расслаблен, Сюнь Цзе никак не мог пройти игру за один день.

Вернее, с его нынешним телосложением он не мог носить титул "Игрок номер один" более 10 часов подряд, поэтому он был готов играть по 3-4 в день.

Когда Сюнь Цзе победил Иссина, Мастера меча и сыграл концовку "Возращение", многие игроки воскликнули, что такая концовка действительно существует! Но какие нужно иметь игровые навыки, чтобы получить такую концовку?

После этого некоторые зрители подсчитали, что хотя Сюнь Цзе вел прямую трансляцию в течение трех дней, с момента начала трансляции до финальной концовки прошло всего около двенадцати часов.

Не говоря уже об обычных игроках, многие опытные стримеры играли в течение двенадцати часов, но они не смогли пройти и половины игры!

— Навыки Собачего вора все еще в порядке!

— Хоть эта игра и разработанная Собачий вору, но играет он очень хорошо.

— Многие геймдизайнеры действительно хорошо играют в собственные игры.

— "Похоже, что Собачий вор сам играл в эту игру, прежде чем выпустить ее, иначе как бы он мог быть таким искусным?"

— Другие настолько искусны, что это причиняет боль, но Собачий вор настолько искусен, что это расстраивает других.

— Действительно, не видя, как Собачий вор страдает, я внезапно потерял удовольствия от этой игры.

— Но ведь прохождение игры за двенадцать часов должно быть самым быстрым, верно?

— Необязательно, Собачий вор тоже много чего продемонстрировал во время боя, и он не старался быстро проходить.

— Карта игры большая и свободная, так что, может быть, есть какой-нибудь злой путь?

— Не лучше ли играть в концовку Суры, если хочешь получить самое быстрое прохождение? Она самая быстрая.

— Но стрим Собачего вора дала мне много понимания. Пока ты делаешь, как он, игра становится легче.

— Это правда, что легко убивать на протяжении всего пути, но вы также должны обладать навыками Вора!

— Сможешь ли ты гладко сражаться с боссом как Собачий вор?

Прямая трансляция Сюнь Цзе за последние три дня показала многим зрителям, что в руках высококлассных игроков, Sekiro: Shadows Die Twice действительно становится другой игрой.

Многим зрителям посчастливилось выиграть призы во время прямой трансляции Сюнь Цзе, и они не могли перестать улыбаться.

Стримеры и мастера UP начали изучать записи стримов Сюнь Цзе, рассматривая их как официальные читы, думая, что они могут почерпнуть из них и затем снова сыграть в игру.

БилиБили также заработала достаточно тепла и денег от зрителей благодаря этим трем дням прямых трансляций.

Можно сказать, что на этот раз прямая трансляция Сюнь Цзе, от игроков до стримеров и мастера UP, а БилиБили, все в выигрыше.

Прямая трансляция также принесла много пользы самому Сюнь Цзе. Самым прямым результатом стало то, что отзывы о "Sekiro: Shadows Die Twice" и Сюнь Цзе постепенно изменились со смешанных на преимущественно положительные.

После встречи с Сюнь Цзе и самой игры все почувствовали, что он не пытался намеренно вызвать отвращение у игроков. Все постепенно признали, что высокая сложность "Sekiro: Shadows Die Twice!" также является одной из изюминок игры.

Рейтинг "Sekiro: Shadows Die Twice" также вырос с 9,2 до 9,5, и продажи также выросли, что заставило те игровые СМИ, которые подливали масла в огонь, тихо удалить свои предыдущие сообщения.

Сюнь Цзе больше не нужно беспокоиться о Sekiro: Shadows Die Twice, он планирует привлечь своих основных сотрудников к Minecraft, чтобы ускорить разработку.