

Столкнувшись со второй фазой Иссина Асина, Гусь был убит очередями выстрелов, что заставило Гуся почувствовать, что его смерть была слишком несправедливой, и ее психика была даже немного сломлена.

А зрители были позабавлены атакой, особенно после того, как Волк упал, и Иссин Асина сказал своим низким голосом: "Колебаться — значить проиграть."

— Иссин Асина действительно знает, как запудрить людям мозги! Это вопрос о нерешительности?

— Я вижу, что Гусь бросился на босса довольно решительно!

— Если ты колеблешься — ты проиграл, если ты решителен — ты снова проиграл.

— Что Мастер меча такой? Как он может стрелять?

— Времена изменились!

Мало кого волновало, сможет ли Гусь победить Иссина Асина или нет, напротив, трюк Иссина быстро распространился в интернете.

В частности, во многих местах можно было увидеть фразу "колебаться — значить проиграть".

Многие игроки также делали разнообразные стикеры с Иссина Асина, достающего пистолет.

Даже Сюнь Цзе не мог не удивиться, насколько талантливы игроки, где бы они ни находились.

Помимо Мастера меча новой эпохи, концовка игры также вызвала бурную дискуссию среди игроков.

— Эй! В концовке "Разрыв уз бессмертия" Куро умирает.

— Ребята, вы видели концовку Суры?

— Нет, мы защищаем Эмму!.

— Нет? А разве вы не видели концовку с самоубийством Волка?

— А? Почему у меня нет такой концовки?

Это был обычный обмен концовками между игроками, но по мере общения многие поняли, что их концовки совсем не похожи, и только тогда осознали, что в Sekiro: Shadows Die Twice есть несколько концовок.

Концовка Сура, естественно, появится, если вы решите отвернуться от Куро во время разговора с приемным отцом, а затем подчиниться Железному кодексу, где слово отца на первом месте.

Однако многим игрокам нравится Куро, а в этой концовке приходится убивать даже госпожу Эмму, поэтому, кроме тех, кто хочет получить полное достижение, игроки не любят эту концовку.

Что касается самой распространенной концовки, концовки "Разрыв уз бессмертия", то после того, как Волк даст драконьи слезы раненому Куро, вы разорвете узы бессмертия. Куро станет

смертным, а из-за полученной раны погибнет. Волк останется жив и займет место однорукого Резчика из разрушенного храма.

Хотя эта концовка оставила многих игроков с разбитым сердцем, был еще один напряженный момент, который взволновал игроков, и это был момент, когда Эмма сказала в конце, что, возможно, новый ниндзя, стремящийся к власти, придет просить Руку Шиоби, сказав Волку, чтобы он хранил ее.

Многие геймеры посчитали, что это был знак от Сюнь Цзе, что будет продолжение игры Sekiro: Shadows Die Twice.

Третья концовка — это концовка "Очищение", в которой Волк убивает себя, дав Куро Слезы Дракона и ветвь Вечноцветы, а затем Волк жертвует собой, тем самым снимая "проклятие".

Многие игроки были шокированы тем, что Волк использовал всю свою силу, чтобы отрубить себе голову одним ударом. Волк был настоящим мужчиной, они также почувствовали, что такая концовка очень соответствует его личности.

В конце концов, Волк защищал Куро своей собственной жизнью, поэтому, когда только один из двух может выжить, он определенно решит пожертвовать собой, чтобы Куро мог жить как нормальный человек.

Последняя концовка и самая сложная для прохождения — это идеальная концовка "Возвращение", которую не удастся получить большинству игроков.

Чтобы вызвать эту концовку, вы должны накормить Куро Слезами Дракона и Слезами Льда, после чего волк отведет Куро к Божественному Дитя.

В конце концов, Куро станет единым целым с Божественным Дитя и будет жить внутри него, а Волк будет сопровождать Божественному Дитя на родину Дракона и раз и навсегда разрушит силу Наследия Дракона.

Хотя немногие игроки смогли получить эту концовку, все они жаловались, что в Sekiro: Shadows Die Twice боятся, что она не подхватит сюжет "Путешествия на Запад", ведь для Божественному Дитя было слишком не в характере переодеваться в монаха и тоже отправляться на Запад.

Есть также игроки, которые говорят, что, судя по всему, следующий сюжет, скорее всего, будет происходить в древнем Китае, а те, кто говорит, что Сюнь Цзе — предатель, могут передохнуть.

Но многие игроки настроены скептически, так как концовка кажется слишком "идеальной".

— Как у Вора может быть такая хорошая концовка?

— Остальные концовки в его стиле.

— Действительно, только один из двух может выжить.

— Либо Куро умрет, либо Волк убьет себя сам, именно так поступил бы Собачий вор!"

— Неужели теперь так сложно технически обелить Вора?

— Я не верю в идеальную концовку.

— Черт! Мне было трудно получить эту концовку! Разве вы, ребята, не можете просто пойти и попробовать сами?"

— Не лгите мне, чтобы я снова сыграл в эту игру.

— Вор действительно планирует стать добрым человеком?

— Или он действительно начинает заботиться об игроках?

— Забота! Видно большую заботу от Вора, когда за тобой гонятся монстры.

— Может быть, это потому, что игра настолько сложная, что он пожалел нас и добавил хорошую концовку?

— Это и есть милость Вора?

Сюнь Цзе не ожидал, что несколько концовок Sekiro: Shadows Die Twice, особенно последняя, вызовут такое бурное обсуждение среди игроков.

Было еще много игроков, которые не верили в концовку, не настолько, чтобы спорить с теми, кто получил концовку "Возвращение", но, очевидно, им было нелегко поверить.

Возможно, через некоторое время видео с концовкой "Возвращения" выпустит какой-нибудь стример или мастер UP, но Сюнь Цзе не собирается ждать слишком долго, он решил продемонстрировать ее сам.

Чтобы те игроки всегда говорили, что у него нет сердца, и в этой демонстрации он также сохранил немного высококлассных скилловых действий, чтобы те игроки, которые всегда говорят, что игра сложная, могли хорошенько присмотреться. Сложная это игра или нет?

Думая об этом, Сюнь Цзе позвонил БилиБили, сказал, что планирует сыграть в Sekiro: Shadows Die Twice в прямом эфире, чтобы игроки могли увидеть, и попросил помочь ему организовать комнату для прямой трансляции.

Как БилиБили мог отказать в таком деле, которое могло привлечь внимание? Глава компании напрямую связался с Сюнь Цзе и сказал, что они позаботятся обо всем.

Вскоре новость, что Сюнь Цзе собирается играть в "Sekiro: Shadows Die Twice" в прямом эфире, распространилась так быстро, что БилиБили пришлось временно заморозить комнату Сюнь Цзе.

Потому что, хотя Сюнь Цзе еще не начал трансляцию, приток игроков был слишком велик, чтобы их можно было сосчитать, что вызвало лаги.

Но это также приводило БилиБили в восторг, они уже могли предвидеть, насколько оживленной будет сцена в день официального начала трансляции Сюнь Цзе.