**Ранобэ:** Человек–Армия

**Описание:** Я вернулся в прошлое.Раньше, моя жизнь была пронизана сожалением.Но сейчас всё будет иначе!Я разгромлю все сожаления в пух и прах, и проживу жизнь, которую хочу!Легенда о человеке, чья сила не уступает силе армии. Легенда, о которой никто не смеет даже мечтать.И я послужу началом этой легенды.

**Кол-во глав:** 1-112

**Глава 1 / Величайший Момент?**

Величайший Момент?
– Мои поздравления. После этой победы команда "Небо" теперь является чемпионом Объединённого Турнира Большого Шлема. Все говорят, что вы, директор, внесли наибольший вклад в это достижение. Что вы об этом думаете?
 Ли Сан-Хёк отказывался от большинства интервью, которые наводнили его после победы, однако он не смог отклонить таковое от "LGN" [1], транслировавшей в прямом эфире большую часть игр команды "Небо".
– Эта победа стала возможной только благодаря игрокам и тренерам. Я лишь помогал им в тривиальных вопросах.
 Скромный ответ. Однако это было лишь для интервью. Сам же Сан-Хёк знал, что в действительности именно он привёл команду "Небо" к победе.
 "Колода Карт Небесного Дракона", которую использовал Чхве "Краш" Сан-Лю, лучший игрок команды, также известный как сильнейший человек "Вечной Жизни", тоже была создана и собрана им.
 Сан-Хёк получил полную поддержку "SKY Telecom" в создании сильнейшего игрока, известного как Чхве Сан-Лю, и реализации теоретически самого сильного класса "Владыка Карт". Тем, кто получил все преимущества данного класса, естественно, являлся Чхве Сан-Лю.
 Также существовало множество других вещей, которые были завершены его руками. Фактически, вплоть до этого момента команда "Небо" создавалась и поднималась на нынешний уровень усилиями одного лишь Ли Сан-Хёка.
 Во-первых, руководство компании "SKY Telecom" практически распустило свою команду и набрало в неё новых участников, поскольку на протяжении трёх лет она занимала последнее место в "EL Master League". Когда же Сан-Хёк вызвал шум в Интернете, к нему пришли представители компании и сказали, что окажут полную поддержку, дабы за три года превратить "Небо" в величайшую команду. Сан-Хёк действительно сдержал своё обещание и в течение указанного срока создал идеальную команду "Небо". Конечно же, много чего произошло за это время, однако Сан-Хёк всё же выполнил свою часть сделки.
– Вы слишком принижаете свои заслуги. Фанаты уже это знают.
– Я лишь сказал правду.
 Сан-Хёк не был пылким двадцатилетним юнцом, его возраст уже перевалил за тридцать. Кроме того, всего через четыре года он станет сорокалетним мужчиной, поэтому ему не нравились подобные показные интервью, так же как и эти юные начальники.
 Естественно, журналисту не понравился такой стиль. Вероятно, из-за этого он тут же задал неожиданный вопрос:
– Тогда можете ли вы подтвердить следующее: в последнее время ходят слухи, что команда "Небо" попрощается со своим директором во время нескольких онлайн форумов. Это правда?
– Необоснованное заблуждение.
 Сан-Хёк продолжал отвечать кратко. Прежде всего, этого вопроса не было в сценарии, поэтому ему не требовалось давать на него развёрнутый ответ. Однако то, что он подумал, совершенно отличалось от его собственных слов.
'Это правда. Действительно раздражающая... но правда.'
 Фактически, Сан-Хёка оповестили о расторжении контракта. Однако эта новость должна быть объявлена через три месяца, поэтому если он расскажет о ней сейчас, то это может вызвать определённые юридические проблемы.
 На равнодушный ответ Сан-Хёка репортёр сделал слегка недовольное лицо и продолжил интервью. Обычно другие хотя бы пытались подшутить, однако Сан-Хёк лишь вновь изобразил строгое выражение и ответил, словно бы говоря репортёру, почему его прозвали "Ледяным".
 В конце концов интервью закончилось без каких-либо неожиданностей.
 Репортёр, будучи расстроенным из-за того, что не смог выяснить ничего интересного из этого интервью, даже несмотря имеющуюся информацию, задал последний вопрос, которого не было в сценарии.
– Это ли не тот самый величайший момент, о котором всегда мечтал директор Сан-Хёк?
 Сан-Хёк мысленно повторил вопрос.
 Величайший момент... Размышляя о том, что же значит для него эта фраза, Сан-Хёк открыл рот и заговорил:
– Конечно же. Это самый великий момент в моей жизни.
 И это тоже была ложь.
 Этот момент никогда не мог стать величайшим.
 Хоть Сан-Хёк и достиг нынешних успехов, выбравшись из пучины отчаяния... "величайший момент", которого он желал, не был чем-то подобным.
 Интервью закончилось, однако Сан-Хёк ещё довольно долго сидел и размышлял о прошлом вопросе, который задал ему репортёр.
'Величайший момент, которого я действительно желал... Этого, наверное, никогда не произойдёт... Тогда, полагаю, таков и есть настоящий предел того, чего я могу достичь?'
 Сан-Хёк слегка улыбнулся и покачал головой.
 Ещё больше разочаровывало то, что этот самый предел, которого он только-только достиг, собирались у него отобрать.
 Хоть Сан-Хёк действительно допустил ошибку, не проверив контракт должным образом, это зашло слишком далеко. Всё было практически достигнуто его собственными усилиями, однако они вынуждали Сан-Хёка отказаться от своих успехов.
 Между ним и "SKY Telecom" действительно существовали разногласия во взглядах, однако он никогда не представлял, что компания вот так вонзит ему нож в спину.
– Ха-а... Я устал.
Сан-Хёк вздохнул и пробормотал с опустошённым выражением на лице.
 Он прожил большую часть своей жизни, будучи лишённым многих вещей. И вот теперь у него вновь собираются что-то отнять, поэтому ничуть не удивительно, что Сан-Хёк считал, что всё это было бесполезно.
– И когда всё пошло не так?
 Он хотел возвратить всё к самому началу. Если бы Сан-Хёк действительно мог сделать это, то пожелал бы жить жизнью, в которой он забирает у других, а не лишается чего-либо сам. Однако, как и всегда, всё это было лишь плодом его воображения.
'Если бы я переродился, нет, если бы переместился обратно в то время...'
 Сан-Хёк каждый день думал об этом десятки и сотни раз.
 Однако, как бы сильно он ни хотел, чтобы произошло нечто подобное, этого было не дано. Сан-Хёк очень хорошо знал это, но о другом мыслить он не мог, поскольку в своей жизни Сан-Хёк жалел о столь многом.
 Он продолжал искренне желать снова и снова.
 Вновь и вновь.

 1. LGN – Live Game Net.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2 / Возвращение 1.0**

Возвращение
Часть первая

 Это был такой же обычный день, как и любой другой. Хотя всего несколько дней назад Сан-Хёк одержал победу в важном чемпионате, практически ничего не поменялось.
Он возвратился домой лишь после интервью и, напившись, лёг спать.
Однако как только Сан-Хёк открыл глаза, всё изменилось.
Он не мог поверить собственным глазам и довольно долгое время лежал на месте. Немного придя в себя, Сан-Хёк сначала отыскал зеркало и взглянул на своё отражение.
– Н... не может быть...
Когда он осмотрел свою собственную фигуру в зеркале, то понял, что это абсурдное изменение не было ложью.
В отражении находился не опытный директор, который привёл свою команду к высочайшему месту на турнире, а восемнадцатилетний Сан-Хёк, живущий в приюте для сирот.
'Как тут ни думай, в этом нет никакого смысла.'
Это не было чем-то вроде сна. Сколько бы раз Сан-Хёк ни осматривал себя, всё происходящее явно было реальностью. Никто же не подумал бы, что действительно вернулся в прошлое, просто потому что искренне желал этого, не так ли?
С Сан-Хёком было то же самое. Всё это представляло из себя просто плод его собственного воображения. Однако сейчас воображение стало реальностью. Естественно, Сан-Хёк находился в крайнем замешательстве.
– Фу-у, сначала успокойся и давай проверим, в какой именно ситуации я оказался.
Он проснулся посреди ночи и спустя пять часов по-прежнему не мог приспособиться к ситуации. Однако Сан-Хёк не мог оставаться таким вечно.
Он был очень хладнокровным человеком, хладнокровным до такой степени, что в прошлой жизни его прозвали "Ледяным". Поэтому Сан-Хёк начал осматриваться и обдумывать своё текущее положение, успокаивая сердце.
'В одном я уверен наверняка: либо я возвратился в прошлое, либо вижу очень длинный и правдоподобный сон о будущем.'
Обе эти гипотезы были абсурдны, однако в текущей ситуации Сан-Хёк мог придумать только такое объяснение.
'Скорее всего, сценарий заключается в том, что я возвратился в прошлое, так ведь? Что бы ни произошло, важно то, что будущее может пойти по известному мне маршруту. Если всё так и есть, тогда мне просто дали шанс прожить свою жизнь вновь, как я этого и хотел.'
Всё было очень запутано, но как только его мысли добрались до этого момента, Сан-Хёк почувствовал себя странно.
'Был ли я в таком отчаянии, что Бог дал мне ещё один шанс? '
Как бы он ни размышлял об этом, подобное сверхъестественное явление нельзя было объяснить обычными методами. Вот почему Сан-Хёк, как атеист, упомянул Бога, чтобы заставить себя принять происходящее.
– Если ты не можешь ничего с этим поделать, то просто плыви по течению.
Пробормотав свой жизненный девиз, Сан-Хёк посмотрел в зеркало. Этот девиз он усвоил, когда находился в глубочайшей яме своей жизни. Конечно, сейчас для него это являлось чем-то вроде будущего, но, так или иначе, Сан-Хёк был тридцатишестилетним мужчиной в восемнадцатилетнем теле, поэтому его мышление значительно отличалось от мышления сверстников.
Произошло что-то невероятное, однако он не мог по-прежнему стоять на месте, просто потому что не верил в это. Поскольку впадать в крайности было нелогично, пока что Сан-Хёк мог лишь принять всё так, как оно есть.
Ему понадобилось несколько дней, чтобы всё признать и принять реальность. Сан-Хёку удалось подтвердить, что происходящее не являлось чем-то вроде сна, после того как он встретил других людей, которых едва смог вспомнить, а также своих одноклассников. Сан-Хёк оказался убеждён, что вернулся в прошлое.
Честно говоря, было непросто принять настолько абсурдную ситуацию, но тридцатишестилетний Сан-Хёк на то и не являлся восемнадцатилетним, что смог быстро принять решение.
Приняв происходящее, он начал осматриваться. Прежде всего, Сан-Хёк узнал, что сейчас шёл две тысячи двадцать шестой год, другими словами, ему было восемнадцать лет. Дата, написанная в его "старом" телефоне, гласила именно "22 декабря 2026 года".
'Событие, изменившее мою жизнь перед началом зимних каникул третьего года, произойдёт ровно через одиннадцать месяцев.'
После происшествия, которое стало причиной тому, что жизнь Сан-Хёка обрушилась на глубину бездны, ему пришлось выкручиваться в этой яме на протяжении пяти лет.
Было немного странно вспоминать будущее, словно бы вспоминая прошлое, но в любом случае это произойдёт, если всё сложится так, как помнит Сан-Хёк.
Конечно же, он не собирался вновь совершать подобную ошибку.
'У меня не так много времени, как кажется. Если я хочу прожить эту новоприобретённую жизнь без сожалений... то нужно много чего изменить.'
Если в девятнадцать лет Сан-Хёк не поступит в университет, то его вышвырнут из приюта. Он мог оставаться здесь вплоть до февраля две тысячи двадцать восьмого года.
У него, естественно, были неподходящие оценки, чтобы поступить в университет, и поэтому Сан-Хёк был вынужден искать другой вариант, и, как результат этого, в своей прошлой жизни он мог сделать лишь один выбор.
Конечный исход оказался наихудшим из возможных, однако в то время Сан-Хёк думал, что принял верное решение.
'Я не могу надеяться на эту чёртову сумму от фонда поддержки переселения. Эти паршивые ублюдки в любом случае никак не могли дать нужные средства для переезда и продали нас тому мусору. Мне определённо нужно найти способ, с помощью которого я смогу прожить сам.'
Поскольку у него уже имелся опыт того, как голыми руками вскарабкаться на вершину из бездны, подобное ему не очень-то понравилось.
Прямо сейчас самый важный факт заключался в том... что Сан-Хёк был совершенно здоров.
– С моим-то талантом я могу достичь всего, чего только хотел!
Его талант, который ранее оказался отобран теми отбросами, по-прежнему был с ним, а если у Сан-Хёка был этот талант, то он не сомневался, что сможет сделать всё, что угодно.
На самом деле, даже потеряв свой талант, Сан-Хёк выкарабкался обратно со дна. Именно поэтому сейчас он кивал головой с довольным выражением лица.
\*\*\*\*

 Сан-Хёк многого не мог вспомнить, однако, несмотря на это, данная проблема причиняла не так уж и много неудобств. Характер Сан-Хёка изначально был тихим, и, коме того, сейчас он обладал зрелым умом тридцатишестилетнего мужчины, поэтому мог практически идеально вписаться в своё окружение.
Таким образом, Сан-Хёк приспособился к действительности всего за несколько дней и начал планировать будущее.
Он не мог быть уверен, что информация о будущих событиях была на сто процентов точна, однако через пару дней известное ему будущее и настоящее оказались очень похожи.
В подобной ситуации было бы глупо не воспользоваться имеющейся информацией.
'Первое, что мне нужно... так это, наверное, деньги, верно ведь?'
Поскольку всего через год Сан-Хёка собирались вышвырнуть в общество, деньги для него были крайне важны.
'Тогда что я могу сделать, чтобы их заработать?'
На самом деле в данный момент он обучался лишь на втором году старшей школы, поэтому у него было не так уж и много способов заработать деньги. Единственная работа, которую он мог делать, так это горбатиться на полставки за сущие гроши.
– Я не могу заработать достаточно денег, работая на полставки. Тогда... полагаю, всё сводится к заработку денег через "СМ"?
"Сеть Мечты" была чем-то вроде огромного мира, созданного в две тысячи двадцатом году, когда активно развивалась технология виртуальной реальности.
"СМ" развивалась так же быстро, как и Интернет прошлого. В данный момент она захватила практически все области, в которых ранее господствовал Интернет. "Сеть Мечты" была принята как мир внутри мира.
'До революции "СМ" – выхода "Вечной Жизни" – всё ещё остался год, не так ли?'
"Вечная Жизнь", вышедшая в марте две тысячи двадцать восьмого года, менее чем через четыре месяца после своего выхода стала величайшей игрой виртуальной реальности во всём мире. Она не уступала своих позиций на протяжении более пятнадцати лет.
– До выхода "Вечной Жизни" нужно заложить фундамент, с помощью которого я смогу полностью сосредоточиться на игре.
Поскольку единственное, что было у Сан-Хёка, так это его тело, то, даже возвратившись в прошлое, он мог сделать не так уж и много.
Сан-Хёк точно знал, что у него за особенный талант. Именно поэтому он собирался воспользоваться им, чтобы стать лучшим из лучших.
– Какая сейчас самая популярная "ВР" игра?
С момента возвращения в прошлое Сан-Хёк записывал в своём телефоне важнейшие кусочки известной ему информации.
Просмотрев свои записи, он нашёл "Меч и Магию" и вспомнил, что до выхода "Вечной Жизни" эта игра являлась популярным хитом.
– Да. Она была популярна некоторое время.
Хоть и не так уж и долго, но Сан-Хёк играл в "Меч и Магию" на протяжении приблизительно шести месяцев.
'Пусть я и играл в неё против своей воли, но хотя бы сейчас она мне поможет.'
Он подсознательно становился очень зол, когда думал о том времени, но, так или иначе, в данный момент тот опыт может оказать ему помощь.
'Полагаю, мне повезло, что капсулы виртуальной реальности пока ещё не выпущены.'
Эти капсулы стали популярны вместе с "Вечной Жизнью". Если быть точнее, данные устройства требовались для должного погружения в виртуальный мир.
"Меч и Магия" представляла из себя игру, присоединиться к которой можно было с помощью шлема виртуальной реальности, и этот шлем продавался за четыреста тысяч вон [1], если, конечно, покупать его подержанный вариант.
– Проблема состоит в том, что сейчас у меня нет таких денег.
Устройства виртуальной реальности были необходимы, чтобы заработать деньги с помощью "Сети Мечты". Это означало, что финансы, требовавшиеся для покупки шлема, нужно было заработать посредством работы на полставки.

 \*\*\*

 Работать на полставки в восемнадцать лет, имея при этом разумом тридцатишестилетнего, оказалось немного труднее, чем первоначально думал Сан-Хёк. Он легко нашёл круглосуточный магазинчик, который часто посещал в прошлом, и устроился туда на работу... Однако Сан-Хёк видел несправедливость, которую мог не заметить, когда был молодым, но она не заставляла его чувствовать себя измученным. Сан-Хёк просто должен был её игнорировать, как и остальные.
Одним лишь своим вмешательством он не мог исправить эту несправедливость, да и целью его в данный момент являлся заработок минимально необходимых средств. Поэтому Сан-Хёк просто терпел.
Таким образом, через месяц он заработал шестьсот тысяч вон и купил подержанный шлем виртуальной реальности, который мог бы использовать.
Поскольку Сан-Хёк обладал огромными знаниями об устройствах виртуальной реальности, никакие мошенники не смогли обмануть его через сайты по продаже подержанных вещей.
К несчастью, приюте было невозможно использовать "ВР" шлем. По различным причинам Сан-Хёк мог лишь молчать о том факте, что приобрёл устройство виртуальной реальности.
Он находился в таком положении, в котором мог играть лишь тайно. Поэтому Сан-Хёк договорился с владельцем старой "ВР" комнаты недалеко от приюта и за сто тысяч вон забронировал в ней уголок на два месяца.
Такая цена может показаться немного великоватой, учитывая, что регулярный членский взнос составлял сто пятьдесят тысяч вон в месяц, но в данный момент гораздо важнее было как можно скорее начать играть.
Поскольку Сан-Хёк уже размышлял над тем, чтобы бросить школу, он собирался посещать ровно столько занятий, сколько хватило бы на то, чтобы никто из школы не позвонил в приют. Поскольку в старшей школе было полно проблемных детей, то не возникнет никаких проблем, если Сан-Хёк будет появляться там раз в несколько дней.
Таким образом, он сделал первый шаг к своему второму шансу в старой "ВР" комнате.
Тошнота, характерная при подключении к "Сети Мечты" через устройство виртуальной реальности, заставляла многих людей почувствовать дискомфорт. Подобная проблема была практически устранена с развитием технологий и первым появлением "ВР" капсул, однако полностью данный эффект убрать всё же не удалось.
Тем не менее Сан-Хёк вообще не ощущал этой характерной тошноты. Так произошло не потому, что он использовал устройства виртуальной реальности в прошлой жизни или чего-то подобного.
Талант, с которым родился Сан-Хёк. Благодаря своему таланту он вообще не чувствовал тошноты.
С развитием технологии виртуальной реальности и появлением виртуального мира, известного как "Сеть Мечты", получил внимание новый тип таланта, не известного ранее.
Это было качество, которое не только определяло реакцию людей в виртуальной реальности, но и влияло на её восприятие.
В реальной жизни люди с этим талантом обычно становились профессиональными спортсменами, но в "Сети Мечты" они, естественно, превращались в профессиональных игроков.
Так или иначе, это качество получило название "Навык Виртуальной Реальности" и сперва считалось чем-то абстрактным, но после множества исследований различных учёных в данной области, у этой способности появился точный метод измерения.
Измеряли "НВР", конечно же, внутри "Сети Мечты", и у абсолютного большинства игроков по всему миру показатель "НВР" составлял около ста – ста пятидесяти.
У тех, кто не мог приспособиться к виртуальной реальности, данный показатель колебался от семидесяти до ста, и наоборот, у людей, которые отлично адаптировались, "НВР" равнялся около двухсот.
Особенные же люди, называемые профессиональными "ВР" игроками, обладали "НВР", в среднем достигающим колоссальных двухсот пятидесяти.
"Навык Виртуальной Реальности", равный двумстам пятидесяти, представлял из себя эквивалент моторики профессиональных спортсменов в реальной жизни.
Естественно, "НВР" Сан-Хёка тоже был далеко выше нормы. Насколько ему не изменяла память, в его прошлой жизни самый высокий записанный им показатель "НВР" находился на уровне чудовищных трёхсот пятидесяти.
Значение, которое значительно превосходило таковое даже у профессиональных игроков... Это не подтверждено, но так же Сан-Хёк слышал, что данный показатель "НВР" был мировым рекордом.
Конечно же, Сан-Хёк оказался искалечен ровно спустя четыре года после этой записи, а его показатель "НВР" был оценён и приравнен к сорока. Однако по крайней мере сейчас он обладал "Навыком Виртуальной Реальности", который находился на ужасающем уровне.
– За следующие полгода... я заработаю достаточно денег, чтобы стать независимым от приюта.
Решительно пробормотал Сан-Хёк, а затем подключился к "Сети Мечты". Он размышлял о том, как бы заработать деньги с помощью "Меча и Магии" и стать независимым.
Сделать подобное было не так уж и легко, когда время существования игры уже подходило к концу. Однако Сан-Хёк считал, что до тех пор, пока у него есть особенный талант и немного информации, он сможет достичь того, чего хотел.

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 1. 400 000 вон = 21 568 рублей 96 копеек (1000 вон = 53 рубля 92 копейки).

 Дополнительная информация:

 В Южной Корее, так же как и в Японии, существует начальная, средняя и высшая (старшая) школы. Поступают в начальную школу в 6-7 лет. Срок обучения в начальной школе – 6 лет, в средней – 3 года, в высшей – 3 года.

 Среднемесячная зарплата в Южной Корее за 2017 год составляла около 2 822 500 вон (примерно 152 196 рублей).

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Возвращение (2)**

Возвращение

 Часть вторая

 Порывшись в своих воспоминаниях, Сан-Хёк пришёл к выводу, что помнил "Меч и Магию" две тысячи двадцать седьмого года слишком хорошо. Это было бесполезно, поскольку её разработчики совершили огромную ошибку, в результате которой стали возникать признаки того, что звание лучшей виртуальной игры перейдёт к "Вечной Жизни".
Хоть этого ещё и не произошло, в сентябре две тысячи двадцать седьмого года вышло четвёртое крупномасштабное обновление... и оно превратило "Меч и Магию" в "Хрень и Магию".
Конечно, кроме этого крупного обновления было совершено ещё несколько ошибок, и с так называемой "ВР" революцией – выходом "Вечной Жизни" – игра полностью канула в лету.
Однако этого ещё не случилось, и на данный момент "Меч и Магия" была величайшей игрой из всех существующих.
То, на что Сан-Хёк обратил своё внимание, так это на одно из изменений, произошедших в "Мече и Магии" после четвёртого крупномасштабного обновления, которое превратило игру в "Хрень и Магию".
Это изменение было столь внезапным, что игра оказалась невероятно обругана игроками. Однако для Сан-Хёка это была очень полезная информация.
Он, будучи уже в шлеме виртуальной реальности, очень умело вызвал интерфейс "Сети Мечты". Фактически, множество новых игроков не могли повторить нечто подобное.
Белое пространство, в котором сейчас находился Сан-Хёк, называлось "комнатой D". Дабы упростить "Сеть Мечты", внутри неё существовала крупная локальная сеть, которая объединяла в себе все существующие службы виртуальной реальности.
В своей личной "комнате D", на подобии той, в которой сейчас находился Сан-Хёк, каждый пользователь мог получить доступ к различным службам. Естественно, оттуда можно было подключиться и к "Мечу и Магии".
Конечно, игра требовала довольно большой абонентской платы в размере семидесяти тысяч вон в месяц. Существовало множество бесплатных служб виртуальной реальности, однако в них присутствовала реклама или прочие услуги за реальные деньги, именно поэтому было естественно использовать платные службы "Сети Мечты".
Честно говоря, в текущем положении Сан-Хёка месячная подписка выглядела довольно дорогой, но она не шла ни в какое сравнение со ста двадцатью тысячами вон, которые требовалось платить каждый месяц для доступа к "Вечной Жизни".
Сан-Хёк заранее купил подарочную карту для создания аккаунта, а поэтому сразу же оплатил подписку и вошёл в игру.
Игры в "Сети Мечты", особенно ролевые, такие как "Меч и Магия", обладали долгим и сложным обучением. Однако для Сан-Хёка оно было бессмысленно.
Он беспечно пропустил обучение и тут же вошёл в "Меч и Магию".
Изначально игра была отличной.
Именно по этой причине "Меч и Магия" удерживала лидирующие положение в "Сети Мечты" на протяжении трёх лет. Однако из-за этого новым игрокам было трудно догнать старых.
Естественно, Сан-Хёк не собирался нагонять первоначальных игроков, поднимая свой уровень.
Прежде всего, его изначальной целью игры и "Меч и Магию" был заработок денег. Именно поэтому Сан-Хёк выбрал место первого появления и свой класс, а не положился на случайность.
Иронично, но сделал он это, полагаясь на свой прошлый опыт в "мастерской", в которой Сан-Хёк впахивал на протяжении пяти лет своей прошлой жизни.
Выбрав лучника в качестве своего класса, поскольку он обладал наибольшим базовым показателем силы и ловкости, а в качестве отправной точки – Пенвуд – редко выбираемый среднеклассовый город в горном хребте – Сан-Хёк горько улыбнулся, как только вошёл в игру.
– В то время всё это казалось адом... но теперь, если приглядеться, пейзаж тут довольно неплох.
С "Мечом и Магией" у него были связаны далеко не лучше воспоминания. Подобное было естественно, поскольку в прошлом Сан-Хёк играл в эту игру не ради удовольствия, а поскольку его попросту заставляли в неё играть.
Чтобы поговорить об этом, следует упомянуть событие, которое произошло примерно через десять месяцев.
В прошлой жизни, когда Сан-Хёк находился на третьем году обучения в старшей школе, в приют пришли какие-то незнакомцы. По его воспоминаниям, в визитных карточках этих людей было записано невообразимо длинное название: "Обеспечение Независимости Детей, Требующих Защиты".
Конечно, позднее Сан-Хёк понял, насколько лживыми были их визитные карты, но в то время незнакомцы пользовались довольно большой популярностью у детей с мрачным будущим.
Говоря, что они обеспечат независимость детям, нуждающимся в защите, незнакомцы проводили тест на сиротах, которые должны были покинуть приют через год.
Это был тест для измерения "НВР". Незнакомцы подписывали контракт с детьми, говоря, что их ждёт великолепное рабочее место, где они смогут зарабатывать деньги, просто играя в игры.
Естественно, этот контракт представлял из себя абсурдный рабский договор, но в тот момент молодой Сан-Хёк оказался искушён их сладостными речами и без особых раздумий подписал контракт.
Знакомые в приюте тоже советовали ему и остальным подписать договор и ни о чём не переживать.
Если размышлять над этим теперь, все они были ужасными взрослыми, однако на самом деле Сан-Хёка это особо не расстраивало, поскольку в своей прошлой жизни он встречал больше плохих людей, чем хороших.
Естественно, Сан-Хёк показал абсурдно высокий результат "НВР" и удивил незнакомцев, нет, тех отбросов, которые управляли мастерской "Сети Мечты".
В то время Сан-Хёк был слишком взволнован, когда люди похвалили его за тест и заключили с ним контракт.
По их предложению он бросил школу и под предлогом "работы" переместился жить в мастерскую.
После этого уже не о чём было говорить.
С того момента Сан-Хёк пропахал на протяжении пяти лет, практически ни разу толком не выйдя на улицу. Если бы после информации о том, что с детьми обращаются как с рабами, полиция не утроила рейд на мастерскую, то ему, вероятно, пришлось бы пробыть там ещё дольше.
Его забрали в девятнадцать лет, а освобождён он был в двадцать четыре. Поскольку Сан-Хёк обладал огромным талантом, парни из мастерской заставляли его работать дольше остальных. И в итоге произошёл несчастный случай.
Можно было сказать, что после этого инцидента его жизнь стала легче, но, как результат, Сан-Хёк лишился своего блестящего таланта.
Так или иначе, в двадцать четыре года ему пришлось начать всё с начала из-за своего адского опыта.
Те пять лет, проведённые в мастерской, были для него словно ночным кошмаром, но Сан-Хёк хотя бы помнил то, что там узнал.
Поскольку он обучался, чтобы выжить, те знания Сан-Хёк не смог бы забыть, даже если бы захотел.
– Растения, которые я собирал словно сумасшедший, желая избежать избиений и получить еды... Теперь мне нужно собирать их, чтобы заработать денег?
То, что Сан-Хёк должен был делать на протяжении первых шести месяцев в "Мече и Магии", так это собирать травы. У каждой мастерской был свой собственный способ заработка, и организация, которая забрала Сан-Хёка, знала практически все места появления растений в игре.
Зная эту информацию, Сан-Хёк ходил по округе и собирал травы, словно безумец.
Растения в основном прорастали там, где могли пройти лишь игроки выше тридцатого уровня и обладающие двумя классами, но Сан-Хёк обошёл эти места уже после того, как достиг десятого уровня.
Подобное было возможно лишь с его особенным талантом.
В "Мече и Магии", как и в любой другой ролевой игре, начальная скорость роста была довольно велика. Всего за пять часов игрового времени Сан-Хёк поднялся до десятого уровня. В отличие от остальных пользователей, которые привыкали к своим движениям в виртуальной реальности, Сан-Хёк умело убивал монстров.
Начиная с десятого уровня, время, требующиеся для его повышения, довольно резко возрастало, поэтому Сан-Хёк больше не собирался поднимать свой уровень. Достигнув минимально необходимого уровня для сбора трав, он направился в горы Пенвуда, которые называли одним из достопримечательностей "Меча и Магии".
В данный момент они представляли из себя место, в котором даже лучшие игроки, чей уровень превышает семидесятый, не могли спокойно прогуливаться по округе. Здесь не появлялись монстры. Если быть точнее, местность в горах была настолько неровной, что одна ошибка может привести к смерти, и поэтому монстры попросту не могли жить здесь.
На самом деле, сюда приходили некоторые высокоуровневые игроки, желая покрасоваться способностями своего персонажа, и довольно часто разбивались насмерть.
Поскольку подобное происходило даже с игроками выше семидесятого уровня, то для низкоуровневых пользователей горы вообще считались запретным местом.
Причина, почему Пенвуд реже всего выбирали в качестве начальной точки, заключалась ещё и в том, что вокруг было слишком много крутых скал, похожих друг на друга. Однако Сан-Хёк направился к ним, даже находясь лишь на десятом уровне.
Обычно это посчитали бы безумием, однако в подобных действиях не было ничего такого, по крайней мере, не для Сан-Хёка. Кроме того, в прошлой жизни он также взбирался на эти горы, будучи на десятом уровне.
– Теперь, когда я здесь, воспоминания становятся более отчётливыми.
\*Вжу-у-х\* \*Хлоп!\*
Легко перепрыгнув на другую сторону скалы, Сан-Хёк крепко схватился за уступ своими пальцами.
Он столь играючи взобрался на гору, что казалось, будто на его пальцах намазан какой-то клей. Обычные игроки уже давно бы разбились насмерть, однако Сан-Хёк крайне умело карабкался вверх.
Причина, по которой подобное было возможно, заключалась в его крайне чутком контроле, благодаря которому Сан-Хёк, в отличие от других игроков, мог направить всю силу в кончики своих пальцев.
Таково было величие трёхсот пятидесяти "НВР".
– Здесь, да и там тоже...
Как и ожидалось, Сан-Хёк начал вспоминать места появления трав, которые не мог вспомнить раньше. Об этом месте никто из мастерской ему не рассказывал, позднее Сан-Хёк сам обнаружил его, поэтому не было никакой угрозы, что оно окажется захвачено.
Конечно, местность была очень опасной, однако для Сан-Хёка она не представляла никакой угрозы. И даже если он совершит ошибку и разобьётся насмерть, терять ему было практически нечего.
Поскольку его уровень был "ниже или равнялся" десяти, то Сан-Хёк не лишался своих вещей и не терял уровень. Так как ему нечего было терять, он мог карабкаться ещё смелее.
Тогда почему же сюда не приходили игроки ниже десятого уровня? Ответ был так же прост: они не могли сделать и пары шагов, не сорвавшись вниз.
В первую очередь, триста пятьдесят "НВР" были далеко не обычным показателем.
Даже если кто-то ещё и обладал столь высоким "Навыком Виртуальной Реальности", то этот человек никак уж не мог собирать травы в подобном месте.
Другими словами, то, что сейчас делал Сан-Хёк, мог сделать лишь он.
Сан-Хёк взобрался на гору и ловко перемещался по округе. Поскольку травы, которые он искал, были очень редки, то, продав их, Сан-Хёк мог заработать немало золота.
Конечно, если превращать золото в деньги, то это принесёт ему гораздо больший доход, чем работа на полставки в круглосуточном магазине. Однако, собирая травы, Сан-Хёк не был нацелен на столь низкую сумму.
Продав растения, он собирался кое-что сделать с золотом.
С его помощью он собирался разбогатеть.
Куш, который никто не мог сорвать.
Лишь Сан-Хёк, знавший будущее, был способен это сделать.
Данная мысль первой возникла в его голове, когда он вспомнил про "Меч и Магию". Собирать травы Сан-Хёк решил позже, когда искал способ заработать достаточно денег для осуществления своего плана.
Одно изменение, произошедшее в четвёртом крупномасштабном обновлении, которое будет выпущено через восемь месяцев. И Сан-Хёк знал о нём, а поэтому точно был уверен, что нужно сейчас делать.
Он взобрался на высокую гору и сорвал два ростка девятилистной красной травы, стоимостью по сто золотых каждый.
– О да... это чувство... то, чего я желал.
Сан-Хёк очень хорошо знал, каким опасным делом он сейчас занимался. Однако то удушающее чувство, которое он испытывал, когда потерял талант и лишился возможности делать то, что желает, практически свело его с ума.
'Однако, по сравнению с "Вечной Жизнью", это просто детская игрушка.'
"Меч и Магия" действительно была очень хорошей игрой, но она не шла ни в какое сравнение с "Вечной Жизнью".
"Вечная Жизнь" являлась буквально последним Боссом игр виртуальной реальности.
'Восемь месяцев до обновления... Я соберу так много, как только могу!'
Немого отдохнув, разглядывая пейзаж, Сан-Хёк положил девятилистную красную траву в свою сумку и начал карабкаться дальше.
В прошлом он взбирался на горы, словно безумец, против своей воли, теперь же он делал это по собственному желанию.
Сан-Хёк ухватился за свою новую возможность, и теперь его жизнь начнётся по-настоящему.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Преодолевая Отчаяние (1)**

Часть первая
 Сан-Хёк собирал травы всё быстрее и быстрее и в результате заработал даже больше золота, чем собирался. Однако в данный момент на руках у него не было ни монеты.
 Заполучив золото, Сан-Хёк тут же купил вещи... Предметы, которые он собирал на протяжении нескольких месяцев, назывались "Запечатанные Кристаллы".
 Сейчас эти кристаллы считались мусором.
 Так уж получилось, что внутри них в основном находились неиспользуемые игроками вещи или прочие предметы.
 Иногда из "Запечатанных Кристаллов" выпадали улучшающие камни, но вероятность этого была крайне мала. Кроме того, камни без закреплённого за ними активирующего слова стоили не та уж и дорого, поэтому никто и не пытался получать их путём уничтожения кристалла.
 Поскольку всё обстояло так, аукцион был просто переполнен "Запечатанными Кристаллами". Сами по себе эти кристаллы выпадали не так уж и часто, поэтому, чтобы заполучить их, нужно было потратить довольно много времени, однако проблема заключалась в том, что они были попросту никому не нужны.
 Стараясь не повлиять на рыночную цену, Сан-Хёк купил столько кристаллов, сколько только мог. Существовало множество игроков, специализирующихся на покупке предметов на аукционе и последующей их перепродажей, поэтому для Сан-Хёка было бы не хорошо, если бы кто-нибудь заметил, что он скупает "Запечатанные Кристаллы".
 Торговцы на аукционе обладали абсурдно развитой смекалкой, поэтому как только бы обнаружилось, что Сан-Хёк запасается кристаллами, цены на них могли бы резко возрасти.
 Стараясь быть как можно незаметнее, он собирал "Запечатанные Кристаллы".
 Причина, по которой Сан-Хёк делал это... заключалась в одном из крупнейших изменений, произошедших после четвёртого крупномасштабного обновления.
 Улучшение "Запечатанных Камней", которое заставило всех игроков впасть в шок и начать жаловаться разработчикам... На самом деле, содержание улучшения было простым, однако последствия эти две строчки текста вызвали колоссальные.
Теперь после уничтожения «Запечатанного Кристалла» существует небольшой шанс получить
«Священный Улучшающий Камень».
 Хоть и не точно, но содержание было примерно таково. Сан-Хёк играл в "Меч и Магию" уже после выхода четвёртого обновления, поэтому он лишь читал об этом на форумах сообщества словно о мифе и не знал текст наверняка.
 Однако важно было то, что поле обновления из "Запечатанных Кристаллов" начали появляться "Священные Улучшающие Камни". Поскольку шанс выпадения кристаллов остался прежним, игроки жаловались ещё больше, говоря, что разработчики вообще ничего не знают об играх.
 "Священные Улучшающие Камни" находились в совершенно другой лиге по сравнению с обычными "Улучшающими Камнями". Такие камни были дорогими до такой степени, что игроки торговали ими, в основном используя настоящие деньги.
 Если сравнивать, обычный "Улучшающий Камень" в лучшем случае стоил около двадцати тысяч вон, цена же "Священного Улучшающего Камня" превышала два миллиона. Их невозможно было сопоставить.
 Кроме того, хоть в обновлении и говорилось про "небольшой шанс", игроки, которые тут же начали разбивать "Запечатанные Кристаллы", получали примерно один "Священный Улучшающий Камень" за каждые десять кристаллов, однако прошёл всего час, и разработчики выпустили новое обновление, в результате которого один камень начал выпадать из каждых ста кристаллов. Это была довольно достоверная информация.
 Конечно, Сан-Хёк не пробовал сам, а поэтому и не знал правды. Однако даже если соотношение и составляло один к ста, то для него было выгодно начать собирать "Запечатанные Кристаллы" прямо сейчас.
 В данный момент цена кристаллов в настоящей валюте составляла примерно пять тысяч вон.
 Поэтому даже если Сан-Хёк купит сто "Запечатанных Кристаллов" и получит из них один "Священный Улучшающий Камень", то окажется только в выигрыше.
 Именно по этой причине он сорвёт огромный куш, если слухи про вероятность один к десяти были правдой, и, даже если это было не так, Сан-Хёк всё равно получит невероятную сумму денег.
 Его задача заключалась в покупке более трёх тысяч кристаллов. Конечно, достичь этого было нелегко, но именно ради этой цели Сан-Хёк словно безумец собирал травы на утёсах.
\*\*\*
 Время пролетело быстро. Миновал год, и сейчас была осень.
 Одиннадцатое сентября две тысячи двадцать седьмого года.
 Четвёртое крупномасштабное обновления "Меча и Магии" – "Падение Бодианна" – наконец вышло в свет.
 Как только обновление было выпущено, Сан-Хёк уже приготовился войти в игру.
 Число "Запечатанных Кристаллов", которые он собирал на протяжении семи месяцев, было огромным – три тысячи сто шестнадцать.
 Если Сан-Хёк действительно мог получить один "Священный Улучшающий Камень" за каждые десять кристаллов, то, путём простых вычислений, он мог бы заполучить более трёхсот камней, а общая их стоимость составит примерно шестьсот миллионов вон.
 Конечно, Сан-Хёк считал, что ему не удастся получить столь огромную сумму денег, однако он рассчитывал по меньшей мере на несколько десятков миллионов вон.
 Как только обновление игры подошло к концу, Сан-Хёк тут же подключился к "Мечу и Магии". Поскольку до обновления он вышел из игры, стоя перед складом, то мог сразу же начать разбивать кристаллы.
 После того как Сан-Хёк разбил около сотни, то понял, что слухи не были верны на сто процентов. Однако и полной ложью их назвать нельзя было.
 Сан-Хёк смог получить один камень примерно за каждые сорок кристаллов, в то время как предполагаемое соотношение составляло один к ста. Похоже, люди немного преувеличивали, когда говорили про один улучшающий камень в десяти кристаллах.
 Так или иначе, Сан-Хёк в мгновение ока разбил все три тысячи сто шестнадцать имеющихся у него "Запечатанных Кристаллов" и смог получить семьдесят четыре "Священных Улучшающих Камня".
 Хоть разница была довольно велика, семьдесят четыре камня дадут Сан-Хёку сто пятьдесят миллионов вон и около ста тридцати после уплаты налогов. Это была колоссальная сумма для старшеклассника, не имеющего никакой технической подготовки.
 Прежде всего, Сан-Хёк собирался заработать достаточно денег, чтобы стать независимым от приюта. Поэтому он мог быть доволен конечным результатом.
– Я всё равно собирался на этом заканчивать, так что давай-ка так и поступим.
 Так или иначе, Сан-Хёк больше не цеплялся за "Меч и Магию". В данный момент лучше было подготовиться ко встрече с "Вечной Жизнью".
 Через шесть месяцев его долгих ожиданий "Вечная Жизнь" официально начнёт функционировать. Если бы в течение этого времени Сан-Хёк продолжит играть в "Меч и Магию", то мог бы заработать ещё немного денег, однако он считал, что первым делом следует укрепить тело и дух, что впоследствии поможет ему сосредоточиться на "Вечной Жизни".
 Приняв решение, Сан-Хёк закончил все свои дела всего за несколько дней. Как только он продал всё, что только мог, на его счету в банке оказалось ровно сто тридцать семь миллионов четыреста тысяч вон.
 Для того, у кого лишь недавно на счету была всего шестизначная сумма, это были огромные деньги. Если бы Сан-Хёк был обычным старшеклассником, то мог бы хвастаться своим богатством.
 Однако он таким не был. Сан-Хёк, как и всегда, действовал спокойно и равнодушно. Сейчас было не подходящее время, чтобы выделяться.
'Даты точно не помню, но это определёно произошло в конце декабря. Так что давай жить как и раньше.'
 Событие, которого он ждал – посещение тех отбросов, которые погрузили его в пучину отчаяния.
\*\*\*
 Полностью покончив с "Мечом и Магией", Сан-Хёк даже продал "ВР" шлем. Поскольку капсула виртуальной реальности вышла вместе "Вечной Жизнью", то было бы лучше продать старые устройства, пока цена на них ещё не упала.
 Теперь, когда Сан-Хёк закончил все свои дела, он внезапно начал учиться медитации. В статье, которую Сан-Хёк прочитал, когда был директором команды "Небо", говорилось о том, что показатель "НВР" был выше у тех людей, которые тренировали свой разум посредством периодических медитаций.
 Другими словами, медитация помогала росту "НВР". Конечно, показатели "Навыка Виртуальной Реальности" у Сан-Хёка приближались к максимально возможному значению, однако, несмотря на это, он не ослаблял бдительности.
 Поскольку Сан-Хёк на собственном опыте испытал, что показатели "НВР" могут упасть в зависимости от различных происшествий с телом человека, он мог лишь уделять внимание разуму, чтобы самому управлять значением своего "НВР".
 Сан-Хёк не только обучался медитации, но и начал заниматься Кэндо. Конечно, он изучал это искусство сражения не для того, чтобы использовать его техники в игре.
 Казалось бы, обучение Кэндо может помочь в играх виртуальной реальности, однако действительность и виртуальный мир были не так просто связаны.
 Низкий показатель "НВР" мог привести к тому, что вы не сможете правильно взмахнуть клинком, даже если изучали Кэндо в реальной жизни. С другой стороны, человек, не обладающий предрасположенностью к спору, в виртуальной реальности сможет показать исключительные моторные способности, если обладает высоким "НВР".
 "Навык Виртуальной Реальности" назывался новым типом таланта не просто так.
 Причина, по которой Сан-Хёк изучал Кэндо, заключалась не в его желании научиться обращаться с мечом, а в обучении успокаивать разум и поддерживать здоровье своего тела.
 В те дни, когда он был директором, Сан-Хёк бесчисленное множество раз видел профессиональных игроков, которые были настолько одержимы играми, что их тела деградировали до такой степени, что люди даже лишались доступа к виртуальной реальности.
 Вот почему Сан-Хёк всегда говорил, что у профессионального игрока должно быть здоровое тело. Именно из-за этого он спокойно тренировал своё тело посредством занятий Кэндо.
\*\*\*
 И вновь время пролетело быстро.
 Двадцать седьмое ноября две тысячи двадцать седьмого года.
 Двое дьявольских людей, которых Сан-Хёк никогда не сможет забыть, вновь предстали перед ним.
'Пак Сан-Чхоль, Ким Дэ-Сик.'
 Он отчётливо помнил их имена.
 В тот момент, когда Сан-Хёк увидел этих двоих, он подсознательно сжал зубы. Однако сейчас Сан-Хёк мог только терпеть.
'Сейчас-то я потерплю, но... на месте я не останусь.'
 У него было желание позвонить в полицию и немедленно передать им эту парочку, однако проблема заключалась в том, что преступники время от времени меняли своё местоположение и организовывали мастерскую уже на новом месте. Поэтому пусть Сан-Хёк и хотел вызвать полицию, он не мог этого сделать, поскольку не знал, где в данный момент находилась их мастерская.
 Да и учитывая то, насколько легко в прошлом преступники избежали стражей порядка с помощью власти своих денег, звонить в полицию определённо не было хорошей идеей.
'Я... полностью растопчу вас, после того как заберу всё, что вам дорого... своими собственными руками. Такова будет моя месть.'
 Именно поэтому Сан-Хёк лично собирался свершить над ними правосудие, не полагаясь на помощь полиции. Это займёт некоторое время, но Сан-Хёк мог и потерпеть.
 Пак Сан-Чхоль и Ким Дэ-Сик искушали детей своими речами. Затем они тут же начали "НВР" тест... и, к несчастью, как это и было в прошлом, дети отчаянно пытались набрать наибольший показатель "Навыка Виртуальной Реальности".
 Сан-Хёк действительно хотел раскрыть истинную личность этих людей и сказать детям не следовать за ними. Однако он не мог этого сделать. Даже работники приюта находились в сговоре с преступниками, поэтому если Сан-Хёк разозлит этих мужчин, то это может привести лишь к ухудшению его положения.
 Наконец, вероятность того, что остальные ему поверят, была невероятно низка. Сан-Хёк сначала жил в приюте Юдженьбу, но после его закрытия всего год назад оказался отправлен сюда, а поэтому в этом детском доме у него не было близких друзей.
 Прежде всего, характер Сан-Хёка не был дружелюбным, по этой причине он становился всё более и более замкнутым и в данный момент ни как не мог остановить детей.
 Он закрыл глаза и успокоил свой разум посредством медитации. А когда настал его черёд, Сан-Хёк надел на голову шлем виртуальной реальности.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5. Преодолевая Отчаяние (2)**

Преодолевая Отчаяние
Часть вторая
 На показатель "НВР" нельзя было воздействовать. Нет, если быть точнее, его нельзя было намеренно увеличить. Однако обратное было вполе возможно. В таких случаях, как с Сан-Хёком, когда пользователь обладал огромным опытом взаимодействия с виртуальной реальностью, испытуемый мог легко снизить свой показатель "НВР".
 Конечно, можно было и проверить, намеренно ли человек хуже проходит тест, но для этого требовались знания специалиста.
 Очевидно, Пак Сан-Чхоль и Ким Дэ-Сик не имели и понятия, что Сан-Хёк специально занизил свой "НВР", поэтому не отнеслись к нему с подозрением. Но даже если бы они это и сделали, мужчины ни коим образом не могли выяснить, так ли это было или нет.
– Семьдесят пять... Один из худших.
 Взглянув на цифры на экране, Сан-Чхоль искривил лицо. Они забирали лишь тех детей, чей "НВР" превышал сто пятьдесят. Брать сирот с более низким показателем было неэффективно.
 Семьдесят пять "НВР" – это мусор, который им определённо следует отбросить.
– Чёрт, сегодня слишком много бесполезного материала.
 Тихо проворчал Дэ-Сик, чтобы дети его не услышали. После того как Сан-Чхоль остановил программу испытаний, Ким встал и снял с головы Сан-Хёка шлем виртуальной реальности.
 Хоть всего мгновение назад он кривил лицом и ворчал, Дэ-Сик лучезарно улыбнулся Сан-Хёку.
'В то время я не знал, что за дьявольское лицо прячется за этой улыбкой...'
 На этом тест был окончен, и Сан-Хёк, очевидно, его провалил.
 Он преодолел отчаяние... Как Сан-Хёк и хотел, теперь его жизнь пойдёт по совершенно другому маршруту.
\*\*\*
 После того как Пак Сан-Чхоль и Ким Дэ-Сик официально взяли на работу несколько детей и ушли, Сан-Хёк тоже подготовился покинуть детский дом. Фактически, он уже накопил на небольшую квартиру в Илсане, поэтому всё, что ему оставалось, так это покинуть приют.
 Поскольку Сан-Хёк не чувствовал никакой привязанности к детскому дому, то, закончив старшую школу, он даже не потрудился получить средства от фонда поддержки переселения и тут же покинул приют. Кроме того, Сан-Хёк не знал, что может произойти, пока он ждёт деньги от фонда, которые, скорее всего, он и не получит, а поэтому считал, что гораздо мудрее было бы просто оказаться от них.
 Через три месяца томительного ожидания начнётся открытый бета-тест "Вечной Жизни", поэтому было особенно важно подготовиться совершить первый рывок.
 "Вечная Жизнь" была игрой, разработчики которой осмелились проводить открытый бета-тест лишь на протяжении одной недели. Это было довольно спорное решение, однако оно так же показывало, что создатели "Вечной Жизни" – "Raonsoft" – обладали огромной уверенностью в своём продукте.
 Покинуть приют было не так уж и сложно. Во всяком случае, такие люди, как Сан-Хёк, которые не собирались поступать в университет, должны были стать независимыми в момент окончания старшей школы.
 Взяв с собой лишь самое необходимое, Сан-Хёк покинул детский дом и сразу же направился в Илсан. Он не хотел искать хорошую квартиру, а поэтому нашёл самое маленькое и дешевое жилище в Джан-Хан-Донге, востоке города.
 Однако самым важным сейчас для Сан-Хёка была не квартира, а капсула виртуальной реальности, которая будет выпущена через два месяца.
 Сан-Хёк уже знал, что будет покупать. Он решил не экономить и собирался приобрести самую дорогую капсулу "Андромеда – Икс", созданную "Ilsung Electronics", которая, как считали игроки "Вечной Жизни", обладала наибольшей производительностью.
 Кроме того, помимо высококлассной модели капсулы Сан-Хёк планировал приобрести все дополнительные функции и улучшения производительности, а поэтому считал, что потратит не менее десяти миллионов вон.
 Хороший кузнец не будет винить в неудаче свой молот, но хороший молот позволит кузнецу добиться лучших результатов. Сан-Хёк не собирался экономить на покупке устройства виртуальной реальности.
 Обустроившись в квартире в Илсане, Сан-Хёк продолжил медитировать и заниматься Кэндо, ожидая выхода "Вечной Жизни". Как только игра будет выпущена, он собирался сократить время своего сна и сосредоточиться на "Вечной Жизни", поэтому сейчас ему требовалось повысить свою выносливость, чтобы позже рваться вперёд, как сумасшедший.
 Январь две тысячи двадцать восьмого года выдался довольно холодным, но Сан-Хёк каждое утро и вечер бегал по парку, тренируя своё тело. Он выглядел как профессиональный спортсмен, готовящийся к важному соревнованию. На самом деле, Сан-Хёк считал, что в широком смысле профессиональный игрок и спортсмен практически ничем не отличались.
 Именно поэтому он вновь и вновь говорил своей команде о важности здоровья, когда был директором.
\*\*\*
 Время текло, и сейчас настал февраль.
 К началу месяца начали распространяться слухи о "Вечной Жизни". Конечно, в данный момент об игре чаше отзывались в плохом свете, чем в хорошем.
 Слишком многое находилось под секретом, да и тяжело было заработать хорошую репутацию, когда разработку вела относительно новая компания.
 На самом деле, большее внимание привлекали другие игры, а не "Вечная Жизнь". А из-за капсул виртуальной реальности, которые наконец были выпущены, не у многих людей оставалось свободное время, чтобы интересоваться "Вечной Жизнью".
 Естественно, Сан-Хёк пришёл в специализированный магазин, дабы купить капсулу виртуальной реальности.
 Хотя цена и была высока, так как капсулы вышли в свет лишь недавно, существовала вероятность, что высококлассные модели окажутся распроданы, если Сан-Хёк не купит её заранее. Поэтому он направился в магазин сразу же после того, как была выпущена капсула виртуальной реальности.
– Так вы говорите, они у вас закончились?
 Сан-Хёк пришёл в ближайший крупный магазин, специализирующийся на продаже ВР-устройств. Поскольку предмет, который он искал, был очень редким, Сан-Хёк нигде не мог его найти.
– Понимаете ли... у нас есть одна, однако...
 Он наклонил голову, когда у видел, как лицо работника магазина приобрело сложное выражение.
– Она у вас есть, так в чём же проблема?
– Мы извиняемся. В данный момент здесь нет персонала, способного установить программное обеспечение на этот продукт. Поскольку оно требует довольно сложного процесса установки...
– Оу...
 Услышав ответ, Сан-Хёк вспомнил то, о чём позабыл, поскольку это было слишком очевидно.
– В нашем главном офисе есть несколько человек, однако сейчас они заняты... поэтому если вы подадите заявку на установку, то, думаю, вам придётся подождать как минимум месяц.
 Это была правда. Устанавливать программное обеспечение для профессиональных капсул виртуальной реальности могли далеко не все. И в данный момент существовала очень высокая вероятность, что эксперты в этой области столкнулись с особыми клиентами.
– Тогда забудьте про установку программного обеспечения. Пожалуйста, просто поставьте оборудование.
 В капсулах виртуальной реальности было совершенно невозможно подключиться к "Сети Мечты" без правильной установки программного обеспечения. Особенно это касалось высококлассных моделей для профессионалов, которую и хотел Сан-Хёк. Они требовали ещё более тонких настроек, поэтому месте с оборудованием требовалось отправлять и специалистов для установки программного обеспечения.
– Мне очень жаль, но этот предмет нельзя просто использовать сразу же после установки, поскольку он сильно отличается от шлема виртуальной реальности.
– Я знаю. Настройки скорости синхронизации повреждений и система проверки жизненных показателей, программы интеграции с "НВР". Неспециалисты не могут всё это полностью объяснить. Но... я могу, поэтому, пожалуйста, просто установите устройство.
– Как вы...
– Я тоже работаю в этой области.
 Сан-Хёк не заморачивался насчёт объяснений, а поэтому просто сказал, что является экспертом в данной области. На самом деле, он им не был, Сан-Хёк просто использовал капсулу виртуальной реальности на протяжении столь долгого времени, что, по сути, знал больше, чем нынешние эксперты в этой сфере.
– Ах, вот оно как. Очень хорошо. Я немедленно подготовлю капсулу. Как я и сказал, цена составляет четырнадцать миллионов вон, включая налог.
 Не важно, насколько дороги были капсулы виртуальной реальности, но четырнадцать миллионов - это уже слишком. Поскольку стоимость массового производства одной капсулы составляла десятую часть от этой суммы, то такая цена казалась ещё более радикальной.
 Фактически, столь высокая стоимость включала в себя плату за установку программного обеспечения, поэтому можно было сказать, что Сан-Хёк терпел здесь убытки, но в данный момент его основной целью было установить капсулу виртуальной реальности и как можно быстрее приспособиться к ней, а не размышлять об этих потерях.
 Поскольку товар был в наличии, установка оборудования закончилась довольно быстро. Хоть самые важные настройки программного обеспечения сделаны и не были, Сан-Хёк мог произвести их сам.
 Он не медлил и сразу же вошёл в капсулу, после чего начал настройку. По сути, все программы для машин виртуальной реальности могли быть настроены внутри создаваемого ими компьютерного пространства.
 Как только Сан-Хёк вошёл в капсулу и запустил устройство, перед его глазами появилась белая комната.
 Это была "комната D". Конечно, она представляла из себя не типичную "D-комнату", а не доделанную и не подключенную к "Сети Мечты".
– Давай-ка сперва начнём с синхронизации скорости...
 Оказавшись в "комнате D", Сан-Хёк легонько топнул ногой. Вскоре перед ним появились экраны с различными сложными кодами.
 Сан-Хёк приложил огромные усилия, чтобы избежать пучины отчаяния, в которую он погрузился, при этом всё потеряв, и то, что он сейчас делал, программировал "D-комнату", тоже являлось их частью.
 Конечно, в конце концов все эти немалые усилия он прилагал, чтобы вновь бросить вызов играм виртуальной реальности, но, так или иначе, Сан-Хёк действительно был лучше большинства нынешних ВР-программистов.
 Он мастерски начал настройку комнаты. Хоть воспоминания Сан-Хёка и были немного туманны, поскольку эта модель капсулы была довольно "старой", они прояснились после того, как Сан-Хёк провёл внутри устройства довольно длительное время.
 Проведя за настройкой около трёх часов, он смог идеально завершить программирование. Если бы перед Сан-Хёком была более знакомая ему капсула седьмого поколения, то он мог бы закончить настройку за час, но в данном случае ему потребовалось больше времени, поскольку это было одно из устройств первого поколения.
 Завершив все настройки, Сан-Хёк подсоединил свою "D-комнату" к "Сети Мечты". Если сравнивать, то это было похоже на установку операционной системы и подключению Интернета в прежние времена.
 Поскольку Сан-Хёк установил соединение с Интернетом, нет, с "Сетью Мечты", ему, естественно, следовало убедиться, что всё работает правильно. В подобных случаях он всегда играл в "файтинги" виртуальной реальности.
 По его мнению, игры подобного жанра отлично подходили для разминки. А поскольку в добавок они приносили и море веселья, Сан-Хёк временами наслаждался такими играми.
 Хоть "файтингам" не хватало популярности по сравнению ВРММОРПГ, у них тоже были свои поклонники, а в связи с этим и довольно большое количество известных брэндов.
 Сан-Хёк вошёл в самый популярный в данный момент "файтинг" виртуальной реальности – "Fantasy Tekken 4". На самом деле, в прошлой жизни он играл в эту игру, чтобы снять напряжение, когда его освободили из мастерской.
 Ранее Сан-Хёк использовал ID "Громобой". Однако он не знал того, что само это ID вызывало ужас у новичков "Fantasy Tekken".
 Согласно системе игры, существовало ранговое распределение, которое учитывало результат каждого спарринга, поэтому если высокоранговый игрок проиграет противнику, чей ранг больше тысячи, то количество его очков резко уменьшится.
 В этом смысле Сан-Хёк был игроком с рангом больше десяти тысяч, однако рейтинг его побед, приближающийся к колоссальным девяносто пяти процентам, наводил страх на игроков всех рангов.
 Так или иначе, "Громобой" был довольно известной личностью среди тех, кто играл "Fantasy Tekken", но вот сам владелец персонажа об этом не знал.
 Конечно, поскольку в этой жизни Сан-Хёк впервые вошёл в "Fantasy Tekken 4", то создал новую учётную запись.
 Как и всегда, он сыграл около десяти боёв для разминки. Некоторые люди считали, что между виртуальной реальностью и настоящим миром нет никакой разницы, однако это было неверно.
 В виртуальной реальности всё было по-другому. Именно поэтому "разминка" в виртуальном мире больше напоминала "разминку" разума, а не тела.
 В более широком смысле "НВР" можно было рассматривать как скорость мыслительных процессов. Конечно, если углубляться в детали, то данный навык влиял не только на это, но, так или иначе, чем быстрее скорость мыслительных процессов, тем быстрее и точнее движения в виртуальной реальности.
 Создав аккаунт с тем же именем "Громобой", Сан-Хёк легко выиграл все десять сражений и вышел из игры.
'Фух, думаю, я подрастерял свою форму, поскольку это было так давно.'
 Он чувствовал себя немного неуютно, поскольку крайне долгое время наслаждался игрой в капсуле виртуальной реальности, будучи искалеченным, однако его нынешний контроль поверг бы в шок любого обычного человека.
 Тем не менее это не соответствовало собственным стандартам Сан-Хёка.
– Нужно будет вернуть прошлые чувства, почаще заходя в игру.
 Пробормотал он, кивнув головой.
 Поскольку до официального запуска "Веной Жизни" всё ещё оставался месяц, Сан-Хёк собирался повысить свои навыки до максимума.
 Поскольку он получил "свободу", которой у него не было в прошлой жизни, Сан-Хёк ещё чаще входил в "Fantasy Tekken" и постепенно восстанавливал свои прежние чувства. Однако из-за этого страдали новички.
 Поскольку он одерживал одну победу за другой, то ему дали прозвище "Громобой шока и ужаса", как только он оказался среди лучших десяти тысяч игроков, где его время от времени ставили драться против самых высокоранговых противников.
 Всё дошло то того момента, что на форумах сообщества начали говорить, что конечный счёт за день разнился в зависимости от того, сколько раз вы повстречали "Громобоя".
 Конечно, Сан-Хёк даже не создавал аккаунта на подобных форумах, а поэтому и не знал, что среди пользователей бродят такие слухи. Так как он блокировал все голосовые сообщения и внутриигровые сообщества, то никак не мог узнать, как о нём отзываются.
 Поскольку из-за опыта своей прошлый жизни Сан-Хёк перестал доверять людям, то собирался избежать любых возможных психических расстройств, оборвав все средства онлайн общения.
 Так или иначе, время по-прежнему шло.
 И наконец!
 Наступило четвёртое марта две тысячи двадцать восьмого года. Произошёл официальный запуск открытой бета-версии "Вечной Жизни".
 На самом деле, игру ждало довольно большое количество заядлых игроков, но поскольку разработчики давали слишком мало информации и, кроме того, внезапно объявили об открытом бета-тесте, то в данный момент о "Вечной Жизни" было больше негативных отзывов, чем позитивных.
 Однако даже если бы весь мир плохо отзывался об игре, один единственный человек... Сан-Хёк, никогда бы не продумал про неё ничего плохого.
 Он уже видел в какую великую игру превратилась "Вечная Жизнь", а поэтому... всё тщательно подготовив, ждал открытия серверов.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Рисуя Большую Картину (1)**

Рисуя Большую Картину Часть Первая

Рекомендуемый НВР в этой игре составляет 150. Пользователи с показателем меньше 100 могут испытывать неудобства.

 Первое, что появилось перед Сан-Хёком, когда он вошёл в "Вечную Жизнь", так это предупреждающее сообщение. В соответствии с новым законом, принятым в две тысячи двадцать четвёртом году, все услуги и игры в "Сети Мечты" обладали рекомендуемым НВР, и большинство из них требовало, чтобы данный показатель был больше восьмидесяти.
Учитывая тот факт, что в плоть до этого момента в несколько завышенных требованиях велась речь о ста – ста двадцати НВР, то требующийся в "Вечной Жизни" показатель Навыка Виртуальной Реальности был значительно выше. Кроме того, лица, не достигшие восемнадцати лет, имели ограниченный доступ к игре, а поэтому проходной барьер мог лишь расти и расти.
Однако, несмотря на опасность, люди даже с низким показателем НВР играли в "Вечную Жизнь". Поскольку игра была крайне интересной, пользователи ничего не могли с собой поделать, кроме как играть, не обращая внимания на Навык Виртуальной Реальности. Именно поэтому спустя некоторое время "Вечная Жизнь" и установила рекорд по количеству игроков, одновременно находящихся в сети, пусть и относилась к категории "18+".
Для игры это было просто удивительное достижение, но, так или иначе, для того чтобы нормально играть в "Вечную Жизнь", показатель НВР должен достигать по меньшей мере ста пятидесяти.
В этом и заключалась причина огромного количества пользователей, которые не играли сами, а лишь наблюдали за прямыми трансляциями профессиональных игроков.
'В "Вечную Жизнь" весело не только играть, но и наблюдать за ней.'
Если разбирать причины, по которым игра обрела успех, то одна из них заключалась в том, что "Вечная Жизнь" сама по себе была довольно захватывающей, и люди, наблюдающие за игрой другого человека, тоже могли получить массу удовольствия.
'Но в данный момент... она потерпела провал.'
Сан-Хёк представил, в каком сейчас отчаянии находятся работники компании "Raonsoft". Он действительно хотел позвонить им и купить акции компании, но Сан-Хёк не только не имел практически никаких знаний о торговле акциями, но и ни один из финансовых спонсоров компании не продал бы свои акции, так как у таких людей в любом случае было полно денег. Поэтому Сан-Хёк не стал здесь ни на что претендовать.
Находясь в глубоких в раздумьях, он наконец добрался до окна создания персонажа.

Дабы прожить вечную жизнь, вам потребуется избрать новое имя. Пожалуйста, отчётливо и громко произнесите имя, которое желаете использовать в "Вечной Жизни".

 – Бессмертный.
Сан-Хёк выбрал имя, которое, может, и не подходило названию игры "Вечная Жизнь", но уже довольно долгое время он хотел использовать именно его. В своей прошлой жизни Сан-Хёк использовал довольно обычное имя – "Бушующая Буря", поэтому в этот раз он желал назваться как-то по-особому.
Ещё ни один человек не выбрал слово "Бессмертный" в качестве своего имени. Поскольку это первая регистрация подобного имени пользователя, то к нему не будет прикреплён никакой внутренний код.
"Вечная Жизнь" позволяла ста игрокам иметь одинаковые имена. Однако к именам тех людей, которые называли своих персонажей уже существующими псевдонимами, система прикрепляла дополнительный внутренний код.
Например, если кто-то другой создаст персонажа с таким же именем, как у Сан-Хёка, то к нему будет перекреплён код "второй", и внутри системы персонаж станет называться "Второй Бессмертный". В игре же его имя тоже будет отображаться как "Бессмертный", но система будет отличать каждый подобный псевдоним.
Когда Сан-Хёк дал имя своему персонажу, его тело окутал белый свет, и в тот же миг перед ним развернулся целый мир.
Один лишь вид этих бескрайние зелёных равнин заставил его встрепенуться. Для Сан-Хёка это было довольно значимое место.
'Бескрайние Равнины.'
Именно здесь появлялись игроки при их первом погружении в игру. "Вечная Жизнь" определённо не была дружелюбна по отношению к пользователям.
Здесь не было ничего наподобие руководства, которое столь естественно предоставлялось в других играх. "Вечная Жизнь" даже не представила никаких классов или пособий по управлению персонажем.
Каждый раз, когда пользователи жаловались на это разработчикам, создатели игры повторяли одни и те же слова:
– "Вечная Жизнь" – это мир, который игрокам нужно будет создать самим. Именно поэтому всё должно быть открыто самими людьми. Мы не будем препятствовать пользователям создавать свои собственные руководства и пошаговые инструкции, но сами разработчики никогда их не напишут.
Естественно, обратная реакция пользователей сначала была очень бурной, но игроки могли лишь согласиться, в то время как разработчики не поменяли своего решения.
Место, где сейчас стоял Сан-Хёк – Бескрайние Равнины – можно было назвать обучающей территорией, однако никто об этом не говорил, поэтому первые игроки "Вечной Жизни" были очень разочарованы. Мало того, что её невозможно было пропустить, так ещё и никто не знал, это место представляло из себя тренировочную область.
Конечно, подобное разочарование продлилось не долго. Игроки, которые поднялись до десятого уровня меньше, чем за день, вышли из системы и поведали, чем же на самом деле является мир "Вечной Жизни". По этой причине большинство более поздних игроков знало, что равнины являлись обучающей территорией.
На самом деле, в Бескрайних Равнинах не было ничего особенного. Они представляли из себя просто обширные равнины. Единственное, что выделялось, так это монстры, появляющиеся поблизости каждые тридцать минут.
За пять минут до начала каждой волны возникала возможность выбрать оружие. Сорок возможных типов вооружения, выглядящих так, будто они сделаны из теней, выступали из земли, и как только игрок выбирал одно из них, оружие воплощалось в настоящее и оказывалось привязано к пользователю.
Оружие можно было менять каждую волну, но как только пользователь выбирал другое вооружение, ранее использованное им оружие обращалось в тень и вновь исчезало. Это, по сути, служило для того, чтобы игроки опробовали множество типов вооружения и выбрали то, которое нравится им больше всего.
После двадцати волн из земли появлялись сто шестнадцать книг навыков, большинство из которых были основными.
Как и в случае с вооружением, навык можно было поменять каждую следующую волну.
Книги навыков можно было менять на протяжении сорока волн. Обычно в течение около пятидесяти набегов монстров уровень игрока естественно поднимался до десятого.
Сами по себе волны были очень простыми, настолько простыми, что даже люди без игрового таланта должны были легко их зачистить.
Если позаимствовать высказывание пользователей, то можно было сказать, что Бескрайние Равнины – единственное место, где игроки могли опробовать "чит-мод".
Здесь пользователи могли испытать оружие и навыки, которые подходят им больше всего, что выступит в качестве подспорья, когда игроки на самом деле погрузятся в мир "Вечной Жизни".
Конечно, спустя некоторое время пользователи выбирали оружие и навыки, согласно руководствам в различных сообществах, а не посредством своего собственного опыта в Бескрайних Равнинах, но, тем не менее, пережить это место было определёно необходимо.
\*Тук-тук\*
Сан-Хёк дважды стукнул пальцем по верхнему кончику правого уха, и перед ним появились полупрозрачные окна. Этот жест для вызова системы применялся во всех играх и всеми разработчиками вот уже на протяжении пяти лет, а также представлял из себя крайне естественное действие для людей, уже игравших в игры виртуальной реальности.
Сан-Хёк двумя пальцами увеличил окно с заданиями и проверил оставшееся время до первой волны монстров.
'Осталось ровно двадцать семь минут и двадцать две секунды.'
Остальные игроки, вошедшие в игру сразу же, как открылся сервер, вероятно, должны были приспособиться к окружению. Однако Сан-Хёк прекрасно знал, что происходит, а поэтому просто стоял на месте.
– Бесконечные Равнины... Есть две вещи, которые мне нужно здесь заполучить.
Ожидая выхода игры в течение прошлого года, он уже составил план своих действий.
Те две вещи, которые Сан-Хёк так желал, было не так уж и просто заполучить, однако он не собирался покидать равнины, пока не сделает этого.
– Если быть точнее, мне нужно получить уникальный титул и редкий предмет.
Если кто-нибудь спросит Сан-Хёка, что является самым важным в "Вечной Жизни", то он тут же ответит "титулы". То же самое скажут абсолютно все, кто наслаждался игрой.
Титулы в "Вечной Жизни" можно было использовать в качестве "префикса", а так же "постфикса". Кроме того, существовали ещё и титулы, эффекты которых действовали даже в том случае, если сам титул не экипирован.
Конечно, существовало ограничение на тридцать титулов, которые можно было активировать одновременно, однако это позволяло увидеть, на сколько в "Вечной Жизни" важны титулы, по сравнению с остальными играми.
Так или иначе, титулы были важнее любых других элементов игры, и Сан-Хёк уже выбрал те из них, которые хотел бы заполучить в Бескрайних Равнинах.
– Сначала титул "Неукротимый Претендент"!
Уникальный Титул "Неукротимый Претендент". Это был безумно редкий титул, который можно было получить лишь здесь, в Бескрайних Равнинах.
Четыре тысячи четыреста сорок четыре раза.
Именно столько раз требовалось умереть, чтобы заполучить данный титул. Если быть точнее, нужно было продолжать бороться, даже испытав столь огромное количество смертей.
На самом деле, его и не должны были получить. Не важно, насколько низок был у человека показатель НВР, он в любом случае смог бы убить монстров в Бескрайних Равнинах. По этой причине смерти игроков в данном месте были крайне редки.
Из этого можно было сделать вывод, что умирать на данном этапе более четырёх тысяч раз не имело никакого смыла. На самом деле, существование этого титула было обнаружено после десяти лет существования самой игры.
Точнее, о нём выяснилось после того, как компания-разработчик "Вечной Жизни" раскрыла пять удалённых титулов на свой десятилетний юбилей.
В то время создатели заявили, что на протяжении последних десяти лет игроки не смогли заполучить десять титулов, пять из которых были удалены из-за различных проблем в обновлении, другие же пять по-прежнему оставались в игре.
Оглашены были лишь удалённые титулы.
То, на что в данный момент был нацелен Сан-Хёк, так это один из пяти титулов, удалённых в обновлении.
И он тоже относился уникальному классу! Уникальный класс буквально означал следующее: лишь один человек мог заполучить этот титул или предмет на протяжении всей игры. Другими словами, как только Сан-Хёк получит титул, никому другому не удастся этого сделать, даже если он умрёт здесь больше четырёх тысяч четыреста сорока четырёх раз.
Конечно, умереть столь большое число раз в Бескрайних Равнинах не было чем-то нормальным. Однако поскольку Сан-Хёк знал ответ, он без всяких колебаний бросал своё тело на монстров.
Если бы он его не знал, то даже и не пытался бы сделать это.
Смерть за смертью.
Вот так Сан-Хёк умирал вновь и вновь, в то время как все остальные игроки легко покинули область обучения.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7. Рисуя Большую Картину (2)**

Часть вторая
Пусть Бескрайние Равнины представляли собой место, в котором вы мгновенно возрождаетесь после смерти, довольно много времени потребовалось на то, чтобы умереть и воскреснуть четыре тысячи сорок четыре раза.
Сан-Хёк выполнил требуемое условие, вновь и вновь умирая на протяжении трёх дней, практически не прерываясь на сон. Сделав простые вычисления, можно было понять, что для этого ему потребовалось более шестидесяти часов.
С развитием технологии виртуальной реальности во всём официальном ВР-оборудовании, за исключением незаконного, стала применяться "Технология предотвращения потрясений", поэтому если вы окажетесь сильно шокированы в виртуальной реальности, то в настоящем мире ощутите лишь слабую боль или тошноту.
Разумеется, не важно, насколько продвинулись технологии, люди, которые не привыкли атаковать на других или самим подвергаться атаке, иногда получали психологический шок. Однако разработчики всеми силами оберегали пользователей с помощью различных "программ поддержки психики".
Тем не менее, даже после таких мер предосторожности от "смерти" персонажа в виртуальной реальности игрок испытывал крайне неприятные чувства.
Именно поэтому некоторые люди включали в настройках функцию "Пропустить смерть", что позволяло им принудительно изменять своё состояние в виртуальном мире на ложный сон, когда они были близки к смерти.
Высокоранговые игроки подобной функцией никогда не пользовались, однако среди обычных пользователей это было обычным делом.
Поскольку Сан-Хёк не был извращенцем, наслаждающимся смертью, то воспользовался бы данной функцией. Однако в Бескрайних Равнинах нельзя применять эту настройку, поэтому он был просто вынужден пройти через все смерти.
Сан-Хёк смог преодолеть всё это, так как обладал огромным опытом во всём, что касалось виртуальной реальности.
И в тот момент, когда он перенёс четыре тысячи сорок четвёртую смерть и вновь предстал перед волной монстров... перед ним, наконец, появилось столь желанное сообщение.

 Поздравляем. Вы не сдались, несмотря на то, что вас побеждали вновь и вновь. Вы имеете право получить особый титул.
 Вы получили титул уникального класса "Неукротимый Претендент".

 – Фух, замечательно!
В этот миг Сан-Хёк, бормоча, сжал кулак, а затем положил ладонь на рукоять обычного железного меча, которого он ни разу не касался плоть до этого момента.
Даже сейчас в его сторону летели огромные цикадоподобные монстры.
Поскольку Сан-Хёк достиг своей первой цели, то ему уже не нужно было подвергаться одностороннему избиению со стороны чудовищ. Сейчас он действительно радовался этому.
– Теперь... настал мой черёд убивать вас!
\*Дзинь\*
Сан-Хёк с криком обнажил меч и начал крайне естественно размахивать клинком.
Если провести аналогию, то он был зависим от "Вечной Жизни" настолько же, насколько хорошо знал такие вкусы, как "сладко", "горько", "солёно", "кисло" и так далее.
Именно поэтому Сан-Хёк был знаком практически со всеми видами оружия. Он мог использовать практически все виды вооружения, выходящего из земли, однако уничтожил все двадцать волн с помощью одного лишь железного меча.
Кроме того, Сан-Хёк даже не взглянул в сторону появившихся позже книг навыков и продолжал уничтожать прибывающих монстров тем же железным клинком.
Причина была проста.
Хоть это стало общеизвестно примерно через год после запуска игры, существовал секрет, который ещё никто не знал, и он заключался в том, что игрок мог получить используемый им предмет, если на протяжении всех волн применял только одно оружие, не брал никаких книг навыков и достиг десятого уровня.
Всё вооружение, которое появлялось в этих Бескрайних Равнинах, как ни странно, относилось к предметам редкого класса.
Поскольку прошло всего три дня после запуска игры, ни у кого не должно быть никаких вещей магического класса, не говоря уже о редком, поэтому предметы, относящиеся к редкому классу, обладали огромной ценностью.
Вы достигли 10-ого уровня.
Поздравляем. Вы имеете право стать "Путешественником". Согласно воле Хаоса, вы, как "Путешественник между Измерениями", сейчас посетите свой первый пункт назначения – планету "Тринарк". У "Путешественников между Измерениями" нет никакой особой миссии. Всё, что вы делаете, зависит только от вас. Но... и свои проблемы вам тоже придётся решать самостоятельно. Да снизойдет на вас вечная жизнь.
Скрытая награда: вы получили "Сокровенный Меч Путешественников".
\*Вспышка!\*
Как только Сан-Хёк поднялся до десятого уровня, он был перенесён на планету Тринарк. Это планета, проще говоря, представляла собой первый континент, который исследуют игроки "Вечной Жизни".
После этого каждые один – три года будут появляться новые планеты. По воспоминаниям Сан-Хёка, в его прошлой жизни в последний раз разработчики добавили седьмую планету.
Когда свет, затмевающий его взор, исчез, окружающий пейзаж полностью изменился.
Издалека слышался тихий звук горна, а знакомые виды старого трактира в городе Сокол были точно такими же, какими их и помнил Сан-Хёк.
Во дворе и внутри заведения толпились люди, которые тоже только что достигли десятого уровня, поэтому здесь было очень шумно.
У "Вечной Жизни" был один единственный сервер, на котором играли пользователи со всего света. Прошлый Интернет не был способен на подобное, однако в Сети Мечты не существовало серверных "нагрузок", а поэтому практически все игры работали с одним единым сервером.
Разумеется, центры городов и другие места, где собирается множество людей, позволяли использовать каналы для предотвращения перегрузки, однако подобные существовали лишь в наиболее густонаселённых областях.
В конце концов, "Вечная Жизнь" стремилась стать одним гигантским миром.
Новые игроки обменивались друг с другом информацией рядом с трактиром.
Поскольку у компании-разработчика практически не было утечек информации, пользователи могли лишь совмещать свои навыки, дабы играть в игру.
Обычно, игры естественным образом предоставляли игрокам некоторые задания, но "Вечная Жизнь" не была такой дружелюбной. Заброшенные на Тинарк "Путешественники между Измерениями" не получили ничего.
Всё, что они имели, так это набор поношенной одежды, которая едва скрывала их тела. Не было ничего наподобие задания.
Следующие направление действий игроков должно быть определено посредством беседы с НИП-ами [1] или другими игроками.
Разумеется, Сан-Хёк не разговаривал ни с теми, ни с другими. Поскольку и в этот раз он знал ответ. Сан-Хёк пропустил все ненужные заботы и сразу перешёл к ответу.
Первое, что нужно было сделать после получения звания "Путешественник между Измерениями", так это провести "Гравировку Души". Данную информацию можно было легко получить из беседы с владельцем трактира.
Без Гравировки Души невозможно было получить какой-либо опыт, поэтому, безусловно, сейчас она является главным приоритетом. Гравировка Души, если объяснять простым языком, представляла из себя что-то вроде выбора класса.
Смысл заключался в том, что с помощью Гравировки Души игроки создавали "Углубления Души" и помещали в них Древние Знания, чтобы использовать их силу. Эта часть и являлась одной из уникальных черт "Вечной Жизни".
Существовали тысячи и тысячи Древних Знаний, которые помнил Сан-Хёк. Интересно было то, что не существовало никаких ограничений на количество Знаний, которые могли быть выгравированы в душе.
Одна душа могла поместить в себе все эти тысячи и тысячи Древних Знаний. Однако совершенно никто подобного не делал.
Хоть количество "гравюр" было не ограничено, взамен с каждым увеличением числа Древних Знаний на игрока налагался огромный штраф, поэтому девяносто девять процентов всех пользователей обладали лишь одним ~ пятью Знаниями.
Штраф за количество Древних Знаний был крайне прост. Одно Знание, разумеется, не облагалось штрафом. Однако каждая следующая гравюра удваивала количество очков, необходимых для поднятия уровня.
Если выгравировать три Древних Знания, то потребуется в четыре раза больше очков, чем обычно.
В восемь раз для четырёх Знаний, шестнадцать раз для пяти Знаний и так далее... Очки опыта, требовавшиеся для повышения уровня, росли экспоненциально, поэтому было попросту невозможно увеличить уровень персонажа, как только игрок обретёт более пяти Знаний.
Кроме того, провести Гравировку Души можно было лишь на десятом уровне, а единственный способ удалить Древнее Знание – вновь сбросить уровень персонажа до десятого.
Другими словами, игрокам приходилось выбрасывать огромное количество Кармы (в "Вечной Жизни" очки опыта назывались именно так) и начинать всё заново.
Смысл заключался в том, что, сделав выбор, игроки должны были пройти с ним до самого конца.
Всё это породило огромное количество споров среди пользователей, какое же число Гравюр Души было самым лучшим.
Подобные разговоры продлились довольно долгое время, и основное мнение сформировалось лишь через пять лет после запуска "Вечной Жизни".
Одна душа для новичков. Две или три – для опытных игроков, нацеленных на высокий ранг. И, наконец, те, кто решил играть с четырьмя или пятью Душами, все они позднее отчаялись. Даже миллиардер со среднего востока в конце концов отказался от четырёх Душ, пусть и вложили в них свои деньги. Три Души – это предел.
Сан-Хёк отчётливо помнил отчаяние, которое постигало тех, кто видел потенциал четырёх или пяти Душах.
– Однако... у меня будет четыре!
Сан-Хёк знал ограничения такого количества Душ лучше, чем кто-либо другой. Он считал, что это было не просто "сложно", а настолько трудно, что даже миллиардер из среднего востока сдался от попыток повысить уровень своего персонажа с четырьмя Душами, даже после того как вложил в него около пяти миллионов долларов.
Причина, по которой Сан-Хёк всё равно выбрал четыре Души... заключалась в титуле "Неукротимый Претендент", который он получил, пройдя через боль в Бескрайних Равнинах.

Титул – Неукротимый Претендент
Класс – Уникальный
Описание: Пусть вас восхваляют за вашу неукротимую волю и за то, что вы никогда не сдаётесь, несмотря на бесчисленное множество смертей.
Префикс: Недоступно
Постфикс: Недоступно
Эффекты: в 2 раза уменьшает количество Кармы, требуемой для повышения уровня.

 Именно благодаря этому титулу Сан-Хёк был в состоянии осилить четыре Души. С ним он мог бы повышать уровень персонажа так, словно бы у него было три гравировки Души, вместо четырёх.
Конечно, четырёхкратные требования к Карме для увеличения уровня по-прежнему оставались довольно существенными, но с имеющимися у него Древними Знаниями Сан-Хёк был уверен, что сможет преодолеть данный недостаток.
На самом деле, немало высокоранговых игроков прекрасно повышали уровень своего персонажа с Тремя Душами.
Находясь в размышлениях, Сан-Хёк прибыл в "Зал Душ". Такие залы располагались в большинстве городов, поэтому любой игрок мог легко посетить их.
Процесс гравировки Древнего Знания заключался в том, что сначала в душе игрока создавалось "углубление" для Знания в Зале Душ, а затем в него помещалось то Древнее Знание, которым обладал пользователь.
Кроме того можно было "улучшить" или "обменять" Древнее Знание, однако подобное было возможно лишь посредством заданий. Поэтому игрокам следовало очень осторожно помещать Знания в свою душу.
Естественно, количество Углублений Души должно быть определено при первой Гравировке Души. Сделать сначала одно Углубление, а затем следующее было невозможно.
Единственный способ изменить количество Углублений Души – сбросить уровень персонажа до десятого и начать всё сначала.
В таком случае исчезали и имеющиеся Древние Знания, поэтому не так уж и много людей решалось на подобный шаг, если, конечно, они не были в отчаянии.
Разумеется, в данный момент такой информации не было, поэтому всё это выяснится лишь после множества испытаний и ошибок. Однако Сан-Хёка данная проблема не волновала.
– О, Путешественник, да снизойдёт на тебя благословение Богоматери Земли и Верховного Бога Небес.
НИП, охраняющий Зал Душ, упомянул имена всех Богов, которым он служил.
'Четыре Углубления Души... Теперь мне нужно лишь поместить в них Древние Знания одно за другим.'
Сделав бесплатно четыре Углубления Души, Сан-Хёк покинул Зал и медленно кивнул головой.
Существовало множество типов Древних Знаний. Интересным фактом было то, что Знания не делились на ранги или классы. Конечно, они различались по редкости, но это никак не соответствовало их классам.
Простое посещение библиотеки позволит игрокам получить базовое Древние Знание по низкой цене, но это не означает, что оно было бесполезным.
Поскольку существовала возможность "улучшения" и "обмена" Древних Знаний, пользователи могли обмениваться ими, исходя из своих потребностей в игре.
Например, "Железный Страж", который был признан лучшим Знанием для танков, мог быть получен путём улучшения легкодоступного "Рыцаря-Стража".
Подобное улучшение Древних Знаний также было частью важной информации в "Вечной Жизни". Настолько важной, что позднее возникли торговцы информацией, специализирующиеся в этой области.
Разумеется, можно было спокойно играть и без каких-либо Древних Знаний. В "Вечной Жизни" существовало множество типов навыков, одни из которых – "Навыки Души", которые приобретались посредством Древних Знаний, другие же – "Базовые Навыки", которые можно было получить в не зависимости, есть ли у игрока Древние Знания или нет.
Дополнительное место под базовые навыки открывалось каждые десять уровней. Пусть в "Вечной Жизни" и не был установлен максимально возможный уровень, позже количество Кармы, требующейся для его повышения, резко возрастало, а поэтому было попросту невозможно изучить бесконечное число базовых навыков.
Прямо сейчас Сан-Хёк рисовал очень большую картину.
Возможно, её начало выглядело крайне непонятно, поскольку картина была слишком велика. Однако, вместо того чтобы смотреть на то, что находилось прямо перед ним, Сан-Хёк грезил о будущем, которое никто не мог себе представить.
Это мог сделать лишь тот, кто знал грядущие события.
Без этих знаний никто не мог изобразить картину, которую в данный момент рисовал Сан-Хёк. Нет, они бы не смогли создать и наполовину такую же большую картину, как и его.
Даже разработчики игры не могли себе представить, что же он рисовал. С наброска этой картины и началась легенда о Человеке-Армии.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
1. НИП – неигровой персонаж (NPC).

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8. Монополия (1)**

Гравировка четырёх Углублений Души была сродни объявлению, что Сан-Хёк пойдёт по пути, который другие игроки не могли даже и представить. Конечно, пусть очки опыта, требующиеся для повышения уровня, сейчас и снизились в два раза благодаря "Неукротимому Претенденту", это не означало, что теперь развитие персонажа стало лёгким.
На начальных этапах Сан-Хёк мог не сильно отличаться от игроков с одним Углублением Души, однако большинство пользователей начинали сожалеть о своём выборе, после того как достигали сороковых уровней, так же известных как "адская зона".
Лишь после прохождения данной зоны пользователь станет настоящим высокоуровневым игроком, однако сделать это было не так уж и просто. Разумеется, существовало множество способов пройти адскую зону.
Самый легкий из них – заимствовать силу настоящих денег. Наиболее же популярный метод состоял в том, чтобы прилагать безумное количество усилий.
После прохождения адской зоны оба этих способа позволяли значительно увеличить силу игрока за каждое дополнительное Углубление Души.
Когда Сан-Хёк работал директором команды, более восьмидесяти процентов профессиональных игроков обладали Двойными Душами, остальные же двадцать – Тройными. Не было ни одного человека с одним Древним Знанием.
Если и дальше проводить классификацию, у семидесяти процентов всех высококлассных профессиональных игроков было три Углубления Души. Настолько был хорош потенциал трёх Древних Знаний.
Учитывая данный факт, Сан-Хёк и решил сделать четыре Углубления Души, которыми лишь он мог воспользоваться должным образом. Это означало, что Сан-Хёк станет особенным, если действительно сможет правильно развить своего персонажа.
– Прошло четыре дня с момента запуска сервера? Тогда, полагаю, уже начали распространяться слухи.
Слухи о потенциале, которым обладала "Вечная Жизнь", начали распространяться примерно через неделю после запуска открытой бета-версии игры.
Разумеется, поскольку в игру могли играть далеко не все, прошло несколько месяцев, прежде чем эти слухи дали свои плоды.
'На самом деле, сейчас как раз то время, когда знаменитые высокоранговые игроки из моей прошлой жизни только начинают играть в игру или уже играют, не зная, что же им делать.'
Тот факт, что игрокам приходилось самим искать всю информацию в самой игре, значительно изнурял пользователей. Несмотря на это, разработчики рассказали сообщетву, что подобное решение было неизбежно и не будет пересмотрено из-за нужд игроков.
И это было очень хорошо для Сан-Хёка.
– Благодаря этому я могу монополизировать многие вещи, поскольку знаю важные части информации.
Пробормотал он, радостно улыбаясь. Сейчас в его голове крутились мысли о том, что в прошлом игроки называли лучшими вещами.
Конечно, не все пользователи становились высокоранговыми игроками после их обнаружения, однако каждый такой игрок обладал вещью, которая оценивалась как "Величайшая". Кроме того, в данный момент Сан-Хёк был нацелен на четыре подобных величайших вещи.
Однако самое важное заключалось в том, что он действительно мог заполучить их уже сейчас.
– Похоже, мне придётся позабыть о сне на некоторое время.
Даже Сан-Хёк не мог знать всё. Потому-то ему и не было известно, кто и когда получит эти вещи.
Это означало, что ему следовало действовать очень быстро, чтобы первому добраться до "Величайших" вещей. Именно поэтому Сан-Хёк собирался спать лишь по два часа в день.
Поскольку как раз ради этой цели он отдыхал и тренировал своё тело, двух часовой сон на протяжении одного или двух месяцев не должен быть для него проблемой.
'Сначала... "Первый Скалолаз"!'
Сан-Хёк повернул голову и посмотрел на священную гору Пуян, расположенную позади города Сокол, и кивнул головой.
Пуян предоставляла собой одну из пяти гор, символизирующих планету Тринарк. По высоте она уступала остальным, однако имела самое символичное значение, а потому и была включена в пять великих гор.
В не зависимости от того, на какую именно, если человек взобрался на вершину одной из этих гор, то он заслуживал особого титула.
"Первый Скалолаз"! Кроме того, он относился уникальному классу.
Хоть у него и не было "префикса" и "постфикса", эффект самого титула заключался в том, что он увеличивал всю получаемую игроком карму на двадцать процентов.
Изначально было известно, что данный титул приобрёл высокоранговый игрок, известный как "Альпинист", и, согласно слухам, заполучил он его, забравшись не на Пуян, а на другую гору.
Причина, по которой Сан-Хёк владел данной информацией, заключалась в том, что иногда профессиональные игроки обменивались частями устаревших сведений.
Действительно важными знаниями не делились даже члены одной команды, однако информацией, которая на данный момент не имела настоящего значения, часто обменивались в публичных местах, и благодаря этому Сан-Хёк собрал немало информации.
Обычно далеко не все станут забираться на гору, даже зная, что получат особый титул, однако для Сан-Хёка, который более полугода скитался по горам в "Мече и Магии", ища травы, взобраться на гору Пуян было не так уж и трудно.
Решающий фактор заключался в том, что Сан-Хёк по-прежнему находился на десятом уроне, и у него вообще не было очков кармы. Поэтому ему нечего было терять, даже если он умрёт.
На всякий случай Сан-Хёк уже сдал на хранение "Сокровенный Меч Путешественника" в обыкновенный банк города Сокол, нет, в четырёхмерное пространство, которое предоставлялось "Бессметному" Путешественнику между Измерениями, так что просто не мог потерять никаких предметов.
Кроме того, Пуян была наиболее почитаемой горой, которая укрывала спящего Бога, а поэтому там не было и намёка на монстров и диких зверей.
Условность заключалась в том, что ни одно существо не могли жить в священной обители Бога. И, благодаря этому, Сан-Хёк мог попытаться забраться на гору Пуян, несмотря на свой десятый уровень.
Поскольку никакие монстры не оказывали на него давления, он мог отважно взбираться на гору. Сан-Хёк так же вложил все свои полученные очки в силу, чтобы взойти на гору Пуян.
Поскольку восхождение на практически вертикальную гору требовало силы, подобного вложения следовало ожидать.
В конечном итоге Сан-Хёку удалось достичь вершины, даже ни разу не умерев. Таков был плодотворный результат, достигнутый путём безостановочного восхождения на гору на протяжении двадцати часов.

Вы взошли на вершину одной из пяти гор, символизирующих Тринарк – гору Пуян. Ваш неукротимый настрой, который помог вам взобраться туда, где ещё ни разу не ступала нога человека, достоин стать примером для остальных.
Вы получили титул уникального класса "Первый Скалолаз".
Вы услышали голос Бога, спящего внутри священной горы. Это событие позволяет вам получить легендарное задание.

 – Фух, задание легендарного класса? Тут было нечто подобное?
Получив неожиданный бонус, Сан-Хёк удивлённо пробормотал и тут же открыл окно с заданием.

Задание: ??? [Ленендарное]
– Гора спящего Бога (Подробнее)
– ???
– ???
– ???
– Фрагментарное легендарное задание...

 Фрагментарные задания можно было активировать, только если собрать все его фрагменты. Такие миссии обладали огромной сложностью и невероятными наградами. Сан-Хёк никогда не представлял, что получит здесь что-то подобное.
– Никогда не думал, что заполучу здесь нечто подобное...
Это был неожиданный бонус. Пусть данное задание и находилось вне его знаний, оно обладало неизмеримой ценностью, а поэтому можно было сказать, что Сан-Хёк получил огромную выгоду.
– Ну, полагаю, отложу его на потом.
Прямо сейчас гоняться за фрагментарным заданием легендарного класса было попросту безумием.

Титул – Первый Скалолаз
Класс – Уникальный
Описание:
Ваш неукротимый настрой, который помог вам взобраться туда, где ещё ни разу не ступала нога человека, достоин стать примером для остальных.
Префикс: недоступно
Постфикс: Недоступно
Эффекты: Неукротимый Настрой (S) – получаемая карма увеличивается на 20%.

 Сан-Хёк открыл окно с титулом, проверил эффекты "Первого Скалолаза", а затем удовлетворённо кивнул головой. Несмотря на то, что данный титул немного уступал "Неукротимому Претенденту", полученному Сан-Хёком в Бескрайних Равнинах, хотя они оба и относились к одному и тому же классу, "Первый Скалолаз" являлся довольно потрясающим сам по себе.
Он выглядел хуже лишь из-за того, что "Неукротимый Претендент" был попросту безумным.
– С этим я смогу избежать давления от четырёх Знаний.
С "Первым Скалолазом" Сан-Хёк мог развивать своего персонажа с четырьмя Древними Знаниями практически так же, как если бы у его было лишь два из них. Разумеется, сделать подобное ему было сложнее, чем игрокам, действительно обладающим двумя Углублениями Души, однако, по крайне мере, Сан-Хёку было легче по сравнению с пользователями с тремя Древними Знаниями.
Если добавить ещё и несколько титулов, повышающих опыт, которые он знал, то Сан-Хёк мог повысить долю получаемой кармы практически на тридцать процентов.
– Фух, о да, спускаться вниз тоже будет нелегко. Следует ли мне просто спрыгнуть?
Если он спрыгнет вниз, то в мгновение ока достигнет земли. Однако Сан-Хёк не мог этого сделать. Даже он не хотел испытать виртуальную смерть, если бы мог. И так как Сан-Хёк только что получил карму, то из-за этого не мог спрыгнуть.
Он некоторое время переводил дух и от всей души наслаждался видом с вершины горы Пуян, а затем начал спускаться вниз.
Обычно люди сохранили бы этот пейзаж в качестве фотографии или видео с помощью соответствующей функции, однако Сан-Хёк не был скован настолько банальными эмоциями, а поэтому считал, что просто насладиться видом вполне достаточно.
Спустившись с горы, он возвратился в город Сокол. Ну, по крайней мере, попытался это сделать. Перед городом его поприветствовали трое игроков, у которых, похоже, накопилось множество обид на этот мир.
Чтобы повысить уровень в "Вечной Жизни", требовалась карма. Об этом уже говорилось ранее. Однако интересен был тот факт, что существовало два различных типа кармы.
Один из них – карма добра, которую можно было получить практически теми же самыми способами, что и опыт в других играх. Данный тип кармы был очень похож на "очки опыта" и естественно накапливался за счёт убийства монстров или выполнения заданий.
Другой же тип кармы являлся совершенно противоположенным.
Её называли "чёрной кармой" или "злой кармой", и она могла быть накоплена злыми поступками, такими как убийства других игроков или НИП.
Интересным был тот факт, что как только игрок повышал свой уровень с помощью чёрной кармы или накапливал её больше десяти тысяч, то он превращался в "преступника". Эти преступники не только становились не способны посещать различные заведения в городах, но и за их голову объявлялась награда.
Разумеется, для преступников существовали различные предметы и задания, так же как и города, в которых жили не только разбойники. Позднее они собрались вместе и образовали большую фракцию, но, в любом случае, в том, чтобы становиться преступником, было больше недостатков, чем положительных сторон.
Единственный способ вернуться к нормальной жизни после становления злодеем – пойти в Зал Душ, пожертвовать всё, включая карму, Богоматери Земли и Верховному Богу Небес и исповедаться.
Исповедь не только возвращала игрока обратно на десятый уровень, но и вынуждала его сидеть и ничего не делать до тех пор, пока в пользователе оставалась злая карма, поэтому обычно никто не приходил замаливать свои грехи.
Вдобавок ко всему, преступники могли быть свободно атакованы обычными игроками, и в случае смерти двадцать процентов их кармы окажутся украдены убийцей.
Потеря двадцати процентов всей чёрной кармы означала, что всего за одну смерть высокоуровневый игрок мог лишиться сразу нескольких уровней.
Кроме того, бандиты ещё и теряли случайный предмет, поэтому они больше всех боялись смерти.
Конечно, в становлении разбойником находились и плюсы.
Они заключались в том... что преступники не только могли получать злую карму, убивая обычных игроков, но и красть их предметы. Кроме того, они могли атаковать и тех, кого обычные пользователи считали НИП-ами, и извлекать из этого выгоду.
Например, разбойники могли охотиться на эльфов, гномов, хоббитов и других разумных существ, торгующих с обычными игроками, словно бы они являлись монстрами. За убийство же самих монстров преступники получали только предметы и никакой кармы, однако же охота на различные разумные виды принесёт им и злую карму, и предметы.
Причина, по которой большинство преступников избрало подобный путь, заключалась в том, что, во-первых, они могли красть предметы у других игроков, а, во-вторых, были способны атаковать остальные разумные расы так же, как и монстров.
Именно по этим двум причинам большинство из них и стало преступниками.
Вдобавок, разумеется, преступником легче стать тогда, когда у человека низкий уровень, а поэтому сразу после запуска открытого бета-теста "Вечной Жизни" посыпалось огромное количество жалоб на разбойников, убивающих игроков.
'А я и забыл, что примерно в это время преступность находилась на подъёме.'
Сан-Хёк горько улыбнулся, глядя на людей, загородивших ему путь. Все трое обладали глазами красного цвета.
Красные глаза... Таким знаком обозначались преступники.
– Теперь я даже не хочу что-либо объяснять. Просто считай, что тебе не повезло.
Похоже, у них уже имелся огромный опыт убийства других игроков.
Преступники было довольно откровенны в своих целях... однако Сан-Хёк очень хорошо знал, что вскоре они не смогут так спокойно бродить по миру.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 9. Монополия (2)**

Спустя несколько недель распространятся слухи о том, что убийство преступников не только даёт больше кармы, чем охота на монстров, но и позволяет получить довольно хорошие титулы. Поэтому так называемые "высокоранговые игроки" начнут охотиться на бандитов, и преступники будут вынуждены покинуть свои насиженные места.
Перед появлением игрока под именем "Машина для Убийств" – известного бандита, который объявится примерно через пару месяцев – было тяжело отыскать какого-либо преступника.
'О да! Был такой титул.'
Сан-Хёк вспомнил о титуле, о котором ещё не думал. Поскольку даже он не мог всё тщательно запомнить, естественно, существовали вещи, которые он позабыл.
– Да что, чёрт побери, с этим парнем?
– Он, наверное, до смерти напуган. Да и на нём, похоже, ничего нет, поэтому давайте по-быстрому прикончим его и пойдём искать следующую цель.
Эти трое являлись преступниками, которые убили уже десятки игроков, и они подумали, что Сан-Хёк испугался их.
Однако цель бандитов размышляла о совершенно противоположенном.
'Все трое – идеальные преступники. Это означает, что из-за системы самозащиты я не получу злую карму, даже если убью их всех, и, кстати, я должен буду заполучить довольно неплохое количество обычной кармы.'
Вместо того чтобы дрожать от страха, Сан-Хёк составлял новый план своих действий. Разумеется, не только его уровень был меньше, чем у убийц игроков, стоящих перед ним, но и характеристики Сан-Хёка также уступали бандитам, однако он ни на секунду не задумывался о поражении.
\*Ши-и-ик\*
Трое убийц достали железные мечи, в некоторых местах покрытые ржавчиной. Эти клинки были самым дешёвым оружием, доступным в городе Сокол.
– Скажу это снова, считай, что тебе не повезло. Твоя смерть будет безболезненной.
Бандиты, судя по всему, решили, что Сан-Хёк уже мёртв, и подошли к нему вплотную. В данный момент прошло лишь четыре дня после начала открытого бета-теста, а поэтому большинство игроков даже не знало, как получить "Древнее Знание".
Если это так, то в случае битвы трое против одного, последний будет убит, вообще не имея возможности контратаковать.
В ситуации, когда ни одна из сторон не может использовать никаких навыков, лишь группа с наибольшим количеством участников и числом оружия может оказаться победителем. Обычно это так.
'Да они мечом даже толком пользоваться не умеют.'
Сан-Хёк был далеко не "обычным" игроком. Хоть он не только был безоружен, но и не обладал Древними Знаниями, Сан-Хёк нисколько не нервничал.
Сражения против игроков для него было сродни поеданию пищи. Пусть у него не было ни оружия, ни какого-либо Древнего Знания, его опыт обладал гораздо большим значением, чем эти две вещи.
В тот момент, когда разбойник, стоявший впереди, помчался на Сан-Хёка и взмахнул мечом, Сан-Хёк решил сократить дистанцию и точно ударил правой рукой по запястью убийцы.
– Па-а-а-а!
Ржавый железный меч чуть задел его тело, однако Сан-Хёк не повёл и бровью. В его прошлой жизни было естественно, что когда сражаются два высокоранговых игрока, они уклонятся от оружия противника настолько близко, насколько это вообще возможно, поэтому небольшое ранение не имело никакого значения.
– А-а-ак!
Поскольку Сан-Хёк вложил все десять очков развития в силу, преступник тут же выронил рукоять своего меча и закричал.
Однако атака Сан-Хёка всё ещё не закончилась. Левой рукой он поймал летящий в воздухе железный меч и сразу же развернулся. Причина, по которой Сан-Хёк смог вот так украсть оружие у своего противника, заключалась в том, что он дрался против разбойника.
На данный момент никто из игроков не знал, что подобное было возможно. Вероятно, по этой причине игрок, чей меч оказался украден, рассеяно застыл на месте, не понимая, что сейчас произошло.
\*Вжух\*
– Ке-ер-р-рг!
Когда Сан-Хёк быстро развернулся, ржавый железный меч глубоко разрезал живот разбойника.
Благодаря различным механизмам переработки, ощущения от пореза в виртуальном мире значительно отличились от таковых в реальности, однако Сан-Хёк был хорошо знаком с этим чувством.
Он знал, что с подобной отдачей низкоуровневые игроки, не обладающие Древними Знаниями, не имели и шанса на выживание. Поэтому Сан-Хёк тут же наклонился вниз, тем самым уклонившись от двух мечей, принадлежавших другим разбойникам.
На самом деле, клинки, которыми размахивали трое бандитов, были для него не более, чем детскими игрушками. Если бы противники Сан-Хёка использовали навыки, то не оказались бы столь легко побеждены, однако всё вышло так, как есть.
Если привести сравнение, Сан-Хёк выглядел словно взрослый спортсмен, наблюдающий за детьми, размахивающими игрушечными мечами.
\*Па-пах\*
Он наклонялся то влево, то вправо, легко уклоняясь от двух мечей, которыми размахивала пара разбойников. Затем Сан-Хёк тут же вонзил ржавый клинок в голову преступника, находящегося справа, и одновременно с этим обвил левой рукой шею второго бандита, стоящего слева.
\*Хруст\*
– Гр-р-р-р-рк.
Сан-Хёк сжал руку, тем самым сдавив шею последнего противника. Разбойник с малым количеством здоровья оказался слишком легко убит своим противником.
Всё это произошло за считанные секунды. В тот момент, когда первый игрок рухнул на землю, меч вонзился в голову второго разбойника, а одновременно с этим сломалась и шея третьего противника.
Сан-Хёк сотворил весь этот трудноописуемый сценарий всего за несколько секунд и бросил на землю разбойника со сломанной шеей.
Вместо луж крови от трупов исходил белый свет, однако эта картина всё равно выглядела жутко. Тем не менее Сан-Хёк был крайне спокоен. На самом деле, единственная причина, по которой он мог оставаться равнодушным, заключалась в "Психологической поддержке пользователя" – программе, разработанной десять лет назад и во многом поспособствовавшей развитию игровой индустрии в Сети Мечты.
При любой ситуации, способной нанести вред психике игрока, произойдёт вызов программы психологической поддержки пользователя, и как только она запустится, игроку будет казаться, словно всё происходящее – это сон.
Разумеется, данная программа не являлась точным эквивалентом сна, однако она давала игрокам ощущение, будто они видят сновидение, и максимально возможным образом смягчала шок.
Программа психологической поддержки пользователя и стала причиной, по которой практически все игры в Сети Мечты были узаконены и доступны для широкой публики.
Без этой программы игроки могут получить огромный психологический шок, поэтому она являлась важным элементом, который присутствовал во всех играх Сети Мечты.
"Психологическая поддержка пользователя" не приводила к ухудшению контроля над персонажем. Хоть нечто подобное, скорее всего, и наблюдалось на начальных этапах, в данный момент ничего такого не было.
Система действовала так, что часть, в которой игрок жестоко убивает других существ, оказывалась насильно "смягчена", и пользователю казалось, будто в этом нет ничего такого. Программа психологической поддержки использовала очень сложные механизмы, поэтому её объяснение звучало противоречиво, однако после того как человек испытывал её на себе, всё становилось на свои места.
Иногда появлялись люди, которые впадали в шоковое состояние, даже несмотря на систему защиты, но, так или иначе, они имели ограниченный доступ к содержимому Сети Мечты.
Наконец, самой главной причиной спокойствия Сан-Хёка являлся его огромный опыт в данной области. Именно поэтому он мог столь естественно принять происходящее.

Вы уничтожили разбойников и украли часть их злой (чёрной) кармы.
Поздравляем. Было собрано достаточно кармы, и вы перешли на новый уровень.

 Трое разбойников, лежавшие на земле, исчезли в белом свете. Они не только подарили Сан-Хёку немалое количество кармы, но и оставили после себя довольно большое число украденных предметов.
Сан-Хёк подобрал все вещи. Поскольку пока что у него не было ничего наподобие пространственной сумки, он мог лишь нести их сам.
– Честно говоря, позднее это станет мусором, однако сейчас эти вещий нельзя даже купить из-за их ограниченного количества.
Предметы, которые разбойники отняли у других пользователей, в данный момент стоили довольно неплохую сумму, поэтому не было никаких причин не брать их с собой.
\*\*\*
Возвратившись в город, Сан-Хёк разместил на заказную продажу все полученные предметы. Продажа по заказу немного отличалась от обычного аукциона, однако если вы считали, что аукционный дом – это место, в котором торговали в планетарном масштабе и с огромной комиссией, то продажа по заказу представляла собой систему, в которой НИП-ы продавали предметы в пределах города, требуя при этом более низкую плату за свои услуги.
Поскольку абсолютное большинство пользователей играло рядом с городом Сокол, Сан-Хёку не нужно было использовать аукционный дом и платить огромную комиссию.
Избавившись ото всех имеющихся у него предметов, Сан-Хёк тут же отправился в обычный банк и забрал "Сокровенный Меч Путешественника".
Изначально он собирался монополизировать ещё несколько предметов после получения титула "Первый Скалолаз". Однако после победы над тремя разбойниками его планы изменились.
'Первый Охотник за Преступниками. Я не могу отдать столь сладкий титул кому-то другому!'
Данный титул будет не так уж и легко заработать, если Сан-Хёк не получит его сейчас, когда разбойники появлялись столь же быстро, как и рос бамбук после дождя.
В связи с этим он должен был заполучить титул "Первый Охотник за Преступниками", пока ещё существовала такая возможность. Титулы со словом "первый" в названии являлись уникальными, и лишь один человек во всём мире игры мог ими обладать, поэтому Сан-Хёк тем более не мог упустить такой шанс.
– Но какие там у него эффекты? Помню лишь то, что он был довольно хорош...
Проблема заключалась в том, что он знал о существовании титула "Первый Охотник за Преступниками", однако не помнил, какими эффектам тот обладает. Тем не менее в данный момент лучше было рискнуть, чем отступать, а поэтому Сан-Хёк сразу же начал готовиться к охоте на разбойников.
– Великая Библиотека находится именно там, не так ли?
Место, куда он направлялся, было Великой Библиотекой города Сокол. Причина, по которой Сан-Хёк туда шёл, заключалась, очевидно, в получении Древнего Знания.
Он уже спланировал, какие именно Древние Знания выгравирует с четырёх углублениях своей Души. Не все Знания, о которых размышлял Сан-Хёк, могли быть сразу же получены, а поэтому он мог начать лишь с самого простого.
Причина его похода в Великую Библиотеку заключалась в том, что там можно было найти одно из четырёх Древних Знаний, о которых думал Сан-Хёк.
Если быть точнее, в библиотеке находилось желаемое им Первичное Древнее Знание, которое позже может быть улучшено до одного из четырёх Древних Знаний.
То, что в конечном счёте хотел Сан-Хёк, так это Знание, известное как "Рыцарь Теней".
Получить его было относительно просто, поэтому оно было одним из первых обнаруженных Древних Знаний. Первое, что необходимо было сделать, так это заполучить Первичное Знание "Рыцарь" и улучшить его до второго Древнего Знания "Рыцарь Клинка", после чего объединить с другим Древним Знанием, известным как "Теневой Вор".
Получить "Теневого Вора" тоже было не так уж и трудно, поэтому "Рыцарь Теней" считался довольно низкоранговым Знанием с точки зрения редкости.
Причина, по которой Сан-Хёк выбрал именно это Древние Знание из их бесчисленного множества, заключалась в том... что оно могло выступить в качестве основы для Души с четырьмя Знаниями, которую планировал Сан-Хёк.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 10. Охота за Преступниками (1)**

Часть первая
В Великой Библиотеке Сан-Хёк на протяжении нескольких часов читал серию из десяти книг под названием "Рыцарство".
В тот момент, когда он перевернул последнюю страницу десятой книги, перед его глазами наконец появилось желаемое системное оповещение.

Вы усвоили все необходимые рыцарям знания. Вы выполнили все требования для получения Древнего Знания "Рыцарь".
Поглотите ли вы Древнее Знание "Рыцарь" в свободное Углубление Души?
Пожалуйста, примите решение в течение пяти минут.

 Если Сан-Хёк не сделает выбор в течение пяти минут, то Древнее Знание возвратится в серию книг "Рыцарство". Разумеется, он мог вызвать тоже самое оповещение, вновь прочтя все десять книг.
– Поглотить.
Однако в данный момент не было никакой надобности размышлять об этом. В конце концов, именно ради "Рыцаря" Сан-Хёк и пришёл в Великую Библиотеку

Древнее Знание "Рыцарь" будет поглощено в первое Углубление Души. У вас осталось три Углубления Души.

 \*Ш-ш-ш-ш-ш-ш-ш\*
Древнее Знание тут же обратилось в свет и заполнило часть души Сан-Хёка.
Получив своё первое Знание, Сан-Хёк сразу же открыл системное окно и проверил базовые способности, полученные вместе с "Рыцарем", а также появившиеся навыки Души.

Древнее Знание "Рыцарь"
Сила рыцарей, передаваемая с древних времён, проникла в вашу душу. Мало того, что ваше тело станет крепче, но и ваш разум будет усилен, дабы соответствовать благородству рыцарей.
Эффекты:
Сила Рыцарей (С) – возрастает ваша Сила, Здоровье и Ловкость.
Разум Рыцарей (С) – ваш разум развивается и возрастает сопротивление психологическим атакам.
Мастерство Рыцарей (С) – ваши навыки обращения с мечом и щитом возрастают.
Владение Мечом Низкого Ранга
Вы стали более умело пользоваться всеми видами мечей.
Уровень: 0
Тройной Удар Низкого Ранга
Время восстановления: 9 секунд.
Уровень: 0.
Грубый Блок Мечом Низкого Ранга
Останавливает атаку противника плоской стороной меча.
Время восстановления: 20 секунд.
Уровень: 0.
Рывок Низкого Ранга
Мгновенный рывок вперёд на 4 метра.
Время восстановления: 30 секунд.
Уровень: 0.

 С помощью Древнего Знания Сан-Хёк получил в общей сложности четыре навыка Души. Пусть все они и были низкого ранга, навыки Души могли быть улучшены за счёт повышения мастерства, поэтому сила, лежащая в их основе, будет меняться в зависимости от того, насколько сильно будет стараться Сан-Хёк.
Разумеется, для повышения мастерства требовалось как можно чаще пользоваться навыками. Навыки Души сами по себе обладали огромной силой, поэтому во время битв в "Вечной Жизни" им уделяли особое внимание.
Например, навык Тройного Удара был гораздо быстрее и сильнее, чем обычные три взмаха оружием, а заблокировать клинок было гораздо легче и эффективнее, если использовать навык Грубый Блок Мечом.
Взамен, как и в случае с рыцарями, навыки Души будут расходовать гораздо больше выносливости, поэтому может быть в разы изнурительнее применять их, чем не делать этого. Однако даже с учётом данных факторов было гораздо лучше пользоваться навыками.
– Эти навыки и вправду навивают ностальгию.
Читая информацию о четырёх навыках Души, Сан-Хёк горько улыбнулся.
'Сначала мне нужно сделать быструю настройку, не так ли?'
Существовало два способа использовать навыки. Первый – применять навыки Души так, как они и есть.
Если Сан-Хёк воспользуется Тройным Ударом, держа при этом меч, то его тело само начнёт двигаться так, как нужно. С остальными навыками происходило то же самое.
Однако если использовать навыки Души подобным образом, то это сделало бы движения персонажа слишком очевидными и предсказуемыми. Именно по этой причине существовала быстрая настройка.
Быстрая настройка позволяла активировать навыки посредством естественных движений.
Например, если Сан-Хёк проведёт три удара мечом, то его движения сами по себе станут навыком Тройного Удара. Это называлось быстрой настройкой, и, на самом деле, сделать её было не так уж и просто.
Именно поэтому быстрая настройка считалась отличительной чертой профессиональных игроков или высокоранговых пользователей, которые были не так уж и далеко от первых.
Сан-Хёк не был профессиональным игроком, однако когда-то он являлся экспертом, чья личность была покрыта тайной, и поверг в шок всех профессиональных игроков, а, следовательно, Сан-Хёк тоже использовал быструю настройку. Разумеется, он оказался неспособен её применять, после того как его НВР был искалечен, однако воспоминания с тех времён ещё остались.
Конечно, между использованием быстрой настройки и обычным применением навыков существовала не такая уж и большая разница, однако в мире профессиональных игроков, где победа или поражение определялись за считанные секунды, применение быстрой настройки имело огромное значение.
Сан-Хёк обнажил свой меч в пустом переулке города Сокол и начал настройку. Пусть это и было очевидно, однако быструю настройку можно было сделать лишь с помощью способностей самого человека.
Другими словами, если пользователь не мог ощутить таинственное чувство, возникающее, когда навыки сливаются с движениями человека, то совершить быструю настройку было невозможно.
Сан-Хёк размахивал мечом или делал рывки вперёд, дабы объединить навыки и естественные движения.
На самом деле, другие игроки ещё даже не знали, что существовала такая вещь, как быстрая настройка. Если быть точнее, то им было известно о существовании какой-то функции под названием "быстрая настройка", поскольку в системном окне находилось подобное меню, однако пользователи не знали, как она работает.
Игрокам с отличной интуицией потребуется около десяти дней, чтобы выяснить, как работает быстрая настройка, однако для правильного её использования потребуется гораздо больше времени.
С другой стороны, Сан-Хёк закончил быструю настройку всех своих навыков всего за час. Это, кроме всего прочего, произошло благодаря разнице в опыте и таланте.
– Тц. Я растерял свои навыки. Раньше я бы покончил с этими низкоранговыми навыками в один момент.
Однако он, судя по всему, был недоволен. Поскольку Сан-Хёк долгое время был искалечен, он не мог ничего поделать со своими притуплёнными чувствами.
– Фух, похоже, сегодня пора на этом заканчивать.
Сан-Хёк находился в сети уже на протяжении шестнадцати часов. Из-за "Закона о Борьбе с Игровой Зависимостью" все пользователи будут принудительно отключены от игры, если непрерывно находились в ней на протяжении семнадцати часов. Поскольку игрокам было принудительно запрещено заходить в игру, если они не будут отдыхать по два часа каждый день, то они должны были делать перерыв хотя бы на это время.
Выйдя из системы, Сан-Хёк лёг спать. Не важно, насколько он стал вынослив с помощью тренировок, ему всё равно требовался хотя бы короткий сон.
Сан-Хёк проснулся чуть меньше, чем через два часа, и тут же приготовил к еде высококалорийные злаки, жизненно необходимые витамины и обезжиренное молоко, которые пусть и были не так уж и вкусны, зато обладали высокой пищевой ценностью. Затем Сан-Хёк начал просматривать различные игровые сообщества, при этом завтракая.
[Играю в ВЖ. Второй раз. Она супер крута.]
[Знаю, что Вечная Жизнь хороша, но она слишком дорогая.]
[ВЖ довольно интересна, однако она слишком сложная. Будет кто-нибудь загружать гайд для новичков?]
[В InGamez есть парочка руководств.]
[От их руководств нет никакой пользы. Лучше создать своё собственное.]
[А-а-а, как же я хочу играть!]
[Эй, в этой игре можно просто так ПК-шить? Почему, чёрт подери, столько красноглазых парней?]
[Разбойники - последний тренд.]
...
...
Читая сообщения, Сан-Хёк попытался перейти на "InGamez".
[Сколько нужно выгравировать Углублений Души?]
[Есть какие-нибудь хорошие задания для новичков?]
[Как вы сначала прокачали уровень? А ещё нет ли какого-нибудь снаряжения, которое можно получить относительно легко?]
[Кто-нибудь, пожалуйста, объясните мне, как получить Древнее Знание.]
[Кто-нибудь знает, что такое "Быстрая настройка"?]
[У преступников есть какие-нибудь штрафы?]
...
...
На "InGamez" царило практически то же самое. Руководство существовало, однако оно было минимальным и наполненным вопросами.
– Значит, они ещё толком ничего не поняли.
С момента запуска открытого бета-теста прошла лишь одна неделя, поэтому естественно, что у пользователей было больше вопросов, чем ответов.
Шокирующим фактором являлось то, что бесплатный бета-тест закончится уже завтра.
Конечно, когда открытое бета-тестирование подойдёт к концу, пользователи смогут бесплатно играть на Бескрайних Равнинах, однако должны будут заплатить при переходе на планету Тринарк.
– Ах да, если подумать, разве у парней из "Raonsoft"... не было ничего вроде набора платных ивентов или чего-то вроде того? Воу, если оглянуться в прошлое, они были настолько уверены, что это даже нелепо... А действительно ли у них была эта уверенность?
Как правило, в остальных играх в месте с официальным запуском начиналось какое-либо глобальное событие, однако разработчики "Вечной Жизни" просто выпустили игру и не сделали ничего подобного.
Не говоря уже об особых событиях, в игре не было никаких скидок при покупке реальными деньгами. Из-за этого разработчики получили бесчисленное множество жалоб, однако "Raonsoft" всегда придерживалась своих убеждений.
Прежде чем выяснилось, что за ними стояла крупнейшая инвестиционная компания "JS", многие люди думали, что разработчики идут по опасному пути.
Однако политика невмешательства компании "Raonsoft" позже действительно принесла свои плоды. Разработчики даже не контролировали пользователей внутри игры.
Всё, что они делали, так это следили за ошибками и незаконным внешним программным обеспечением. Остальное же решалось по воле самих игроков.
На самом деле, подобное было возможно лишь благодаря совершенству игры. Если бы в какой-нибудь второсортном продукте использовалась политика невмешательства, то он наверняка бы потерпел неудачу.
Сан-Хёк читал статьи на "InGamez" запихивая в рот различные витамины и еду из пакетиков. Поскольку он не собирался прекращать играть всего через один или два дня, то прикладывал огромные усилия для поддержки своего здоровья.
Закончив отдыхать, Сан-Хёк сразу же вошёл в капсулу и подсоединился к "Вечный Жизни". Он получил Древнее Знание, а также четыре навыка Души. Поскольку Сан-Хёк закончил ещё и быструю настройку, то теперь единственное, что ему осталось сделать... так это провести охоту на преступников.
Десять дней после официального запуска игры...
Именно столько бесчинствовали разбойники. Спустя это время игроки более высокого уровня, вплоть до этого момента экспериментировавшее с различными вещами или спокойно подымавшие уровень, начнут свою охоту за бандитами, и уже через неделю преступники будут уничтожены.
'Если их истребят и на этот раз, то в течение довольно долгого времени трудно будет вообще найти разбойников, поэтому... нужно закончить охоту за одну неделю и заполучить титул.'
Сан-Хёк считал, что сейчас было самое подходящее время, чтобы начать охоту.
Если он упустит эту возможность, то ему, скорее всего, будет крайне трудно заполучить титул "Первый Охотник за Преступниками".
– А не посетить ли мне сначала Долину Мёртвых?
Долина Мёртвых была ближайшей к городу охотничьей зоной. Большинство обитающих там монстров являлось различными призраками, и пока игрок не питает страха к этим созданиям, было очень легко охотиться на них, а также получить довольно большое количество кармы.
В связи с этим туда, разумеется, стекалось огромное количество игроков. Просто мир "Вечной Жизни" был настолько обширен, что даже стольким пользователям не казалось, будто им не хватает места.
На самом деле, размер одной лишь Долины Мёртвых был сравним сразу же с пятью-семью охотничьими зонами из других игр.
Даже если учитывать тот факт, что Долина Мёртвых была создана для начинающих игроков, она всё равно была безумно велика. Вокруг города Сокол находилось белее десяти подобных по размеру зон для охоты, поэтому, несмотря на экспоненциальное увеличение числа пользователей, одновременно играющих в "Вечную Жизнь", недостатка монстров не наблюдалось.
Всё это оказалось возможно лишь благодаря тому факту, что планета Тринарк была в сорок раз больше, чем вся мировая карта в других играх.
Путешественники появились в огромном мире.
Произошло ли это из-за полученной свободы, однако игроки начали инстинктивно делать плохие вещи. И именно так возникло большинство преступников...
Но так как основной штраф за преступления был столь плох, что время правления разбойников не могло продлиться долго

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 11. Охота за Преступниками Часть вторая**

– Давай убьём ещё парочку и будем заканчивать.
 Тао Синь и Цинь Цзимин были друзьями, которые вместе начали играть с момента запуска бета-теста. Они оба являлись игроками из Китая и стали играть в "Вечную Жизнь" сразу же после запуска, поскольку очень интересовались этой игрой ещё до её выхода в свет.
 Тао Синь и Цинь Цзимин обладали довольно высоким показателем НВР и хорошим пониманием игр, а поэтому смогли опередить остальных. Однако они вступили на скользкий путь и стали разбойниками.
– Сегодняшняя добыча не так хороша.
– Сейчас настолько много разбойников, что число игроков, которых мы можем обокрасть, уменьшилось.
 Тяо Сянь покачал головой с разочарованным выражением лица.
– Может, тогда нам ограбить разбойника?
– Мы не получим ни злой кармы, ни предметов. Что в этом хорошего?
 Преступники могли убивать и друг друга, однако от этого они ничего не получали.
– Хм, это немного разочаровывает.
– Мы ничего не можем с этим поделать. Нам нужно игнорировать всех преступников, что не встают у нас на пути.
 Бродя по Долине Мёртвых, Тао Синь и Цинь Цзимин искали свою добычу. На данный момент они оба находились на девятнадцатом уровне, и сейчас этот уровень считался довольно высоким.
 Кроме того, Тао Синь и Цинь Цзимин обладали Древними Знаниями "Лучник" и "Мастер Меча" соответственно. Два высокоуровневых разбойника с Древними Знаниями.
 На данный момент они определённо внушали страх в других игроков.
– Давай ещё немного побродим по округе.
 Два преступника бродили в поисках своей добычи. Они перемещались по Долине Мёртвых словно гиены, ищущие свою жертву.
\*\*\*
– Фух... Фух...
 Сейчас Тао Синь бежал, при этом тяжело дыша. Не останавливаясь ни на мгновение, он вспоминал то, что произошло всего десять минут назад, и размышлял, в какой момент всё пошло не так.
 Игрок, которого примерно десять минут назад нашли Тао Синь и Цинь Цзимин, выглядел в их глазах обычной добычей. Ну, так они считали вплоть до того момента, как их жертва отрубила голову Цинь Цзимину.
 Это действительно произошло в одно мгновение.
 Стиль охоты Тао Синя и Цинь Цзимина заключался в том, что обычно Тао Синь сперва выпускал в жертву стрелу, а затем, догнав её, Цинь Цзимин добивал игрока.
 На первый взгляд, в этом не было ничего сложного, однако на самом деле подобным способ отлично подходил для убийства игроков. Таким образом Тао Синь и Цинь Цзиминь убили огромное количество обычных пользователей.
 Однако этот игрок... легко уклонился от стрелы Тао Синя. Поскольку дальнобойная атака не принесла результата, нападение Цинь Цзиминя, разумеется, тоже провалилось. На самом деле, Цинь Цзиминь оказался мгновенно побеждён.
 Игрок легко заблокировал мечом направленную на него атаку и просто игрался с Цинь Цзиминем. Тао Синь попытался как-то спасти положение и безостановочно выпускал стрелы, используя при этом все навыки Души. Однако игрок таинственным образом подставил Цинь Цзиминя под траекторию атаки и стрела вонзилась в его тело.
 По иронии судьбы Тао Синь и Цинь Цзиминь являлись разбойниками, а поэтому могли ранить друг друга. Таким образом, элемент, о котором обычные пользователи даже не беспокоились, стал фатальной ошибкой для преступников, и в конце концов Тао Синь и Цинь Цзиминь стали помехой друг для друга.
 В следующий миг последовало три быстрых взмаха клинка.
 Эти три удара легко поразили руку Цинь Цзиминя, его тело и шею. Тем самым один из бандитов оказался с лёгкостью повержен.
 Обычно Тао Синь мог лишь убирать после смерти своего напарника. Их добыча оказалась монстром, поэтому он бежал словно сумасшедший.
'Да откуда, чёрт подери, выскочил этот монстр?'
 До этого момента Тао Синь убил изрядную долю игроков, однако подобное происходило впервые. На самом деле, он и его напарник убивали довольно высокоуровневых пользователей и обладали большим опытом.
 И до этого момента Тао Синь и Цинь Цзиминь не ощущали ничего подобного.
'Никто не сможет победить это...'
 Хоть Тао Синью и было немного жаль своего напарника, в данный момент в его голове крутилась лишь мысль о том, чтобы спаси свою собственную жизнь. Однако... это была лишь несбыточная надежда.
\*Вжух\* \*Хруст!\*
 С неба обрушилась тень и вонзилась точно в тело Тао Синя.
– Ер-рг!
 Поскольку он оказался ударен в тот момент, когда бежал со всех ног, то рухнул на землю. Тот, кто повалил его, являлся игроком, который убил Цинь Цзиминя, нет, Сан-Хёком.
 Тяо Сянь думал, что сможет убежать от него, однако, к несчастью, это было невозможно.
 Долина Мёртвых представляла собой место, в котором Сан-Хёк бывал бесчисленное множество раз в своей прошлой жизни, поэтому путь побега Тао Синя был для его так же ясен, как божий день.
 Поэтому Сан-Хёк направился по короткой дороге и оказался перед разбойником.
– Угх... да кто ты такой?
 Прокричал Тао Синь на китайском. Однако Сан-Хёк понял его слова. Подобное было возможно благодаря системе перевода в реальном времени Сети Мечты, разработанной пять лет назад.
 В тот момент, когда Тао Синь заговорил, его слова автоматически переводились и появлялись в правом краю поля зрения Сан-Хёка. Поскольку текст появлялся меньше, чем за секунду, то никаких проблем при разговоре не возникало.
 Тем не менее при большом количестве игроков, одновременно разговаривающих на различных языках, существовала возможность переизбытка текста, однако в важные моменты эта функция могла быть просто отключена.
– Это ведь сейчас не главное, не так ли?
\*Ср-р-р\*
 У Сан-Хёа не было времени разговаривать с преступником. Его голова в данный момент была забита мыслями о том, как бы побыстрее убить сто разбойников и получить титул "Первый Охотник за Преступниками".
 Тао Синь попытался подняться и убежать. Однако Сан-Хёк быстрым рывком приблизился к нему прежде, чем разбойнику удалось подняться, тем самым воспользовавшись низкоранговым навыком Души.
 А затем последовал тройной удар!
 Меч Сан-Хёка мгновенно поразил тело и руку Тао Синя.
– Угх!
 Разумеется, никакой боли не было. Однако возникало действительно неприятное чувство. Это чувство и заменяло боль в играх Сети Мечты. Испытывая его, вам казалось, будто на вас плеснули жидкость, содержащую всевозможные отходы.
 Тем не менее, здоровье Тао Синя не опустилось до нуля, поэтому он попытался дать отпор. Белый свет, исходящий от различных частей его тела, означал, что состояние преступника было далеко не лучшим, однако этого было всё ещё не достаточно, чтобы заставить его рухнуть на землю.
 Но как бы он ни старался, Сан-Хёк на голову превосходил разбойника. Если быть точнее, Сан-Хёк слишком легко предсказывал простые атаки противника и, уклонившись от них, оставил на теле разбойника раны от клинка.
 В конце концов, Тао Синь не смог продержаться и минуты.
 Прежде всего, для того, кто выбрал Древнее Знание дальнобойного класса "Лучник", невозможно было выдержать атаку Сан-Хёка.
 Даже Цинь Цзимин со своим Знанием "Мастер Меча" не смог продержаться и трёх минут. Разумеется, что Тао Синь погиб ещё быстрее.
\*Вжух\* \*Хруст!\*
 В конце концов настал тот момент, когда здоровье разбойника опустилось до нуля – меч "Сокровище Путешественника" пронзил сердце преступника.
 У Тао Синя была включена настройка "пропуск смерти", поэтому он даже не узнал, как погиб.
– Это сорок седьмой...
 Поднимаясь, пробормотал Сан-Хёк, одолев Тао Синя. Тао Синь был сорок седьмым разбойником, которого он убил.
 В данный момент оставалось пятьдесят три преступника, и такими темпами Сан-Хёк сможет убить всю сотню за четыре дня.
 Честно говоря, сейчас разбойники были повсюду.
 Половина игроков, которых встречал Сан-Хёк, была разбойниками.
 Он подобрал предметы, которые выпали из Тао Синя. Ни Цинь Цзимин, ни Тао Синь не выронили никаких ценных вещей, однако эти предметы были не настолько дешёвыми, чтобы просто оставлять их здесь.
'Похоже, мне нужно выставить предметы на продажу в городе, а затем возвращаться вновь.'
 Помимо приобретения титула "Первый Охотник за Преступниками", Сан-Хёк также заработал довольно большое количество кармы от охоты и денег от продажи предметов.
 Так как он в любом случае собирался убивать преступников, всё это было выгодно. На самом деле, уничтожение разбойников являлось быстрым способом собрать карму.
\*\*\*
– Никаких критических багов нет, а также наблюдалось четыре случая незначительных ошибок ИИ у НИП-ов. Все они уже были исправлены "Хаосом" с помощью встроенной программы исправлений.
 Отчёт группы разработчиков был окончен.
 Поскольку цель этого собрания заключалась в проверке всех функций игры после её официального запуска, руководители групп всех отделов принимали участие в видео конференции.
– Внутриигровые ошибки будут исправляться "Хаосом", поэтому группа разработчиков должна сосредоточиться на внешних атаках и незаконных программах.
 "Хаос" представлял из себя величайшую программу искусственного интеллекта, разработанную компанией "Raonsoft" после десяти лет исследований. Фактически, игра родилась благодаря одному лишь Хаосу.
 Эту программу можно было считать богом-создателем "Вечной Жизни". Своими божественными глазами Хаос наблюдал за всем, что происходило в игре, и управлял миром.
 Разумеется, существование программы искусственного интеллекта не означало, что группа по разработке была бесполезна. Хаос сам по себе тоже нуждался в управлении команды разработчиков, поэтому президент компании Со Вон-Тхэ всегда приглядывал за ними.
– Группа управления, каков прирост пользователей?
– Быстро увеличивается. Поскольку практически все существующие сообщества нахваливают "Вечную Жизнь", количество новых игроков, по нашим предположениям, будет возрастать ещё быстрее.
– Хорошо. Как только число пользователей возрастёт, проблема рекламы решится сама собой, не так ли?
– Да. Пока число пользователей возрастает, найдётся много компаний, желающих разместить рекламу в нашей игре.
– Не так быстро. Мы всё равно никуда не спешим.
 Со Вон-Тхэ слегка улыбнулся. Перед запускам игры нервничал даже несокрушимый президент компании, однако сейчас он был уверен, что "Вечная Жизнь" обретёт огромный успех.
– Есть ли ещё какие-нибудь проблемы?
– Растущее количество преступников слегка настораживает.
 Осторожно проговорил руководитель группы игрового баланса. Поскольку компания "Raonsoft" придерживалась политики "невмешательства", команда внутриигрового баланса вынуждена соблюдать осторожность, когда затрагивает подобные темы.
– Мы не можем вмешиваться в игру лишь потому, что возросло число преступников. Повторюсь снова: цель "Вечной Жизни" - неограниченная свобода. Поэтому количество преступников должно быть сокращено самими пользователями.
– Но как только число преступников возрастёт слишком сильно, это может плохо отразиться на обычных пользователях...
– Тихо, ты всё ещё не понял. Разве я сказал, чтобы вы ничего не делали? Мы не можем вмешиваться в саму игру, однако способны действовать за её пределами. Например, если в нескольких онлайн сообществах вы тайно распространите информацию о том, что за уничтожение преступников можно получить больше наград, то это перестанет быть проблемой. Мне действительно нужно всё это вам рассказывать? Я и так разрешил управлять игровым балансом, пока это лишь немного влияет на саму игру.
 После того как Со Вон-Тхэ разочарованно произнёс свою речь, руководитель группы внутриигрового баланса мог лишь повторить свои извинения.
– Группы управления это тоже касается. Не обманывайтесь, думая, что вам особо-то и не нужно следить за игрой. Наблюдайте за тем, по какому пути собираются двигаться игроки в различных онлайн сообществах. Нам нужно знать обо всех изменениях, происходящих внутри игры.
 Принцип Со Вон-Тхэ был прост.
 Прямое вмешательство было запрещено, однако дозволялось косвенно влиять на игру. Именно так Со Вон-Тхэ и управлял "Вечной Жизнью".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 12. Секретные подземелья (1)**

Вы первым убили 100 преступников и отобрали их карму. Вы сделали то, что ещё никто не делал на планете Тринарк и достойны за это похвалы.
Вы получили титул уникального класса "Первый Охотник на Преступников".

 Сан-Хёк смог заполучить желаемое после убийства ста преступников. Поскольку он сделал это после недели тяжёлой работы, то титул казался ему ещё более ценным.
– Это плохо. Я совсем растерял навыки.
Обычный человек оказался бы доволен убийством ста разбойников за одну неделю, однако Сан-Хёк испытывал совершенно противоположное.
Охотясь на преступников, он множество раз сражался против игроков и, если посмотреть на результат, не совершил ни одной ошибки. Однако Сан-Хёку действительно не нравились движения собственного тела.
Он считал, что его форма в данный момент равнялась примерно семидесяти процентам от своего пика. Даже после всех приложенных усилий его чувства по-прежнему были притуплены из-за стольких лет, прожитых калекой. Поэтому для полного восстановления способностей Сан-Хёка требовалось лишь время.
Он подумал, что ему нужно прилагать больше усилий, проверяя при этом информацию о титуле "Первый Охотник на Преступников". Сан-Хёк помнил, что титул был хорош, однако не знал конкретных его эффектов, поэтому он с нетерпением открыл окно с информацией.

Титул – Первый Охотник на Преступников.
Класс – Уникальный.
Описание: от вас, кто первым одолел сто преступников, можно ощутить особую силу.
Префикс: при столкновении с преступниками скорость движений возрастает на 30%.
Постфикс: при столкновении с преступниками скорость восстановления здоровья возрастает на 30%.
Эффекты: При столкновении с преступниками все способности возрастают на 7%.

 – О-о! Так у него эффект процентного увеличения.
Хоть это и очевидно, эффекты процентного увеличения всегда были хороши. Сан-Хёк наконец понял, почему считал, что "Первый Охотник на Преступников" был отличным титулом.
– Навряд ли можно найти что-то лучше против разбойников.
Лично ему понравился эффект увеличения скорости движений, поэтому Сан-Хёк всё больше и больше восхищался этим титулом.
'Благодаря этой охоте я довольно сильно поднял уровень и достаточно восстановил свои навыки сражения против игроков, чтобы никому не проиграть. Поэтому, думаю, это удовлетворительный результат? О, я же заработал кучу денег, так что могу сказать, что получил довольно серьёзную прибыль.'
Сан-Хёк кивнул головой, на этот раз оценивая саму охоту на преступников. Если взглянуть на результаты, то всё было хорошо. Больше всего Сан-Хёку понравился тот факт, что он смог поднять свой уровень до двадцать четвёртого, и хоть и не точно, но в данный момент самые высокоуровневые игроки находились примерно на двадцать седьмом-тридцатом уровне.
Подавляющее большинство из них обладало одним углублением Души. Могли быть и пользователи с двумя Древними Знаниям, однако никто с тремя углублениями Души совершенно точно не поднялся выше двадцать пятого уровня.
'Теперь те высокоранговые игроки должны быть готовы начать охоту на разбойников, не так ли? Это не так уж и плохо, однако мне не следует сними конкурировать. Кроме того, мне по-прежнему нужно заработать много денег, поэтому, полагаю, следует на некоторое время завязать с охотой на преступников.'
Всему своё время, в том смысле, что Сан-Хёк уже высосал все соки из охоты за разбойниками. Он повернул голову и посмотрел куда-то в сторону.
\*\*\*
На планете Тринарк существовало бесчисленное множество подземелий. В основном они были разделены на "общие" и "секретные". Общие подземелья буквально являлись просто подземельями, в которые мог свободно попасть любой игрок.
Конечно, могли существовать определённые ограничения, связанные с самим подземельем, однако любой, кто выполнит необходимые требования, сможет легко попасть внутрь.
С другой же стороны, в секретные подземелья, как и гласило их название, мог попасть далеко не каждый.
Секретные подземелья оказывались закреплены за игроком, который их обнаружил, общие же подземелья принадлежали Богу-Создателю, создавшему мир "Вечной Жизни", поэтому между ними и существовало столь резкое различие.
На планете Тринарк находилось бесчисленное множество секретных подземелий. Из-за своих особенностей они то появлялись, то разрушались, поэтому посчитать точное их количество было невозможно. Число же общих подземелий напротив было известно, поскольку все они являлись "постоянными".
Общие подземелья обычно могла зачистить лишь команда игроков, поэтому Сан-Хёк ещё не мог туда отправиться.
Однако с секретными подземельями всё обстояло по-другому. Большинство из них были небольшими по своему размеру, и лишь за обнаружение их игрок получал значительные бонусы, поэтому в данный момент было бы правильно сосредоточиться именно на секретных подземельях.
Пока остальные игроки убивали монстров в зонах для охоты, при этом даже не подозревая о существовании секретных подземелий, Сан-Хёк собирался быстро поднять свой уровень, отыскивая тайные подземелья и получая дополнительную карму.
'Пусть я и не знаю, когда было найдено первое секретное подземелье, однако я знаю два из них, которые позже стали горячей темой для обсуждений! '
Пусть Сан-Хёк и возвратился из прошлого, даже он мог не знать всего о секретных подземельях. Всё, что в них находилось, как и гласило само их название, держалось под завесой тайны, поэтому большая часть информации Сан-Хёку была неведома.
Однако одна лишь эта известная ему информация находилась на совершенно другом уровне, чем всё, что знали обычные игроки. Просто объём информации о секретных подземельях был настолько огромен, что Сан-Хёк не знал большей её части.
Прежде всего, он обладал информацией о двух тайных подземельях, которые отлично подходили для поднятия уровня в самом начале игры. Эти подземелья были монополизированы группой пользователей, и причина, по которой они оказались раскрыты широкой публике, заключалась в самих игроках, которые несколько лет спустя хвастались своей находкой по телевидению.
Сан-Хёк оказался глубоко впечатлён этой передачей, поэтому и запомнил те два подземелья.
Подземелье, которое было обнаружено самым первым – "Подземелье Мерлогов", скрытое в "Заброшенной Рыбацкой Деревне".
Оно представляло собой подземелье лишь D-ранга, однако дополнительный бонус к получаемой карме составлял сорок процентов, само подземелье отличалось малыми размерами, а монстров внутри него – "мерлогов" – было легко победить. Если собрать воедино все эти факторы, то в данном месте было крайне легко заработать карму.
Подземелье Мерлогов, как было известно, оказалось обнаружено очень быстро, поэтому Сан-Хёк уже направлялся в Заброшенную Рыбацкую Деревню, чтобы найти его первым.
'После охоты на все шестнадцать типов монстров мне нужно будет нырнуть в море рядом с рыбацкой деревушкой, прихватив с собой разноцветные жемчужины, которые получу от каждого вида. На дне моря есть древняя каменная скрижаль, и если поместить все шестнадцать типов жемчужин в те углубления, то можно открыть секретное подземелье. Это всё, что я знаю...'
Столь сложный процесс требовался для открытия секретного подземелья. Однако Сан-Хёк уже знал ответ, а поэтому легко смог приблизиться к заветной цели. Тем не менее другим игрокам пришлось бы отыскать подсказки в различных местах и сложить их воедино, дабы найти решение.
Вероятно, Сан-Хёк действовал нечестно, однако было бы просто смешно вести честную игру после возвращения в прошлое.
Он уже купил все шестнадцать типов жемчужин в магазине под заказ. Поскольку никто не знал, что жемчужины хранят такой секрет, Сан-Хёк приобрёл их по очень низкой цене.
Очевидно, что было гораздо эффективнее купить их за золото. Поскольку шанс выпадения жемчужин из монстров не равнялся ста процентам, бродить вокруг рыбацкой деревушки и убивать чудовищ было слишком нерационально.
Поскольку Сан-Хёк приобрёл жемчужины и знал месторасположение подземелья, то сразу же отправился вплавь. Теперь он просто искал старую каменную скрижаль, которая, судя по всему, находилась на дне моря.
Спустя три часа подводных поисков Сан-Хёк наконец нашёл небольшую каменную плиту. За это время он получил обычный навык "плавание", который позже может иметь ключевое значение, поэтому это был вовсе неплохой результат.

Скрытое в море место, область обитания Мерлогов.
Секретное подземелье "Сокровищница Мерлогов" было обнаружено.
Сокровищница Мерлогов будет закреплена за Путешественником между Измерениями "Бессмертным".
За этим подземельем может быть закреплено до трёх пользователей.

 Сан-Хёк вошёл в подземелье сразу же после того, как оно оказалось закреплено за ним. Не то чтобы море являлось глубоким или что-то ещё, просто было довольно трудно задерживать дыхание на долгое время, поэтому, войдя в подземелье, Сан-Хёк собирался набрать воздуха в свои лёгкие.
Оказавшись внутри, сначала он посмотрел информацию о "Сокровищнице Мерлогов".

Секретное подземелье "Сокровищница Мерлогов".
– Закреплено за Путешественником между Измерениями "Бессмертным".
– Зарегистрированные Путешественники между Измерениями: "Бессмертный", Недоступно, Недоступно.
Описание: небольшое хранилище, в которое мерлоги собирают свои сокровища. Множество этих созданий охраняют драгоценности, однако сами они не выглядят опасными.
Дополнительная карма: +40%.
– Награда за зачистку подземелья: одно из блестящих сокровищ, которое собрали мерлоги.
– Время восстановления подземелья после зачистки: 1 час.
Время существования подземелья: бесконечно.
Наибольшее число зачисток: 100.

 Подземелье оказалось точно таким же, как и помнил Сан-Хёк. Прежде всего, не было никаких зарегистрированных Путешественников между Измерениями, а бонус к карме действительно равнялся сорока процентам. Если учитывать тот факт, что обычно секретные подземелья увеличивали получаемую карму на десять-двадцать процентов, то данный бонус был довольно велик.
"Сокровищница Мерлогов" представляла собой прямолинейное подземелье с тремя комнатами по пути, в конце которого располагалось пристанище босса, откуда появлялся "Синерогий Мерлог".
Условием зачистки подземелья являлось убийство босса, а награду можно было получить, лишь зачистив подземелье.
Блестящие вещи, которые собирали мерлоги, не представляли никакой ценности, однако среди них могли попадаться действительно полезные предметы.
Как только подземелье окажется зачищено, на его восстановление потребуется один час. Сокровищница Мерлогов обладала безграничным временем существования, однако так же существовали секретные подземелья, которые разрушались через короткий промежуток времени.
Самой важной же частью являлось наибольшее число зачисток. Это означает, что секретное подземелье окажется разрушено, как только будет зачищено сто раз.
– Это определённо круто.
В своей предыдущей жизни Сан-Хёк повидал огромное множество тайных подземелий, однако это место можно было считать высококлассным подземельем на начальных этапах игры. Важным моментом здесь являлся тот факт, что мерлоги являлись одними из пяти самых легкоубиваемых монстров.
Это означает, что подземелье может быть зачищено множество раз за короткий промежуток времени, и не важно, игрового времени или реального. Время – это всегда деньги.
'Время существования подземелья не ограничено, поэтому давай-ка сначала поищем другие секретные подземелья, поскольку это место уже закреплено за мной.'
Как только секретное подземелье оказывалось закреплено за каким-либо игроком, ни один другой пользователь не мог попасть внутрь до тех пор, пока хозяин подземелья, в данной случае Сан-Хёк, не зарегистрирует их.
На самом деле, никто не говорил о секретных подземельях, поскольку их существование пока ещё не было раскрыто, однако в будущем появятся целые сайты, посвящённые торговле ими. Поэтому секретные подземелья имели огромное значение.
Сан-Хёк знал, что грядёт мир, в котором тайные подземелья станут деньгами, однако он не собирался продавать "Сокровищницу Мерлогов" кому-то другому.
Сан-Хёк хотел монополизировать её, поскольку в нёй находилось множество отличных предметов.
– Но раз уж я всё равно здесь, почему бы мне разок не зачистить его? Ну, давай сделаем это и посмотрим, каково моё время зачистки.
Изначально он собирался покинуть подземелье, однако изменил своё решение в пользу зачистки этого места.
\*Ср-р-р-р\*
Сан-Хёк вытащил из-за спины "Сокровенный Меч Путешественника" и взглянул вперёд. Перед ним находилась небольшая пещера. Это был вход в секретное подземелье "Сокровищница Мерлогов".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 13. Секретные подземелья (2)**

Мерлоги были слабы, а боевые способности Сан-Хёка довольно хороши, поэтому на зачистку всего подземелья ушло безумно мало времени.
27 минут 22 секунды.
Пусть "Сокровищница Мерлогов" являлась подземельем с небольшими размерами, подобное время было достойно занять первое место в соревновании по скорости зачистки, если бы, конечно, такое проводилось.
Обычным игрокам потребовался бы по меньшей мере час или два для выполнения данной задачи, однако Сан-Хёк легко зачистил подземелье, стараясь не совершать лишних движений и убивая как можно большее количество Мерлогов за раз.
– Хм, если я сокращу количество лишних движений и нанесу больше урона Боссу, когда он ошеломлён, то, думаю, смогу уменьшить время ещё примерно на пять минут.
Его рекорд уже был невероятен, однако Сан-Хёк считал, что сможет сделать его ещё лучше. Он определённо был далёк от нормального человека.
Сан-Хёк покинул Сокровищницу Мерлогов и вновь возвратился в город Сокол. Второе подземелье, которое он планировал найти, располагалось, как ни странно, в самом городе.
Сан-Хёк не знал точного названия этого подземелья, но, судя по телевизионной программе, его называли "прибыльным подземельем-канализацией". Тогда почему же Сан-Хёк сперва отправился искать именно Сокровищницу Мерлогов?
Причина была проста. Парень из программы сказал, что они нашли данное подземелье сразу после Сокровищницы Мерлогов. Это означало, что если первому отыскать подземелье с Мерлогами, то вместе с этим первому найти и подземелье-канализацию.
Так или иначе, поскольку Сан-Хёк нашёл Сокровищницу Мерлогов, то единстенное, что оставалось сделать, так это отыскать и подземелье-канализацию.
Так же интересным являлся тот факт, в городе уже есть общее подземелье под названием "Канализация города Сокол".
Именно эта канализация и являлась первым подземельем, созданным для новичков, в котором могли побывать пользователи.
Однако на него нельзя было смотреть свысока, только потому что оно ялялось подземельем для новичков, поскольку просторы канализации во много раз превышали содержимое большинства заключительных рейдов в остальных играх.
Именно здесь игроки могли ощутить весь масштаб "Вечной Жизни", они даже поговаривали о том, как превратить "Канализацию города Сокол" в отдельную игру.
Разумеется, на данный момент большинство пользователей даже не обладало достаточной силой, чтобы войти в канализации, поэтому никаких разговоров об этом пока ещё не велось.
'Канализации города начали покорять примерно через месяц после официального запуска, не так ли? Похоже, осталось ещё около трёх недель.'
Хоть Сан-Хёк и старался отыскать всё, что только мог, он собирался пропустить "Канализацию города Сокол". Во-первых, в данный момент ему не хватало слишком многих вещей, чтобы покорить данное подземелье, а, во-вторых, по его мнению, соотношение прилагаемых усилий и получаемого вознаграждения было слишком мало.
Поэтому Сан-Хёк решил, что будет лучше вообще пропустить канализацию города. Однако он собирался полностью заполучить и монополизировать "прибыльное подземелье-канализацию".
Немного в стороне от города Сокол располагалось поле, в котором появлялись "Бандиты Сокола". Если убить НИП-ов, состоящих в данной группе, то в результате этого можно получить предмет под названием "отличительный знак бандита".
Этот отличительный знак представлял из себя предмет, который требовался для завершения одного из самых распространённых здесь заданий – "Уничтожение врагов города Сокол".
Если принести данный знак в город, то в зависимости от их количества это даст дополнительные очки кармы. В общей сложности один человек мог заполучить десять тысяч отличительных знаков. Кроме того, с их помощью можно было улучшить взаимоотношения с защитниками города, поэтому данный предмет был довольно полезен.
В "Вечной Жизни" существовало не так уж и много вещей, которыми нельзя было торговать. Так что отличительные знаки бандитов таже часто являлись предметом торговли.
Поскольку эти знаки имелись у огромного количества игроков, на них был как высокий спрос, так и предложение. Сан-Хёк купил тысячу отличительных знаков в магазине. На это он потратил большую часть золота, полученного за убийство преступников, однако Сан-Хёк не считал данное вложение пустой тратой денег.
На самом деле, гораздо затратнее было охотиться на бандитов, чтобы заполучить тысячу знаков. Эти отличительные знаки, как и множество других вещей, могли складываться вместе. В таком случае над ними появлялось голографическое число 1000.
Вместе с этой тысячей отличительных знаков Сан-Хёк отправился к стражникам города и получил в карму в награду. Однако то, что он хотел, не просто очки кармы.
Поздравляем. Ваши отношения со стражниками города Сокол сильно улучшились и достигли стадии "дружба". Теперь вы можете посетить главное здание стражников и поговорить с Капитаном Стражи.
Именно этого и желал Сан-Хёк. Если быть точнее, он хотел получить разрешение на ход в главное здание стражников.
Удивительно, но "прибыльное подземелье-канализация" находилось точно под этой постройкой.
Если принести тысячу отличительных знаков бандитов, то это позволяло игроку поднять взаимоотношения со стражниками до "дружеского", а десять тысяч позволяли улучшить взаимоотношения до "коллег" и вступить в ряды стражей города.
Однако Сан-Хёку не требовалось становиться стражником, поэтому он принёс лишь тысячу знаков. Получив разрешение, Сан-Хёк тут же направился в здание стражей.
Благодаря "дружеским" отношениям все стражники-НИП-ы приветствовали Сан-Хёка с улыбкой.
Эта система взаимоотношений имела практически такое же значение, как и титулы в "Вечной Жизни". В основном она была разделена на "личную" и "групповую", при этом наиболее важной являлась именно первая.
Например, даже если Сан-Хёк улучшит взаимоотношения со стражниками города до "коллег", то в случае ошибки в личных отношениях с одним из них именно этот конкретный НИП будет ненавидеть Сан-Хёка, в отличие от остальных стражей города.
Так или иначе, в данный момент эта система взаимоотношений не расценивалась пользователями всерьёз, однако по прошествии некоторого времени игроки поймут, насколько она важна.
До сих пор ни один из стражников не связывался с Сан-Хёком по личным вопросам, поэтому все НИП-ы относились к нему хорошо. В конце концов, Сан-Хёк спокойно вошёл в главное здание стражей города.
Спустившись в подвал, он вновь вспомнил, о чём говорили те парни из телевизионной программы.
'Старый стеллаж у стены... они достали книгу с картой канализаций города Сокол, не так ли?'
Сан-Хёк подошёл к стеллажу в углу подвала и начал искать книгу под названием "Карты канализации города Сокол".
'Вот она.'
Он быстро её нашёл и сразу же взял с полки.
Когда Сан-Хёк это сделал, весь стеллаж начал перемещаться в сторону.

Вы обнаружили отдельную канализацию, находящуюся под городом Сокол.
Секретное подземелье "77-ая канализация города Сокол" было открыто.
"77-ая канализация города Сокол" будет закреплена за Путешественником между Измерениями "Бессмертным".
В общей сложности за этим подземельем может быть зарегистрировано до четырёх игроков.

 'Сработало!'
И на этот раз Сан-Хёк знал точный ответ и смог без особых проблем обнаружить секретное подземелье-канализацию. Таким образом, он достиг результата, пропустив при этом весь процесс. Сан-Хёк смог первым обнаружить два секретных подземелья и монополизировать их.
Обычным игрокам пришлось бы не только собирать большое количество информации, но и собрать её воедино, получив тем самым несколько возможных вариантов, а затем наконец проверить каждый из них, для того чтобы найти одно единственное подземелье.
Очевидно, всё это было гораздо сложнее, чем то, что сделал Сан-Хёк.

Секретное подземелье "77-ая канализация города Сокол".
D-ранг.
– Закреплено за Путешественником между Измерениями "Бессмертным".
– Зарегистрированные Путешественники между Измерениями: "Бессмертный", Недоступно, Недоступно, Недоступно.
Описание: канализация, созданная при строительстве города Сокол, оказалась закрыта спустя долгое время. Она исчезла из воспоминаний жителей, но среди всего того, что попало сюда, встречаются и особые предметы.
– Дополнительная карма: +10%.
– Награда за зачистку подземелья: особые предметы, попавшие в канализацию.
– Время восстановления подземелья после зачистки: 1 час.
– Время существования подземелья: бесконечно.
– Наибольшее число зачисток: 150.

 Единственный, кто мог видеть вход в секретное подземелье, находящийся за стеллажом в подвале главного здания стражи, так это Сан-Хёк. Поскольку всё обстояло так, он вошёл в подземелье, проверил информацию о нём, а затем ушёл, ни о чём не беспокоясь.
'Я захватил две зоны для охоты, поэтому всё, что осталось, так это идти гриндить [1].'
Сан-Хёк покинул здание с удовлетворённым выражением на лице и отправился в крупнейший магазин магии в городе Сокол.
И в заброшенной рыбацкой деревушке и в городе находились свои секретные подземелья. Сан-Хёк собирался поочерёдно зачищать их и быстро повышать свой уровень.
Сперва он хотел просто побежать в заброшенную деревню. На это у него ушёл бы примерно один час, но, честно говоря, Сан-Хёк мог бы воспользоваться "Маркирующей Книгой", дабы призвать самого себя в деревню. Однако в данный момент он не обладал таким количеством денег, чтобы купить данную книгу и, кроме того, перезаряжать эти призывы.
Тем не менее Сан-Хёк мог позволить себе перезаряжаемые Камни Возврата.
Этими камнями, которые можно использовать десять раз за один заряд, он мог бы пользоваться в случае возвращения в город из рыбацкой деревушки.
Сан-Хёк действительно хотел использовать "Маркирующую Книгу", способную на сто перемещений за один заряд, однако в данный момент не было никакой необходимости покупать что-то настолько дорогое.
Как только путешественники покинут город Сокол, отправившись в различные части планеты Тринарк, "Маркирующие Книги" станут необходимыми предметами для всех игроков.
Маркирующие Книги, Межпространственные Сумки и Камни Возврата являлись обязательными предметами для всех Путешественников между Измерениями.
Межпространственные Сумки были совершенно необходимы, поскольку в "Вечной Жизни" не существовало понятия "инвентарь", а Возвращающие Камни требовались для возвращения в место сохранения, которое пользователь выбрал заранее.
Число Маркирующих Книг будет увеличиваться по мере роста уровня игроков, однако без них пользователи не могли и мечтать о путешествиях по планете Тринарк.
Сан-Хёк решил купить Маркирующую Книгу позже, сперва приобрести Возвращающие Камни, а затем побежать в Заброшенную Рыбацкую Деревню. С книгой он смог бы легко перемещаться между этими двумя местами, но, учитывая время восстановления секретных подземелий, не было никаких проблем в том, чтобы просто использовать Камни Возвращения.
\*\*\*
Сан-Хёк завершил все приготовления и, не теряя ни минуты, начал чередовать секретные подземелья.
Он получил огромное количество кармы в Сокровищнице Мерлогов и приобрёл довольно дорогие предметы в Семьдесят Седьмой Канализации.
Особенно убийство "Гигантской Канализационной Крысы" – босса подземелья-канализации – дало Сан-Хёку комплект предметов Магического класса, что было очень хорошо.
Прежде всего, иерархия предметов в "Вечной Жизни" была следующей: обычный → магический → уникальный → легендарный → Божественный. Комплект предметов же обычно расценивался на ранг выше, чем входящие в него вещи.
На данный момент на рынке было не так уж и много предметов Магического класса, поэтому комплект таких вещей, вместе обладающих уникальным классом, имел огромную ценность.
Снаряжение героя города Сокол – Харкана.
Не говоря уже о мече и щите Харкана, его брони и плаща... Сан-Хёк продолжал зачищать подземелье-канализацию, чтобы собрать все магические предметы из комплекта.
Зачистив канализацию около восьмидесяти раз, он наконец заполучил полный комплект снаряжения Харкана. У Сан-Хёка уже имелись другие части снаряжения, однако "Шлема Харкана" не было видно вплоть до восьмидесятой зачистки.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
1. Гринд – однотипный, неинтересный, скучный игровой процесс, который продолжительное время не меняет обстановку в игре.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 14. Второе древнее знание (1)**

Второе Древнее Знание
 Часть первая
Интересным являлся тот факт, что каждая часть снаряжения Харкана скрывала за собой частичку истории, и как только все элементы снаряжения объединялись вместе, истории складывались в единое целое.
Изначально Харкан был одним из восьми героев, которые изгнали "Армию Смерти", заполонившую гору Пуян, и построили город Сокол. Однако во время первого их сражения с Армией Смерти в сердце Харкана вонзился небольшой "Фрагмент Тьмы". Проблема заключалась в том, что никто не знал, что этот Фрагмент Тьмы проник внутрь его сердца. Даже сам Харкан не знал этого.
Со временем маленький Фрагмент тьмы мало-помалу изменял Харкана, и в конце концов справедливый и честный герой превратился в подлого диктатора.
Из-за своих злых действий развращённый Харкан в конечном счёте столкнулся с остальными героями. Не важно, насколько он был велик, Харкан не мог в одиночку противостоять всем героям, поэтому его, разумеется, оттеснили назад. В конце концов голову Харкана пронзила "Золотая Небесная Стрела", выпущенная другим героем. Однако по случайному стечению обстоятельств его тело упало в канализацию города Сокол, который в то время ещё строился.
Именно поэтому снаряжение Харкана можно было раздобыть в канализации. Причём данные предметы выпадали не только в "77-ой канализации", в которой сейчас находился Сан-Хёк, но и в общем подземелье "Канализации города Сокол".
После того как игроки начали зачищать канализации города, снаряжение Харкана стало знаменитым. На протяжении довольно большого промежутка времени пользователи называли это снаряжение "униформой" и очень любили.
Разумеется, последний босс "Развращённый Харкан" давал особый комплект снаряжения Харкана, однако таковое имелось лишь у избранных.
Сан-Хёк думал продать всё снаряжение, прежде чем цена на него упадёт из-за увеличения количества данного товара на рынке.
Снаряжение Харкана обладало средними характеристиками и довольно неплохими эффектами за полный комплект, поэтому всем игрокам оно действительно нравилось. Однако, по мнению Сан-Хёка, это были просто предметы, не достойные отдельного внимания.
Уровень Сан-Хёка возрос до двадцать восьмого всего за десять дней.
В "Вечной Жизни" уровни повышались довольно быстро вплоть до двадцатого, затем приблизительно до двадцать пятого уровня рост замедлялся, после чего перед игроком словно открывались врата преисподней.
На тридцатом уровне начиналась первая "Адская зона", и все игроки считали, что повышать уровни дальше было истинным адом. Однако позднее первые пользователи, достигшие сорокового уровня, поняли, что повышать уровни от тридцатого до сорокового было не так уж и сложно, когда увидели количество кармы, требующейся для взятия сорок первого уровня.
Настоящий ад начинался на сороковом уровне.
До того момента, как позднее оказалась добавлена вторая планета, все игроки довольно много настрадались в этой адской яме.
Хоть Сан-Хёк ещё не достиг и первой "адской зоны", его двадцать восьмой уровень определённо не был мал.
Хотя и не точно, но, согласно различным форумам, наибольший уровень игроков "Вечной Жизни" равнялся примерно тридцать четвёртому – тридцать шестому.
Однако у большинства таких игроков было лишь одно Углубление Души. Существовало ещё и меньшинство пользователей с двумя Углублениями Души, однако они не шли ни в какое сравнение с Сан-Хёком, поскольку у него их было целых четыре. В связи с этим уровень Сан-Хёка, фактически, повышался быстрее, чем у кого-либо ещё.
\*Пз-з-з-зт!\*
Мощный электрический разряд выстрелил из синего рога Мерлога. Босс-монстр Синерогий Мерлог изо всех сил старался сопротивляться, но это ни имело никакого значения для Сан-Хёка.
Сан-Хёк уже давно разгадал манеру действий монстра, а поэтому избежал его отчаянной атаки, перекатившись в сторону.
\*Треск!\*
Когда электрический разряд безрезультатно поразил землю, клинок Сан-Хёка качнулся три раза подряд.
\*Па-па-па\* \*Вжух!\*
У синерогого Мерлога в любом случае практически не оставалось здоровья, поэтому больше продержаться он не смог. Голова монстра оказалась отделена от тела за три взмаха меча, и Босс рухнул на землю.

Вы одолели Синерогого Мерлога и зачистили Сокровищницу Мерлогов.
Блестящий аметистовый браслет – предмет, который нашли мерлоги – упал на землю.
Вы достигли наибольшего возможного количества зачисток, зачистив подземелье 100 раз.
Сокровищница Мерлогов исчезнет.

 Сан-Хёк полностью зачистил Сокровищницу Мерлогов всего за десять дней. Разочаровывал лишь тот факт, что не было никаких наград за полную зачистку, поскольку данное секретное подземелье являлось низкоуровневым, однако это не имело никакого значения, поскольку Сан-Хёк уже заполучил довольно большое количество вещей, зачистив подземелье сто раз.
Хоть в семьдесят седьмой канализации и оставалось около пятидесяти зачисток, Сан-Хёк собирался продать её, после того как позднее возрастёт интерес к скрытым подземельям. Продать, разумеется, по высокой цене.
Всё будет стоить гораздо дороже, если этого товара практически нет на рынке, поэтому Сан-Хёк должен будет получить довольно большую прибыть, если хорошо продаст подземелье.
Сан-Хёк уже давно был полностью снаряжён в комплект брони Харкана.
Шлем Харкана, броня (верх), броня (низ), меч, щит, ботинки, накидка – всего семь частей.
После того как он полностью экипировался, Сан-Хёк наконец начал выглядеть как полупрофессионал. Конечно, с его точки зрения, разница между данным снаряжением и одеждой новичка была не так уж и велика, однако сейчас лучшей альтернативы не существовало.
Он продал все остальные предметы, оставив один комплект себе. Поскольку было сложно продать сразу все вещи за хорошую цену, Сан-Хёк дразнил рынок, выставляя комплекты по одному.
Только таким образом он мог продать все свои предметы по наибольшей цене.
На самом деле, с ростом популярности "Вечной Жизни" появлялось множество вещей, связанных с игрой не только внутри неё, но и в реальности, среди них был даже сайт по продаже предметов.
Если воспользоваться этим сайтом, то Сан-Хёк мог заработать немного денег, однако он не стал этого делать. Ему по-прежнему хватало денег на повседневную жизнь. В данный момент внутриигровая валюта – "золото" – была гораздо важнее настоящих денег.
\*\*\* [Я объявляю Вечную Жизнь лучшей игрой Сети Мечты всех времён и народов!]
 [Бесящая ВЖ потрясла игровую индустрию Сети Мечты.]
 [Пять секретов популярности ВЖ. Игра, которая за месяц должна заполучить корону.]
 [Текущий рейтинг 9,9 от игроков! Каждый игрок пал от очарования ВЖ!]
...
...
"Вечная Жизнь" наконец стала популярна.
Как и говорилось в статьях, "Вечная Жизнь" всего через один месяц после официального запуска доминировала над всеми играми в Сети Мечты и не сдавала своих позиций на протяжении пятнадцати лет.
– Значит, пришло время "Raonsoft" начать грести вёслами.
Пробормотал Сан-Хёк, читая статьи о "Вечной Жизни" на различных игровых сайтах.
– И сейчас как раз то время, когда начали появляться гильдии.
Информации о гильдиях пока ещё было не так уж и много. Важен был тот факт, что пусть о них никто и не знал, они всё равно существовали.
'Какая там была гильдия, что победила босса канализации "Развращённого Харкана"? Террикулум? Или Восход Падающей Звезды?'
Сан-Хёк подумал о нескольких гильдиях, которые были популярны в начале игры, однако они никак не мог вспомнить, какая именно из них впервые убила Развращённого Харкана.
– Ну, это и не важно. Я всё равно собираюсь пропустить его.
Роясь в воспоминаниях, Сан-Хёк покачал головой, поскольку подобные размышления не имели смысла. Не в его стиле было размышлять о чём-то, от чего он уже отказался.
– В конце концов, Харкан – всего лишь детская игрушка.
Сан-Хёк подумал о бесчисленном множестве подземелий, которые могли похвастаться своей сложностью, а также сложностью боссов. Существовало множество созданий, при убийстве которых Сан-Хёку придётся испытать невероятное количество проблем.
Хоть он и не состоял ни в одной из гильдий высшего уровня, мастерская, в которой его держали в качестве раба, была похожа на огромную гильдию, поэтому наступали времена, когда они отправлялись в рейд всей мастерской. В связи с этим у Сан-Хёка всё же имелся небольшой опыт в рейдах.
'Так или иначе, пока они копаются в канализации, я должен подготовиться к чему-то другому, так ведь?'
Он решил, что пришло время заполучить второе Древнее Знание. Причина, по которой Сан-Хёк не сделал этого ранее, заключалась в том, что он не выполнил необходимые требования для его получения.
Однако в данный момент уровень Сан-Хёка был выше двадцать пятого, а сам он обладал достаточным количеством золота. С этим Сан-Хёк должен быть в состоянии заполучить своё второе Древнее Знание.
Это Древнее Знание, которое он собирался получить сегодня, можно было считать ядром Души с четырьмя углублениями.
Оно же позволило Чхве "Краш" Сан-Лю заполучить титул сильнейшего игрока в прошлой жизни Сан-Хёка! Хоть Чхве Сан-Лю и разработал свою теорию в реальности, именно Сан-Хёк полностью завершил её.
Хотя в своей прошлой жизни он мог лишь передать её кому-то другому, поскольку был искалечен, сейчас всё изменилось. Сан-Хёк теперь не калека.
У него даже не было причин становиться таковым.
В прошлой жизни он стал рабом незаконно модифицированной ВР капсулы, находился в ней без надлежащего отдыха и оказался заражён странным заболеванием, названным "Синдром Переизбытка ВР".
Данное заболевание никак не влияло на повседневную жизнь, однако как только человек входил в ВР капсулу все его чувства путались, а любой НВР перечёркивался на корню.
По сути, Сан-Хёк был "искалечен" в виртуальной реальности.
Перед тем как он возвратился в прошлое, не было никаких признаков выздоровления. Прежде всего, данный синдром расценивался как новая неизлечимая болезнь, поэтому от него не существовало никаких лекарств.
Причина, по которой Сан-Хёк заботился о собственном теле и отдыхал должное количество времени, заключалась так же и в том, что он уже испытал на себе результаты изнурения тела.
Разумеется, в тот раз его тело было доведено до предела против собственной воли, а дополнительный удар нанёс ещё и стресс, но, так или иначе, Сан-Хёк не собирался вновь становиться калекой.
– Вот так!
Сан-Хёк, читавший интернет страницу на планшете и одновременно с этим отжимавшийся, поднялся с пола.
Он съел свой диетический хоть и невкусный завтрак и сделал упражнения. Поскольку Сан-Хёк немного поспал всего несколько часов назад, то находился в отличной форме.
– Отлично. Что ж, стоит ли мне теперь пойти в неё?
Он взглянул на капсулу виртуальной реальности, находящуюся в его комнате, и удовлетворённо улыбнулся.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 15. Второе древнее знание (2)**

.
Древнее Знание, которое хотел заполучить Сан-Хёк за второе углубление Души, было очень редким с точки зрения количества игроков, обладающих им. Тем не менее, его популярность была чрезвычайно низка, и, фактически, оно входило в пятёрку самых непопулярных Древних Знаний.
Разумеется, так было в прошлой жизни Сан-Хёка. Однако в данный момент никто не знал о существовании подобного Знания.
Войдя в "Вечную Жизнь", Сан-Хёк отправился на улицу Шестьдесят Девять, располагающуюся в развлекательном районе города Фалькон[1]. Эта улица, как и гласило её довольно пошлое название, предназначалась для того, чтобы приносить пользователям удовольствие.
"Вечная Жизнь" была игрой с рейтингом "18+". Прежде всего, получить доступ к Сети Мечты можно было лишь посредством отпечатков пальцев, а также с помощью системы распознавания лиц, поэтому несовершеннолетние никак не могли поиграть в "Вечную Жизнь".
Поскольку всё обстояло подобным образом, "взрослая" составляющая игры была крайне насыщенной.
Разумеется, в "Вечной Жизни" не было ничего незаконного, однако существовали некоторые вещи, которые находились на грани дозволенного. Тем не менее, пользователь мог использовать содержимое Сети Мечты, предназначавшееся только для взрослых, лишь определённое количество времени в день, поэтому жить здесь было попросту невозможно.
Сан-Хёк тоже был мужчиной, а поэтому и у него имелся опыт пользования взрослой частью игры. Однако он не злоупотреблял этим, а просто пользовался время от времени.
И сегодня Сан-Хёк пришёл на эту улицу не ради наслаждения, а дабы кое-что заполучить.
'Где там был этот игорный дом...'
Он искал одно из трёх самых знаменитых места на улице Шестьдесят Девять - Казино Фалькон. Спустя некоторое время Сан-Хёку всё же удалось попасть в казино, миновав при этом НИП-ов, на телах которых практически не было одежды.
Зачем же он здесь находился?
Причина проста.
Именно в казино и можно было заполучить желаемое им Древнее Знание.
Древнее Знание "Пользователь Карт".
После улучшения и слияния оно в конечном итоге преобразуется во "Владыку Карт", и лишь в этом месте можно было его заполучить.
\*\*\*
"Пользователь Карт".
Прошло не так уж и много времени, прежде чем все игроки узнали о Древних Знаниях. Среди некоторых пользователей они были известны и ранее, однако это не имело никакого значения.
Пусть Древних Знаний и было мало, это совсем не означает, что они были хороши. В частности, когда стало известно о "Пользователе Карт", многим игрокам данное Знание показалось интересным, однако все отвернулись от него, после того как узнали, какие именно оно даёт способности.
Подобное было не удивительно, поскольку само по себе Древнее Знание "Пользователь Карт" не имело никакого смысла.
Единственный Навык Души, который получал пользователь вместе с этим Знанием, назывался "Слияние Карт". Звучал он невероятно, однако, фактически, никто не знал, как именно использовать данный навык.
Разумеется, спустя немного времени людям удалось выяснить, как работает "Слияние Карт", однако проблема заключалась в том, что даже после этого навык невозможно было использовать.
В конце концов Древнее Знание, известное как "Пользователь Карт", оказалось забыто после того, как игроки решили, что его невозможно использовать. Существовало ещё несколько Древних Знаний, с которыми произошло нечто подобное, а поэтому в этом не было ничего удивительного.
Однако тем, кто спустя десять лет вновь вдохнул жизнь в "Пользователя Карт", оказался именно Сан-Хёк.
\*Тук-Тук\*
Сан-Хёк дважды слегка постучал по стакану с коктейлем и снова пропустил ставку. После того как он вошёл в казино, Сан-Хёк продолжал играть в "Семикарточный покер", в котором была наименьшая минимальная ставка.
Обычно люди приходят в казино, чтобы получить удовольствие или выиграть немного денег, однако Сан-Хёк играл по совершенно другой причине.
'И тут тоже всё плохо.'
Проверив пятую карту, он перевернул их все. Метод получения Древнего Знания "Пользователь Карт" заключался в том, что было необходимо собрать все возможные комбинации в семикарточном покере, сыграв за седьмым столом.
Если быть точнее – пару, две пары, тройку, стрит, флеш, фул хауз, каре, стрит-флеш – всего восемь комбинаций. [2]
С первого взгляда, это казалось не так уж и сложно, однако на самом деле всё обстояло совсем не так. Семикарточный покер не пользовался особой популярностью в казино, а поэтому за столом сидело не так уж и много игроков.
По данной причине собрать все комбинации было вовсе непросто. Особенно это касалось каре и стрит-флеша.
Именно поэтому Сан-Хёк сидел за седьмым столом для покера с наименьшей минимальной ставкой и ставил минимальную сумму денег, сосредоточившись на подборе своих карт.
Прежде всего, желание Сан-Хёка заключалось не в заработке денег, а в том, чтобы собрать все восемь комбинаций. По этой причине он тут же сбрасывал карты, как только понимал, что ничего не получится.
'Фух, у меня лишь четыре карты, и остался один только стрит-флеш... но, разумеется, он не появится так легко.'
Уже прошло два дня с тех пор, как Сан-Хёк пришёл в казино, и он по-прежнему сидел за седьмым столом, не взирая на отдых.
'Ну, они всё равно в конце концов появятся.'
Сан-Хёк не спешил. Подобная черта наблюдалась только у тех людей, которые точно знали, что они делают.
\*\*\*
'Последняя карта...'
Сан-Хёк нервно перевернул седьмую карту.
Туз червей!
Увидев его, Сан-Хёк кивнул головой.
'Готово.'
Каре появилось три дня назад, однако Сан-Хёку пришлось пострадать, поскольку стрит-флеш не удавалось собрать ещё три дня.
'Уже прошла неделя?'
Сан-Хёк находился в казино столь много времени, сколько позволял закон, и наконец добился желаемого результата.
После того как ставки были сделаны, он раскрыл все свои карты остальным игрокам, из-за чего те оказались сильно удивлены.
Однако Сан-Хёк был больше сосредоточен на появившимся перед ним системном оповещении, чем на реакции игроков.

Вы достойны стать "Пользователем Карт"
Вы выполнили все требуемые условия для получения Древнего Знания "Пользователь Карт".
Поглотите ли вы Древнее Знание "Пользователь Карт" в своё второе Углубление Души? Пожалуйста, примите решение в течение 5 минут.

 'Поглотить!'
Поскольку вокруг находились люди, Сан-Хёк мысленно прокричал и кивнул головой.

Древнее Знание "Пользователь Карт" будет поглощено во второе Углубление Души.
У вас осталось 2 свободных Углубления Души.

 Древнее Знание заполнило пустое углубление в Душе, и Сан-Хёк вышел из-за стола с удовлетворённой улыбкой на лице. Поскольку он получил всё здесь необходимое, то не было никаких причин и дальше оставаться в казино.
Хоть за прошлую неделю Сан-Хёк и потерял довольно крупную сумму денег, он не считал это напрасным.
'Как я и думал, "Пользователь Карт" – ядро Квадро-Души.'
Чхве "Краш" Сан-Лю, которого тренировал Сан-Хёк в своей прошлой жизни, был игроком с двумя Углублениями Души. А Древними Знаниями, которыми он пользовался, являлись "Рыцарь Теней" и "Владыка Карт".
Чхве Сан-Лю был игроком, которого практически полностью создал Сан-Хёк, а поэтому он знал все секреты, которые тот скрывал.
Именно по этой причине Сан-Хёк решил поместить "Рыцаря" и "Пользователя Карт" в свои Углубления Души, даже зная, что у него по-прежнему оставалось ещё два углубления.
Покинув казино без каких-либо сожалений, Сан-Хёк открыл окно с информацией и проверил только что полученное Древнее Знание "Пользователь Карт".

Древнее Знание "Пользователь Карт".
Описание: Могущество мастеров карт, унаследованное с древних времён, проникло в вашу душу. С помощью своих карт мастера способны невозможное делать возможным. Однако будьте осторожны. Справиться с этой силой не так просто...
Эффекты:
Создание карт – все предметы могут быть обращены в карты.
Восстановление – все карты могут быть возвращены в своё первоначальное состояние.
Близость к картам (C) – вы можете свободно использовать все карты предметов.
Слияние Карт [особый навык] – создайте что-то принципиально новое, объединив четыре или более карт.
Зарегистрированные комбинации: 0

 'Ничего не изменилось.'
"Пользователь Карт" был точно таким же, как его и помнил Сан-Хёк. Можно сказать, что ядром всех его планов являлось именно это Древнее Знание.
Фактически, с первого взгляда можно было понять, что "Пользователь Карт" был очень специфичным Древним Знанием.
Наилучшей его способностью, разумеется, являлось "Создание Карт". Практически всё, что существовало в "Вечно Жизни", можно было превратить в карты. Конечно, сам способ превращения различался от предмета к предмету.
Обычные вещи можно было обратить в карты до тех пор, пока они принадлежали Сан-Хёку, однако в случае монстров или животных требовалось выполнение различных условий.
Так или иначе, самый важный момент заключался в том, что для создания карты были необходимы ещё и некоторые хитрости. Что же касается техники восстановления, то она в буквальном смысле просто возвращала карту в её первоначальное состояние.
Например, ржавый железный меч можно было превратить в карту, а затем восстановить обратно в ржавый железный меч.
Единственно ограничение, которое накладывалось на превращаемые предметы, заключалось в том, что в момент превращения эти вещи привязывались к пользователю, а поэтому больше не могли быть проданы.
Если бы подобное было возможным, то "Пользователь Карт", вероятно, стал бы величайшим Древним Знанием для торговцев.
Однако в случае личного использования с помощью создания и восстановления карт можно было легко и просто управляться со своим снаряжением.
Это и являлась одной из причин, по которой Сан-Хёк не купил дорогую, но полезную "Пространственную Сумку".
На первый взгляд казалось, будто Древнее Знание "Пользователь Карт" было крайне заурядным и просто позволяло легко переносить вещи.
Однако истинная сила данного Знания заключалась не в создании и восстановлении карт.
Единственный навык Души – "Слияние Карт".
Это был самый мощный навык, существовавший в "Вечной Жизни".
Возможные комбинации "Слияния Карт" были безграничны. С помощью слияния Сан-Хёк мог использовать всевозможные навыки без каких-либо ограничений.
В то время, когда Чхве Сан-Лю был известен как сильнейший игрок в "Вечной Жизни", его противники всегда реагировали одинаково.
– Я не смог найти ни одной слабости.
Именно "Слияние Карт" и использовал Чхве Сан-Лю.
Если быть точнее, он использовал комбинацию карт, основанную на "Колоде Карт Небесного Дракона" Сан-Хёка, но, так или иначе, Чхве Сан-Лю смог возвыситься до лучшего игрока в "Вечной Жизни" с помощью силы "Слияния Карт".
Тогда почему же от "Пользователя Карт" отвернулись все игроки?
На самом деле, причина была довольно проста.
'Потому что комбинации карт никогда нигде не показывались...'
Комбинации карт.
В конце концов, именно они и имели значение. На первый взгляд, кто-то мог бы подумать "Найти комбинацию легко, не так ли?" или что-то вроде того.
Однако осознание истины лишило бы этого человека слов.
Для использования навыка требовалось четыре карты. С другой же стороны, практически всё в игре можно было превратить в эти самые карты, а поэтому число карт, которые могут быть использованы в комбинации друг с другом, стремилось к бесконечности.
Если бы комбинации можно было так легко отыскать, то игроки начали бы соревноваться, и, вероятно, комбинации карт довольно быстро стали бы известны всем пользователям.
Тем не менее, собрать их было не так уж и просто.
Кроме того, даже если успешная комбинация карт и оказалась найдена, существовало множество комбинации, результаты которых были попросту бесполезны. Фактически, существовали и такие комбинации карт, что взрывались при слиянии и убивали пользователя.
Более того, карты, используемые при слиянии, исчезнут независимо от успеха или неудачи, поэтому было трудно комбинировать дорогостоящие карты.
Из-за всех этих причин пользователи и не могли так просто пытаться отыскать правильную комбинацию карт. Существовало множество людей, которые, по слухам, оказались банкротами после подобных попыток.
Так же успех, достигнутый после многочисленных провалов, вынуждал игрока бережно хранить его, из-за чего пользователи никогда не делились комбинациями с остальными. Хотя бывали случаи, когда игроки продавали комбинацию по более высокой цене.
Однако в конце концов число людей, которые решались стать "Пользователями Карт", уменьшалось из-за неэффективности, да и игроки, исследовавшие различные комбинации карт, в конечном счёте тоже исчезли.
От "Пользователей Карт" отказывались, поэтому исчезали различные комбинации, а вслед за ними исчезало и всё большее количество "Пользователей Карт"... Этот замкнутый круг продолжался до тех пор, пока в "Вечной Жизни" практически не осталось игроков, использующих это Древнее Знание.
Тем, кто вытащил "Пользователя Карт" из корзины времени оказался именно Сан-Хёк. Став калекой, он решил, что дабы возвыситься вновь, нужно пойти на риск.
Именно по этой причине Сан-Хёк обратился к "Пользователю Карт".
Он собирал комбинации, когда это только было возможно, ползая в яме на протяжении семи лет. Заходя в игру со своим жалким НВР, Сан-Хёк не только пытался комбинировать карты сам, но и искал полезные комбинации, собирая материалы у других сдавшихся игроков.
Поскольку он обладал достаточно развитым игровым мышлением, то после семи лет упорного труда достиг определённого результата.
Этим результатом являлась "Колода Карт Небесного Дракона", которую Сан-Хёк передал Чхве Сан-Лю. Данная колода, состоящая из двадцати четырёх комбинаций карт, вдохнула в игру новую жизнь.
Проще говоря, данный феномен можно было назвать "нашествием карт".
Каждый старательно пытался стать "Владыкой Карт" как и Чхве Сан-Лю, и число общеизвестных комбинаций быстро возрастало.
Однако ни одна из них не превзошла "Колоду Небесного Дракона", которую составил Сан-Хёк спустя семь лет исследований.
На самом деле, в тайне ото всех он использовал общеизвестные комбинации карт, дабы создать колоду, которая превзойдёт "Колоду Карт Небесного Дракона".
Сан-Хёк собирал всевозможные колоды карт на случай, если его выгонят из команды "Небо", и смог добиться хороших результатов за короткое время.
– Именно так я и завершил колоду, которую буду использовать в этой жизни.
Пробормотал Сан-Хёк с улыбкой на лице.
Он уже подготовил колоду, которую будет использовать.
1. Город Фалькон = город Сокол.
2. Тут автор, скорее всего, допустил ошибку, поскольку в семикарточном покере существует не 8, а 10 комбинаций.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 16. Собственная Трансляция (1)**

Заполучив всё, что нужно, Сан-Хёк тут же покинул улицу Шестьдесят Девять. В нём уже начали просыпаться мужские инстинкты, однако времени на подобные вещи совсем не было, поэтому он сдержался и ушёл.
 Покинув улицу Шестьдесят Девять, Сан-Хёк направился в сторону самой популярной части города Фалькон – в торговый район.
 По пути он продолжал собирать камни и класть их сумку. Не известно, зачем Сан-Хёк так делал, однако он по-прежнему искал камни.
 Дойдя до торгового района, Сан-Хёк проверил, сколько золота находится в его распоряжении, и тут же направился в магазин по заказу предметов.
 До этого момента он посещал данный магазин лишь для того, чтобы продать что-либо, однако на сей раз Сан-Хёк пришёл сюда ради покупок.
'Частичка Огня и Пыль Блэкстоуна.'
 Напомнив себе о двух предметах, которые требовалось купить в магазине, он тут же воспользовался поисковой системой и нашёл их.
 Частички Огня представляли собой довольно распространённый алхимический ингредиент. Их можно было найти, убив Огненную Ящерицу в Сохраняющей Тепло Пещере или сорвав Огненные Цветы.
 Они не были редки и не использовались в чём-то особенном, а поэтому в большом количестве продавались в магазине по заказу предметов.
 В тоже время, Пыль Блэкстоуна являлась одним из множества вещей, которые используют маги, и могла быть получена различными способами. Однако поскольку в "Вечной Жизни" существовало немало всевозможных магов, то и спрос на Пыль Блэкстоуна так же был довольно велик.
 Несмотря на это, Сан-Хёк без труда купил необходимые ему предметы, поскольку и продавались они тоже в большом количестве. В "Вечной Жизни" НИП-ы также приобретали предметы в соответствии с текущими потребностями пользователей и продавали их через магазин по заказу предметов. Таким образом, существовало не так уж и много вещей, что невозможно было заполучить просто потому, что их не продают игроки.
 Сан-Хёк приобрёл нужное количество Частичек Огня и Пыли Блэкстоуна, а затем покинул магазин.
'Поскольку я заполучил Частички Огня и Пыль Блэкстоуна, то единственное, что мне теперь осталось, так это метан из канализации... Это последний компонент.'
 Метан из канализации. Его было чрезвычайно легко заполучить, только если вы знаете определённую хитрость, в противном же случае сделать это было безумно трудно.
 Первым делом Сан-Хёк направился в крупнейший магазин общего назначения в городе Фалькон, чтобы купить тысячу чистых карт. В его прошлой жизни их называли "пустыми картами", и в данный момент большинство пользователей не знали о существовании подобного предмета в магазинах общего назначения.
 Приобретя тысячу пустых карт, Сан-Хёк тут же направился в собственное секретное подземелье – в "Семьдесят Седьмую канализацию города Фалькон". Оказавшись на месте, он вытащил пустые карты и направится к одному из углов подземелья.
– Люди всё ещё не знают, что представляют собой пустые карты.
 Пройдёт ещё много времени до тех пор, пока игроки узнают, где используются данные карты.
 Сан-Хёк сосредоточился, держа карту в своей руке. Если быть точнее, он представлял, как нечто входит пустую карту.
 То, чего желал Сан-Хёк, так это бесконечные запасы метана, вытекающего из канализации. Другими словами, он пытался поместить метан в пустую карту.
 Таким образом, пустые карты представляли собой нечто вроде пустой тарелки, в которую можно было что-либо положить. До тех пор, пока пользователь хорошо представляет себе процесс, таким образом можно было легко поместить что-либо в карту.
 Сан-Хёк поместил метан в пятьдесят пустых карт. Когда газ попадал внутрь карты, то на самой карте появлялось изображение жёлто-коричневого газа, а также надпись "Метан (Осторожно: пахнет)".
 Таким образом Сан-Хёк заполучил карточки с метаном. Затем он преступил к созданию карточек с Частичками Огня и Полью Блэкстоуна.
 В общей сложности у него получилось пятьдесят четыре карточки с Частичкой Огня и пятьдесят карт с Пылью Блэкстоуна.
– Осталось только...
 Собрав три типа карт, он начал превращать собранные по дороге камни в такие же карты. В этот раз хитрость была так же проста.
 Сан-Хёк должен был просто совместить пустые карты и камни.
 В общей сложности он получит пятьдесят карт камней.
 В месте с ними теперь Сан-Хёк обладал четырьмя типами карт.
 Причина, по которой он сделал четыре различные типа карт, была проста.
 Все эти четыре типа являлись элементами первой созданной им комбинации.
– Самая основная комбинация из "Колоды Карт Небесного Дракона" - "Пламенный Камень". Фактически, комбинацию для Пламенных Камней не знал ни... нет, знал лишь я и Чхве Сан-Лю.
 Пламенный камень по своей сути был похож "Огненный Шар" – одно из основных заклинаний, на котором специализировалось большинство боевых магов.
 Если точнее, то он был немного слабее, но в замен обладал гораздо большей универсальностью. Так или иначе, эта комбинация являлась той, которую Сан-Хёк собирался часто использовать в будущем.
 На самом деле, если смотреть эти на карты по отдельности, то они были бесполезны. Однако комбинация четырёх бесполезных карт создавала сильное оружие.
– Слияние Карт.
 Сан-Хёк достал все четыре типа карт и тихо пробормотал "Слияние Карт". Когда он это сделал, то четыре карты объединились в одну, и в его руках появилась магическая карта, известная как "Пламенный Камень".
 Комбинация карт для "Племенного Камня" оказалась зарегистрирована в Духовном Навыке "Слияние Карт".
 В общей сложности у Сан-Хёка была зарегистрирована одна комбинация.
 После регистрации появлялась возможность объединять карты напрямую, не доставая их из сумки, а просто владея ими.
 Для активации техники "Слияния Карт" необходимы были лишь сами карты, а поэтому она не требовала ничего другого.
 Ни ОМ, ни ОЖ, ни чего-либо ещё. Однако непрерывно пользоваться картами тоже было невозможно. Все комбинации обладали временем, необходимым для восстановления, а поэтому использовать одну и ту же комбинацию карт можно было лишь по прошествии этого времени.
 Например, время восстановления только что зарегистрированного Сан-Хёком "Пламенного Камня" составляло восемь секунд. Другими словами, он мог использовать данную карту лишь через каждые восемь секунд.
 Хоть всё и зависело от самого человека, но, учитывая тот факт, что обычно время восстановления "Огненного Шара" составляло пятнадцать секунд, Пламенные Камни были чрезвычайно хороши.
 Сан-Хёк заполучил Древнее Знание "Пользователь Карт", а также подготовил достаточно "Пламенных Камней". Теперь ему нужно было усердно трудиться, чтобы первым открыть множество других вещей.
 Однако сейчас прежде всего ему требовалось отдохнуть. Поскольку вплоть до этого момента он был сосредоточен на игре в семикарточный покер и практически не спал. В данный момент Сан-Хёку нужно было восстановиться.
 Поскольку он долгое время не упражнялся, то буквально чувствовал, насколько тяжело его тело.
'Давай-ка сначала выйдем из игры.'
 Поскольку Сан-Хёк практически достиг предела времени, дозволенного находиться в игре, то не мог больше оставаться в ней.
 После того как он покинул игру, то сразу же отправился спать. Будто бы пытаясь восполнить недостаток сна, Сан-Хёк на протяжении пяти часов спал как убитый, пока его не разбудил звук будильника.
 Он хотел поспать ещё хотя бы часов десять, однако это нарушит его биоритм, поэтому Сан-Хёк проснулся.
 После того как он встал, то, как обычно, быстро принял душ и позавтракал диетическим питанием, выискивая при этом информацию про "Вечную Жизнь".
'Нет ничего особенного... Ох!'
 Только он собирался закрыть окно, думая, что не нашёл ничего необычного, как вдруг изобразил удивлённое выражение лица, после того как увидел небольшую рекламную статью в углу экрана.
– "Pu TV"... Как я мог забыть об этом.
 Не то что бы это была большая ошибка, просто Сан-Хёк почувствовал себя дураком из-за того, что забыл о "Pu TV", которое можно считать одним из аспектов истории "Вечной Жизни".
 В некотором смысле "Pu TV" являлась стриминговым интернет сервисом, наподобие "Pafreeca TV"[1]. Разумеется, у них существовали и различия. Если "Pafreeca TV" была признана лучшей стриминговой платформой в эпоху Интернета, то "Pu TV", в свою очередь, признали лучшей стриминговой платформой в эру Сети Мечты.
 Изначально "Pu TV" стала знаменита благодаря трансляциям "Fantasy Tekken", однако затем данный сервис переключил своё основное внимание на "Вечную Жизнь" и превратился в крупнейшую стриминговую платформу.
– Помнится, примерно в это время "Pu TV" начало агрессивно рекламировать "Вечную Жизнь".
 Хоть "Pu TV" и сделало правильный выбор, существовало множество людей, которые беспокоились о столь дерзком решении данного сервиса.
 Эти люди считали, что лучше всего инвестировать в "Fantasy Tekken", поскольку он был по-прежнему популярен.
'Ну, они исчезнут всего через полгода, когда руководители "Pu TV" докажут, что оказались правы.'
 После того как Сан-Хёк вспомнил об этом, то вошёл в Сеть Мечты и отправится на "Pu TV". Хоть на главной странице по-прежнему присутствовало множество трансляций по "Fantasy Tekken", были и некоторые трансляции, связанные с "Вечной Жизнью", которым "Pu TV" выделило специальное место.
 Разница между трансляцией посредством Сети Мечты и трансляцией через Интернет была как между 2D и 4D. Очевидно, что в Сети Мечты всё было намного лучше.
'Пока не вижу никаких знакомых имён...'
 Сан-Хёк покачал головой, глядя на содержимое сервиса, связанное с "Вечной Жизнью". Ведя игровую трансляцию, действительно можно было заработать довольно приличные деньги, но так же это требовало и разглашения множества вещей, а поэтому пока не так уж и много людей бросали вызов данной области.
 Особенно это касалось Сан-Хёка, который обладал множеством секретов. Он никогда не сможет легко вести нечто вроде онлайн трансляции.
'Вместо этого мне нужно записать свой игровой процесс и выложить его позднее.'
 Не важно, сколькими важными секретами он владел, отказываться от трансляции было слишком большой потерей, поэтому Сан-Хёк уже придумал метод, по которому будет работать его собственный канал, скрывая при этом как можно больше секретов.
 После того как позднее свои каналы запустят такие профессиональные игровые средства вещания, как "LGN", то Сан-Хёку придётся покупать онлайн канал у них. Данная область совершенно отличалась от личных трансляций, а поэтому от неё было трудно отказаться. Так или иначе, если Сан-Хёк хотел заполучить собственный онлайн канал, то ему нужно было повысить свою известность.
 Сан-Хёк нажал на название самого популярного канала, принадлежащего пользователю "BJ". Хоть этот парень не приносил стопроцентного веселья, но наблюдать было достаточно интересно.
 Трансляция велась из Канализации города Фалькон, где собрались множество команд и бросили вызов данному подземелью.
 Сан-Хёк включил режим наблюдения "от первого лица" и начал видеть то, что видит сам "BJ". Хоть девяносто процентов пользователей использовали для просмотра вид "сверху", однако Сан-Хёк предпочитал именно такой способ наблюдения.
'Здесь ты должен был блокировать, а не уклоняться.'
 Не то чтобы он пытался найти недостатки, просто Сан-Хёк видел слишком большое количество ошибок, поскольку наблюдал от первого лица. Другие пользователи были заняты восхваление способностей "BJ", однако Сан-Хёк считал этого игрока чуть лучше среднего.
 Разумеется, "BJ" тоже был относительно недооценён, поскольку стандарты Сан-Хёка были слишком высоки. Объективно говоря, данный игрок вполне мог попытаться стать профессионалом, если приложит достаточно усилий.
 Понаблюдав примерно пятнадцать минут, Сан-Хёк покинул трансляцию. У него не было никаких причин смотреть на то, как игроки сражаются в Канализации.
'Не то чтобы это большая проблема, если я не сразу начну свою трансляцию, а поэтому давай-ка продолжим записывать и собирать некоторые материалы, что я могу выложить позднее.'
 "Вечная Жизнь" поддерживала множество типов записывающего программного обеспечения, поэтому Сан-Хёк мог записывать видео каждый раз, когда захочет. Незаконно было лишь снимать других пользователей без их разрешения, что могло повлечь за собой не только блокировку аккаунта, но и судебное разбирательство.
 Поскольку ситуации такого рода уже множество раз происходили в других играх, то теперь пользователи Сети Мечты были предельно осторожны.
 Приведя в порядок свои мысли по поводу личной трансляции, Сан-Хёк вошёл в "Вечную Жизнь".
'У меня достаточно характеристик, да и сцена уже практически готова. Так что, должен ли я пойти поохотиться за этим парнем?'
 Именно на это Са-Хёк и был нацелен с самого начала. Ранее он медлил лишь потому, что не видел никакой надежды на победу.
Однако он не мог ждать вечно. Сан-Хёк не знал, когда пользователи начнут обращать внимание на это место, а поэтому ему нужно было забрать себе самые лакомые кусочки прежде, чем о них узнают игроки.
 1. Pafreeca TV - изменённое название южнокорейского сервиса Afreeca TV (аналог twitch.tv). Однако данный сервис примечателен ещё и тем, что по мимо трансляций различных игр там вы можете понаблюдать, как кто-то танцует, поёт или даже ест.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 17. Собственная Трансляция (2)**

Глава 16. Собственная Трансляция (2)
 В "Вечной Жизни" существовало место под названием Древний Замок Призраков. Это были руины древнего замка, расположенные довольно далеко от города Фалькон. На самом деле, они находились ближе к Миноксу – следующему городу после Фалькона, куда в будущем будут стекаться пользователи. Поэтому данная зона для охоты была ещё не так широко известна.
 В данный момент игроки классифицировали множество участков для охоты в "Вечной Жизни", и сейчас Древнему Замку Призраков был присвоен класс "D".
 Популярные охотничьи зоны, такие как Долина Мертвых, обладали классом "А". Другим же местам для охоты были присвоены классы "B" или "C". Участки класса "D" и ниже фактически являлись местом, в которое никто не ходил. Если быть точнее, то Древний Замок Призраков являлся наименее посещаемым местом для охоты среди известных на данный момент.
 "Вечная Жизнь" была игрой со множеством просторных охотничьих зон, а поэтому наименее популярные участки со временем становились ещё менее популярными.
 По крайней мере, данный порочный круг продолжался до тех пор, пока не был обнаружен один важный факт.
'Система накопления Кармы. Когда там она стала всем известна? Это происходило так плавно, что я даже не помню точного времени.'
 Система накопления Кармы. Данная система применялась лишь для охотничьих зон (а не для Подземелий), и благодаря ей в "Вечной Жизни" больше не существовало такого понятия, как "заброшенное" место для охоты. Даже после уменьшения числа игроков, охотящихся в низкоуровневых зонах, не один из участков не был полностью заброшен.
'Прошло ведь около трёх недель после открытия Древнего Замка Призраков? Этого должно быть достаточно, чтобы накопленная карма сформировала Сингулярность Кармы.'
 То, на что нацелился Сан-Хёк, так это на "Сингулярность Кармы", которая преображала монстров и сам участок для охоты.
 Если игроки периодически не убивали появляющихся монстров, то в этом месте накапливалась карма, и через некоторое время она вызывала явление, известное как "Сингулярность Кармы".
 Существовало множество стадий Сингулярности Кармы, и сейчас как раз было время между первой стадией – "формированием бонусного участка" – и второй – "появлением Босса".
 Если Сан-Хёк будет ждать и дальше, то его кувшинчик с мёдом может оказаться украден другими людьми, а поэтому сейчас было идеальное время, чтобы распробовать это вкуснейшее лакомство.
 Архитектура Древнего Замка Призраков была такова, что его этажи спускались под землю, а поэтому если бонусный участок и появился, то он находился между седьмым и восьмым подземными этажами.
 Сан-Хёк знал про Сингулярность Кармы, однако он не знал, кто именно открыл её появление в Древнем Замке Призраков.
 Пусть Сан-Хёк и был тем, кто возвратился в прошлое, он не мог знать всего, а поэтому должен был позаботиться о тех вещах, в которых он был не уверен.
\*\*\*
– Запись. Вид сверху!
 Сан-Хёк собирался записывать свой игровой процесс всегда, когда это было возможно, а поэтому включил видео запись, прежде чем войти в замок.
\*Ср-р-р-р.\*
 Сделав всё необходимое, Сан-Хёк обнажил "Сокровенный Меч Путешественника" и медленно пошёл вглубь Древнего Замка Призраков.
 Монстры в данном месте относились к классу скелетов: скелет-солдат, скелет-лучник, скелет-рыцарь и скелет-маг. И самые сильные монстры появятся тога, когда Сан-Хёк углубится в замок.
 Скелеты очень часто появлялись в различных местах планеты Тринарк, поэтому Сан-Хёк обладал огромным опытом борьбы с ними.
 У него даже имелся большой опыт сражений против главного Босса класса скелет – Спартои. Разумеется, Спартоя не появится в Древнем Замке Призраков, однако все монстры данного класса обладали схожей манерой боя.
 Меч с силой обрушился вниз. Оружие, которым со всей силы размахивал скелет, было довольно опасно.
 Однако Сан-Хёк немного наклонил свой меч и отразил удар. В дальнейшем данные техники стали основой сражения всех профессиональных игроков, нет, лишь основной части обычных игроков в "Вечной Жизни".
 Однако это произойдёт лишь через два или три года.
 В данный же момент никто не знал, что подобное было возможно.
\*Дз-з-зинь\*
 Легко отразив удар скелета-солдата, Сан-Хёк толкнул монстра своим телом.
\*Глухой стук!\*
\*Др-р-р-рк\*
 Все скелеты принципиально обладали низким запасом выносливости, а поэтому монстр оказался отброшен сильным толчком Сан-Хёка.
 Немного разорвав дистанцию, Сан-Хёк трижды взмахнул мечом.
\*Па-па-пах\*
 Тройной Рубящий Удар[1] активировался сам собой. Однако угол наклона лезвия был весьма необычен. Тройной Рубящий Удар представлял собой три обычные взмаха клинком, однако Сан-Хёк повернул рукоять меча и провёл рубящую атаку, нет, он трижды ударил плоской стороной клинка.
\*Глухой стук\*
 Против монстров класса скелет дробящее оружие было гораздо эффективнее режущего. На самом деле, Сан-Хёку нужно было использовать дробящее оружие вместо своего меча, однако поскольку "Сокровенный Меч Путешественника" обладал высокими характеристиками, то гораздо лучше было использовать именно его, а не какое-то случайное дробящее оружие.
 Взамен Сан-Хёк воспользовался своим мечом как тупым оружием. На самом деле, пусть это и может прозвучать легко, однако в действительности всё было совсем не так. Особенно это касалось изменения навыка, в названии которого есть слово "рубящий", на дробящий удар. Подобное обычно считалось невозможным.
'Удар! И они сейчас развалятся!'
 Сан-Хёк ударил скелета-солдата, размышляя при этом стандартным образом при сражении против данного типа монстров, и скелет в конечном счёте упал с разбитым черепом.
\*Треск\*
\*Пш-ш-ш\*
 В тот момент, когда монстр упал, Сан-Хёк отпрыгнул в сторону.
\*Вжу-у-ух\*
\*Треск!\*
 В этот миг мимо него пролетела стрела, выпущенная скелетом-лучником, и вонзилась в стену.
 Сан-Хёк уклонился от стрелы не после того, как увидел её, а сделал это инстинктивно. Перед ударом по черепу солдата он заметил, как восстаёт скелет-лучник, однако Сан-Хёк не мог точно знать, когда именно в него полетит стрела.
 Поэтому он мог лишь интуитивно уклониться.
 Избежав стрелы, Сан-Хёк перекатился по полу и рукой сделал метательный жест в сторону скелета-лучника.
 Навык Слияния Карт: "Пламенный Камень"!
\*Фшух\*
\*Бу-у-ум!\*
 Заранее подготовленный навык Слияния Карт активировался, и пылающий камень полетел в сторону монстра.
 Перед приходом в замок Сан-Хёк создал пятьдесят карточек "Пламенного Камня". Разумеется, такое их количество было не таким уж и большим, а поэтому Сан-Хёку нужно было сохранить карточки и на потом.
 Поскольку в магазине продавалось лишь пятьдесят единиц Пыли Блэкстоуна, то ему удалось создать только пятьдесят карт "Пламенного Камня", однако Пыль Блэкстоуна была далеко не редким материалом, а поэтому Сан-Хёк сможет вновь приобрести её несколько позже.
\*Хруст\*
 Для монстров класса скелет пламенные камни являлись практически ночным кошмаром, и, таким образом, скелет-лучник рухнул на пол с разбитым черепом. Именно по этой причине Сан-Хёк прежде всего и подготовил Пламенные Камни.
 Он легко расправился со скелетом-солдатом и мгновенно убил скелета-лучника с помощью Пламенного Камня. Оба монстра обладали относительно высокими уровнями, а поэтому для охоты в этом месте игроки собирались в команды по два или три человека.
Однако Сан-Хёк охотился в одиночку, веря в собственные способности.
'Ах, скорость появления монстров в бонусной области несколько пугает.'
 В данный момент Сан-Хёк находился на седьмом подземном этаже Древнего Замка Призраков. В общей сложности всего в замке было восемь подземных этажей, а также бонусная область, появившаяся на седьмом этаже благодаря Сингулярности Кармы.
 После появления данной области Карма, получаемая за убийство монстров, возрастала от двадцати до тридцати процентов, а из самих монстров чаше выпадали предметы более высокого качества.
 Бонусные области существовали до тех пор, пока не будет убито определённое количество монстров, поэтому Сан-Хёк собирался охотиться здесь в плоть до того момента, пока бонусная область полностью не исчезнет.
 На самом деле, если принимать во внимание только характеристики монстров, то убить скелета-рыцаря и скелета-мага было в два раза труднее, чем скелета-солдата и скелета-лучника. Однако на практике особой разницы не существовало.
 Причина этого была проста. Скелеты-солдаты и скелеты-лучники обычно появлялись в группах от трёх до пяти существ, в то время как рыцари и маги появлялись по одному или максимум по двое.
 Таким образом, с точки зрения Сан-Хёка, убийство и тех, и других имело относительно равную сложность.
 На самом деле, метод сражения Сан-Хёка был чрезвычайно прост. Он использовал меч для сражения со скелетами-солдатами и скелетами-рыцарями в ближнем бою и настигал скелетов-лучников и скелетов-магов или, если возможно, просто уничтожал их с помощью Пламенного Камня.
 Если бы кто-то увидел, как сражается Сан-Хёк, то для него это выглядело бы как повтор простого набора действий. Однако пользователи, хорошо разбирающиеся в игре, оказались бы ошеломлены.
 Не было ни одного лишнего движения, и каждое действие выполнялось с высокой точностью.
 Именно так Сан-Хёк охотился в данный момент. Абсолютное отсутствие каких-либо лишних движений делало его стиль боя скучным. В конечном итоге чрезвычайная эффективность привела к простоте.
 Сан-Хёк вонзил "Сокровенный Меч Путешественника" между рёбер скелету-магу, а затем пнул оружие правой ногой.
\*Треск\*
\*Хруст!\*
 В этот момент все рёбра монстра оказались сломаны, и тело скелета-мага начало сильно раскачивать из стороны в сторону. Выбив рёбра монстра, Сан-Хёк достал меч и ударил им по черепу скелета.
\*Хруст!\*
 Скелет-маг оказался не в состоянии выдержать такой удар сразу после первого. Он попытался использовать некую магию, чтобы атаковать Сан-Хёка, когда тот приблизился, однако проблема заключалась в том, что последующая атака Сан-Хёка была куда быстрее реакции мага.
\*Глухой стук\*
 Убив этого скелета-мага, Сан-Хёк закончил зачистку ещё одной группы монстров.
– Из-за двух скелетов-рыцарей и одного скелета-мага всё стало немного сложнее.
 Хоть он и сказал "сложнее", однако своими точными движениями Сан-Хёк за короткий миг убил трёх монстров так, словно бы уже делал это сотни раз.
 На самом деле, он не должен был сейчас охотиться в этом месте.
 Обычный игрок его уровня обычно ограничился бы надземной областью Древнего Замка Призраков или же охотился бы на скелетов-солдатов, появляющихся на первом этаже.
 Однако Сан-Хёк легко проигнорировал эти ограничения и вёл охоту на группы скелетов на седьмом подземном этаже.
 Его опыт, когда он был рабом и на протяжении пяти лет работал в мастерской словно машина, совместился с теорией, созданной им во время руководства командой.
 Сначала теория и опыт не соотносились должным образом, и Сан-Хёк испытывал определённые трудности. Однако ценой неимоверных усилий в данный момент он мог повторить девяносто процентов желаемых движений.
– Голубой свет сильно потускнел.
 Подобрав несколько предметов, выпавших из скелета-мага, Сан-Хёк увидел, что голубой свет, исходящий от окружения, несколько потускнел.
'Похоже, эффект бонусной области исчезнет через тридцать минут. Тогда... полагаю, пришло время спускаться вниз.'
 Если благодаря эффекту Сингулярности Кармы седьмой этаж становился бонусной областью, то на восьмом этаже появлялся Босс.
'Если Босс области действительно тот, о ком я думаю... то я могу сорвать джекпот... но этого ведь не произойдёт, не так ли?'
 Появившийся Босс был совершенно случайным, поэтому Сан-Хёк не знал, какой именно монстр ожидал его внизу.
 Среди всех Боссов класса скелет он желал появления одного определённого монстра. На сколько знал Сан-Хёк, существовало всего семь типов Скелетов-Боссов. Поэтому вероятность того, что всё окажется так, как того хотел Сан-Хёк, равнялась один к семи.
– Вперёд!
 Ему нужно было ковать железо, пока оно горячо, а поэтому Сан-Хёк отправился на восьмой этаж. Разумеется, в душе он желал, чтобы появился именно тот Босс, которого он хотел.
 1. Название навыка "Тройной Удар" было изменено на "Тройной Рубящий Удар"

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 18. Золотой Скелет-Рыцарь (1)**

Золотой Скелет-Рыцарь
Часть первая
 Сан-Хёк счастливо улыбнулся в тот момент, когда достиг восьмого этажа.
 Золотой свет заполнил всё помещение.
 Увидев его, Сан-Хёк мог лишь улыбнуться.
'Он здесь! Он действительно здесь!'
 Обычно с подобным светом появлялся лишь один Босс-монстр типа скелет.
– Золотой Скелет-Рыцарь!
 Так же его упоминали как "Лотерея Золотого Скелета", и появления именно этого Босса желал Сан-Хёк.
'Хоть я и хотел, чтобы он появился, но даже предположить не мог, что это действительно произойдёт...'
 Существовало две причины радости Сан-Хёка. Во-первых, у Золотого Скелета-Рыцаря имелся элемент "куша" под названием "Лотерея Золотого Рыцаря". Во-вторых, из всех Боссов типа скелет победить этого монстра было проще всего.
 Хоть в данный момент времени Сан-Хёку и было трудно бросать вызов Боссам-монстрам, однако его уверенность возросла бы, если бы он столкнулся с Золотым Скелетом-Рыцарем.
 Изначально Сан-Хёк собирался просто проверить, каким именно будет Босс, не вступать с ним в битву и подготовиться позже.
 Однако поскольку противником оказался "Золотой Скелет-Рыцарь", то готовиться было практически не к чему. На самом деле, если Сан-Хёк не убьёт Босса сейчас, то его достижение за "первое убийство" Босса-монстра могло быть украдено кем-то другим.
 Разумеется, он не слышал о тех, кто видел этого монстра, и тем более не слышал, чтобы кто-нибудь убил его, но мир был загадочным местом. Единственным печальным фактом являлось наличие лишь тридцати четырёх карт "Пламенного Камня", однако Сан-Хёк не считал, что это станет большой проблемой. Возможно, он бы передумал, будь перед ним другой Босс, но в случае с Золотым Скелетом-Рыцарем... всё это действительно напоминало Сунь Укуна на ладони Будды [1].
'Но даже так противником является Босс-монстр, сражаться против которого необходимо в команде. Я не должен забывать о том, что сейчас один. Давай-ка сначала пройдёмся по всему, что известно о Золотом Свелете-Рыцаре.'
 Перед тем как приблизиться к центру золотого света, Сан-Хёк в последний раз прошёлся по всему, что знал.
'Его главные навыки – это "Золотая Аура" и "Золотой Болт", не так ли?'
 Когда "мастерская" также охотилась на Золотого Скелета-Рыцаря, то убивала его бесчисленное количество раз в погоне за кушем. Пусть и найти самых низкоуровневых из них было довольно сложно, поскольку эти монстры в конце концов являлись Боссами, однако масштаб мастерской, в которой находился Сан-Хёк, превысил большинство крупных гильдий, а поэтому количество Золотых Скелетов Рыцарей, против которых он сражался, так же насчитывалось сотнями.
 Поскольку данный монстр обладал самым низким уровнем среди полевых Боссов, сражаться с ним было проще, чем с остальными. Благодаря этому опыту, он достаточно хорошо знал Золотого Скелета-Рыцаря.
'Золотая Аура для этого парня словно профессиональный бафф [2], так что с этим поделать я ничего не могу. Проблема заключается в Золотом Болте... В прошлом благодаря опыту я мог уклониться от него с закрытыми глазами, но смогу ли я это сделать сейчас?'
 Золотой Болт, как и гласило его название, представлял собой навык, который выпускает в противника золотую молнию. Разумеется, для активации этого навыка требовалось определённое движение, а поэтому уклониться от него было вполне возможно. Но поскольку молния летела достаточно быстро, то Сан-Хёк может попасть под её удар, если опоздает на одну или две секунды.
 Не важно, насколько был слаб этот Босс, Золотой Скелет-Рыцарь по-прежнему являлся монстром, созданным для командной охоты, а поэтому Сан-Хёк мог оказаться мгновенно убит от одного точного удара.
'Особенно поскольку у меня не только низкий уровень, но и малое количество брони и здоровья, то я не смогу пережить даже один Золотой Болт.'
 Ядро всего плана заключалось в том, чтобы не попасться под удар Золотого Болта.
'Также я не уверен насчёт остальных вещей, но этот парень должен обладать высоким запасом здоровья, поскольку является Боссом-монстром, а поэтому мне, вероятно, предстоит довольно долгая битва.'
 Собрав вместе всю информацию, которую вспомнил, Сан-Хёк подвёл итоги.
'Идеально уклониться от всех Золотых Болтов и в течение долгого времени наносить урон.'
 Пусть это звучало не так уж и трудно, однако в реальности всё было совсем иначе.
– Полагаю, это похоже на попытку затыкать слона до смерти иглой? Нет, погоди-ка, игла слишком большая, поэтому, думаю, чем-то вроде шила? Так или иначе, полагаю, самое главное – это долгое время сохранять концентрацию.
 На этом Сан-Хёк закончил приводить в порядок свои мысли. Единственное, что осталось, так это битва.
\*Хлоп-хлоп!\*
 Сан-Хёк похлопал по щекам, чтобы подбодрить себя.
– Сделаем это!
 С коротким криком он пошёл вперёд.
 Таким образом охота на Золотого Скелета-Рыцаря началась.
\*\*\*
 Золотой Болт случайно появлялся каждые десять - двадцать секунд. Поэтому отследить время между каждым из них было невозможно.
 Уклониться от него можно было только лишь заметив движение Золотого Скелета, необходимое для активации навыка, когда два отверстия на голове монстра начинали перемещаться вверх. Сам скелет примерно в два раза превосходил Сан-Хёка по размерам, и он был не таким уж и большим, учитывая тот факт, что данный монстр являлся Боссом. Поэтому движение, требующееся для активации навыка, было не так уж и просто заметить.
 Кроме того, болты летели крайне быстро, из-за чего уклониться от них было совсем непросто. Если бы Сан-Хёк следовал руководству по уничтожению Босса и собрал команду из пяти человек, то избежать Золотых Болтов было бы гораздо проще, меняясь позициями друг с другом. Однако подобное было попросту невозможно для Сан-Хёка, поскольку он был один.
 В конце концов Сан-Хёк мог лишь продолжать уклоняться от молний. И делать это на протяжении двух часов...
'Вот она!'
 Когда голова скелета поднялась вновь, Сан-Хёк тут-же бросился в сторону.
\*Вспышка\*
\*Треск!\*
 Ровно спустя секунду после того, как он переместился, золотой болт молнии обрушился на его прежнее местоположение.
 До этого момента уже бесчисленное множество молний летело в сторону Сан-Хёка, и он уклонился от них всех.
 Сан-Хёк не просто уклонялся от болтов. Он перекатывался по земле и направлял руки в сторону Золотого Скелета-Рыцаря.
\*Вспышка\*
\*Грохот!\*
 Затем пламенный камень ударил в тело Босса-монстра, после того как скелет открылся, использовав Золотой Болт.
 Таким образом Сан-Хёк без конца наносил урон Золотому Скелету-Рыцарю. Ему действительно казалось, будто он колет слона шилом, однако факт заключался в том, что нанесённый урон всё же влиял на этого слона.
 Было очень трудно находиться в сконцентрированном состоянии в течение двух часов и уклоняться от Золотых Болтов, однако Сан-Хёк, к счастью, восстановил свои навыки боя с Золотым Скелетом Рыцарем из прошлой жизни и мог безошибочно уклоняться от всех молний.
'Я вижу конец.'
 Сан-Хёк слегка кивнул головой, когда увидел, что Золотой Скелет-Рыцарь начал покачиваться чуть сильнее, чем раньше.
 Хоть он и не получил навыка, позволяющего видеть количество ОЖ противника, но, исходя из опыта прошлой жизни, Босс должен приближаться к своим пределам.
 Разумеется, сам Сан-Хёк после множества перекатов и двух часов концентрации тоже находился далеко не в отличном состоянии, однако оно всё равно было лучше, чем у Золотого Скелета-Рыцаря.
'Время заключительной схватки почти пришло...'
 Проверив состояние Босса, Сан-Хёк прикусил губы. Уже довольно продолжительное время он следил за состоянием скелета.
 Хоть это и было очевидно, все Боссы не сражались в одной и той же манере вплоть до своей смерти. У них было по меньшей мере два стиля боя.
 Пусть Золотой Скелет-Рыцарь и был Боссом с наименьшим уровнем, однако он не обладал лишь одной манерой поведения. У него их было две... и вторая тактика боя проявлялась перед смертью скелета.
\*Клац-клац-клац-клац-клац\*
 Словно бы прочитав мысли Сан-Хёка, Золотой Скелет-Рыцарь внезапно начал стучать челюстями, из-за чего Золотая Аура вокруг монстра стала рассеиваться.
'Второй этап!'
 Сан-Хёк знал, что это говорило о начале следующего этапа Золотого Скелета Рыцаря, а поэтому он тут же морально подготовился ко второй тактике боя.
'Один, два, три!'
\*Вспышка\*
\*Пз-з-з-з-з-з-з-зт!\*
\*Бу-у-у-у-у-у-ум!\*
 Разразился сильный электрический шторм, в центре которого находился Золотой Скелет-Рыцарь. Этот электрический шторм бушевал во всех направлениях.
 Такова была вторая тактика ведения боя данного Босса. На самом деле, в определённом смысле она была проста.
 Проще говоря, это был последний бой Золотого Скелета-Рыцаря перед его смертью.
 Босс не проводил ни каких основных атак и не использовал ни Золотой Болт, ни Золотую Ауру. Скелет даже не двигался и стоял на месте.
 Единственное, что он делал... так это каждые три секунды призывал электрический шторм. Иногда даже простота пугала.
 Золотой шторм, появляющийся каждые три секунды и бушевавший в округе, уничтожал всё на своём пути. Даже сильнейшие на данный момент танки в "Вечной Жизни" окажутся мгновенно уничтожены, столкнувшись с этим штормом.
 И он появлялся каждые три секунды, а поэтому уклониться от него было практически невозможно.
 В таком случае игрокам нужно было спасаться бегством или умереть, когда Золотой Скелет-Рыцарь входил во вторую фазу? Разумеется нет.
 Хоть в данный момент он и неизвестен, однако "Железный Человек" Диффром, за которым позже закрепится звание величайшего рейдового игрока, однажды сказал:
– В "Вечной Жизни" не существует монстра, которого мы не можем победить. Существуют лишь те, кто не нашёл подходящего решения.
 Как и гласили его слова, казалось, будто противодействовать второй фазе Золотого Скелета-Рыцаря было невозможно, однако на самом деле это оказалось до абсурда легко, как только стало известно руководство по победе над данным Боссом.
 Поскольку в своей прошлой жизни Сан-Хёк сотни раз сталкивался с этой проблемой, то точно знал, что нужно делать.
 Сан-Хёк легко уклонился от первого раунда золотого электрического шторма. Если быть точнее, то он просто лежал в углублении в полу, а электрический шторм проносился над ним.
 Важным элементом здесь являлась яма, в которой лежал Сан-Хёк. Именно ямы являлись ключевым элементом в охоте на Золотого Скелета-Рыцаря.
 Строго говоря, тем, кто создал эту яму, был не Сан-Хёк, а сам скелет. Если быть точнее, то её проделали Золотые Болты, которые он метал.
'И снова, один, два...'
\*То-то-топ\*
 После того как первый раунд электрического шторма оказался позади, Сан-Хёк тут же встал из ямы и побежал к следующей.
 Он должен был двигаться как можно быстрее. Поскольку Золотой Скелет-Рыцарь призывал электрический шторм каждые три секунды, то для перемещения у Сан-Хёка имелось лишь две секунды.
'Приближается!'
\*Вспышка\*
\*Пз-з-з-з-з-з-зт!\*
\*Бу-у-у-у-у-у-у-у-м!\*
 Вновь разразился электрический шторм.
 Однако Сан-Хёк по-прежнему был полностью невредим. Ямы, в которых он в настоящее время прятался... на самом деле переплетались друг с другом и вели прямо к Золотому Скелету-Рыцарю.
 Если Сан-Хёк сумеет правильно воспользоваться этим, то сможет безопасно двигаться в сторону Босса.
 Не было никакой нужды говорить о том, что эти ямы расположились подобным образом вовсе не случайно.
 1. Здесь автор отсылает нас к истории становления Сунь Укуна (Царя Обезьян). Ближайший аналог данной фразы: как у Христа за пазухой.
 2. Бафф – термин, обозначающий временное усиление игрока, как правило, под действием специального заклинания.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 19. Золотой Скелет-Рыцарь (2)**

Глава 18. Золотой Скелет-Рыцарь (2)
 Часть вторая
Сан-Хёк подготавливался ко второй фазе Золотого Скелета-Рыцаря ещё во время первой фазы. Он использовал Золотые Болты, чтобы создать на полу произведение искусства.
В прошлом Сан-Хёка это называлось "рытьё ям". Чем лучше игрок разбирался в рытье ям, тем проще было преодолеть вторую фазу Золотого Скелета-Рыцаря.
Разумеется, с ростом уровней пользователей они всё чаше побеждали Босса одной лишь грубой силой, однако это произойдёт гораздо позже.
Именно поэтому Сан-Хёк мог спокойно приблизиться к скелету с помощью ям в полу, которые сплетались друг с другом, словно паутина.
Золотой Скелет-Рыцарь высвобождал электрический шторм каждые три секунды, однако он не мог нанести ни единицы урона Сан-Хёку, который прятался в яме.
Сан-Хёк мало-помалу приближался к Боссу. Поскольку скелет уже находился при смерти, то Сан-Хёку нужно было опасаться лишь электрического шторма и ничего более.
На самом деле, в данный момент Золотой Скелет-Рыцарь был невосприимчив ко всем дальнобойным атакам, однако слаб в ближнем бою. Другими словами, как только Сан-Хёк нанесёт точный удар, то Босс может пасть.
Из своего огромного опыта, приобретённого в прошлой жизни, Сан-Хёк знал об этом факте, а поэтому старательно "создавал" ямы и, как результат, смог приблизиться прямо к скелету.
Теперь всё, что ему оставалось, так это нанести точный удар и по-настоящему закончить охоту на Золотого Скелета-Рыцаря.
\*Вспышка\*
\*Пз-з-з-з-з-з-зт!\*
\*Бу-у-у-у-у-у-у-у-ум!\*
После окончания ещё одного электрического шторма Сан-Хёк мгновенно поднялся и вонзил "Сокровенный Меч Путешественника" в ногу Золотого Скелета-Рыцаря.
\*Вжух\*
\*Хруст!\*
\*Треск!\*
Не имело никакого значения, куда он ударил. Самым главным было то, что атака настигла свою цель.
Трещина, появившаяся на ноге, которую пронзил меч, распространилась по всему телу Босса.
Это был конец. Золотой Скелет-Рыцарь уже достиг своего предела, а поэтому, разумеется, был не в состоянии выдержать ещё один удар.
\*Глухой стук\*
Скелет развалился на куски.
Это ознаменовало окончание более чем двухчасовой битвы между Сан-Хёком и Золотым Скелетом-Рыцарем.

Вы одолели Босса-монстра "Золотого Скелета-Рыцаря".
Вы впервые завершили охоту на Полевого Босса и сделали то, что ещё не удавалось ни одному Путешественнику между Измерениями. Это станет вашим достижением и никогда не будет забыто.
Вы получили титул уникального класса: "Первый Охотник на Полевых Боссов".
Вы одолели первого Золотого Скелета-Рыцаря и в качестве бонуса за первое убийство получаете все предметы, которые возможно было заполучить от данного Босса. Число предметов равняется семидесяти одному.
Поздравляем. Собранная карма преодолела предел, и ваш уровень повысился.

 Сан-Хёку никогда не надоедали подобные системные оповещения, сколько бы раз он их ни слышал. Вновь услышав одно из них, Сан-Хёк обрадовался и, улыбаясь, кивнул головой.
Он был просто счастлив, что получил титул "Первый Охотник на Полевых Боссов", а также радовался тому, что заполучил все предметы благодаря бонусу за первое убийство.
Бонус за первое убийство.
Данный бонус представлял собой систему, которая применялась лишь к монстрам, обладающим именем, а также по силе равным полевым Боссам или даже превосходящим их. Проще говоря, убийство первого такого монстра каждого типа позволяло тому, кто победил его, заполучить все возможные предметы, которые могли выпасть из противника.
У этого правила не существовало никаких исключений. Из монстра выпадали все предметы до единого.
В результате данной системы все игроки "Вечной Жизни" были сосредоточены на "первом" убийстве.
Чтобы лучше понять эту систему, из Золотого Скелета-Рыцаря, которого только что одолел Сан-Хёк, выпал предмет под названием "Десятитысячелетняя Золотая Кость", так же известная как "лотерея золотого скелета", с вероятностью выпадения в менее одну сотую процента.
Другими словами, её можно было получить приблизительно лишь за каждые десять тысяч убийств Золотого Скелета-Рыцаря, однако первое убийство обеспечило Сан-Хёка данным предметом со стопроцентной вероятностью.
Таким образом, первое уничтожение монстра, обладающего именем, не только приносило вам славу, но и давало множество преимуществ.
'Первое убийство круче всех.'
Сан-Хёк кивнул головой, глядя на выпавшие перед ним предметы. Его межпространственная сумка была слишком мала, а поэтому Сан-Хёк оказался вынужден превратить некоторые предметы в карты.
\*\*\*
Благодаря этой охоте в Древнем Замке Призраков Сан-Хёк получил невероятную прибыль. Однако наибольшую пользу принесли три основных фактора.
Первый – это Десяти Тысячелетняя Золотая Кость, выпадение которой, по сути, являлось лотереей.
Десяти Тысячелетняя Золотая Кость, как и гласило её название, являлась просто костью, сделанной из золота.
Она использовалась как материал для создания вещей, а также для повышения класса предмета до уникального. Спустя большое количество времени число уникальных вещей на рынке возрастёт, однако прямо сейчас там не было ни одного редкого предмета, не говоря уж об уникальных.
Текущая ситуация заключалась в том, то все предметы магического класса продавались по высокой цене, а поэтому приобретение уникального предмета являлось подвигом.
Вещи, созданные из Десяти Тысячелетней Золотой Кости были очень хорошо известны так же и своим качеством. Благодаря этому даже после того как общий уровень игроков возрос, и не было никакого смысла убивать Золотого Скелета-Рыцаря, огромное количество игроков по-прежнему продолжало выискивать данного Босса.
На самом деле, другие вещи, выпадающие из Золотого Скелета-Рыцаря, не представляли из себя ничего особенного. Единственным действительно ценным предметом являлась Десяти Тысячелетняя Золотая Кость. Все остальные вещи выпадали довольно часто. Даже предмет, который был наиболее близок к Золотой Кости, выпадал с вероятностью, равной примерно пяти процентам. Лишь Десяти Тысячелетняя Кость была чем-то особенным.
Получить Десяти Тысячелетнюю Золотую Кость – это словно выиграть лотерею.
Всего существовало двадцать четыре типа предметов, которые можно было сделать из Золотой Кости, и в своей прошлой жизни Сан-Хёк использовал около десяти из них.
Разумеется, в те времена, когда он ими пользовался, на рынке уже было множество высокоуровневых предметов, а поэтому вещи из Золотой Кости стоили гораздо меньше.
Тогда Сан-Хёк использовал эти предметы, поскольку нуждался в дешевом, но одновременно качественном снаряжении. Однако он мог сказать наверняка лишь то, что был вполне доволен ими.
Вторым фактором являлся титул "Первый Охотник на Полевых Боссов", эффекты которого были следующими:

Титул: Первый Охотник на Полевых Боссов.
Класс: Уникальный.
Описание: Вы доказали свою силу, одолев Полевого Босса-Монстра раньше, чем кто бы то ни было.
Эффекты:
Префикс: При столкновении с Полевыми Боссами-Монстрами сила атаки возрастает.
Постфикс: При столкновении с Полевыми Боссами-Монстрами защита возрастает.
Основные эффекты:
Преклонение (А) – при столкновении с Полевыми Боссами-Монстрами вероятность критического удара возрастает на 7%, урон от критического удара возрастает на 15%.

 К сожалению, его эффекты ограничивались лишь Полевыми Боссами, однако они всё равно были довольно хороши. Данный титул окажет Сан-Хёку огромную помощь.
Заключительная выгода заключалась в огромном количестве полученной кармы после покорения бонусной области и полевого Босса.
В данный момент уровень Сан-Хёка был тридцать седьмым.
Сейчас самым высокоуровневым игроком, известным сообществу, считался китаец "Чжан Цзэ", который вчера достиг сорокового уровня.
Однако он обладал лишь одной Душой. Кроме того, в памяти Сан-Хёка также не было информации о высокоуровневом пользователе с именем "Чжан Цзэ". А это означало лишь то, что он был бестолковым игроком, решившим использовать лишь Одну Душу и в конце концов оставшимся позади.
Однако действительно важным было не будущее Чжан Цзэ, а тот факт, что Сан-Хёку удалось преодолеть начальное ограничение игры с Четырьмя Душами и практически сравняться с игроком с Одной Душой.
С другой стороны, среди выпавших из Золотого Скелета-Рыцаря предметов было и несколько довольно полезных вещей. Все полезные предметы Сан-Хёк оставил при себе, остальные же – собирался продать. Из различных материалов, предназначавшихся для создания вещей, он сделал карты, которые в последствие собирался использовать, а поэтому просто положил их в банк.
Поскольку сейчас Сан-Хёк шёл по пути "Пользователя Карт", то в будущем ему понадобится много золота. "Слияние Карт", фактически, представляло из себя навык, которому в качестве топлива требовались деньги, поэтому Сан-Хёк мог просто обанкротиться, если бы постоянно комбинировал карты.
Разумеется, только то, что у него были деньги, не означало, что он мог запастись бесконечным количеством карт.
Первое слияние карт, созданное Сан-Хёком прежде, "Пламенный Камень", представляло собой низкоранговое слияние, "стоимость" которого равнялась нулю, поэтому он мог запасаться этими картами в бесконечном количестве. Однако позднее, как только у слияния карт появятся "затраты", Сан-Хёку придётся использовать данный навык с учётом формулы расчёта этих "затрат" – единственного недостатка "Пользователя Карт".
Продав все бесполезные предметы, Сан-Хёк направился на сорок первую улицу города Фалькон, так же известную как Улица Ремесленников. В этом месте находилось множество различных мастерских, и Сан-Хёк направлялся в наиболее известную кузницу среди все остальных под названием "Золотая Наковальня".
"Золотая Наковальня" была крупнейшей кузницей во всём городе Фалькон. Если быть точнее, она являлась крупнейшей кузницей среди семи городов в "Стране Сумерек" – области для начинающих игроков.
Владельцем "Золотой Наковальни" был дварф по имени Токан, так же известный как Красный Молот.
На самом деле, Токан был не просто обычным НИП-ом, которых мог повстречать Сан-Хёк.
Хоть в данный момент эта предыстория и не была известна, Токан на самом деле являлся королём гномов. Что же касается того, почему такая фигура управляет кузницей в городе Фалькон, это будет раскрыто через одно из основных сюжетных заданий позднее.
Основные сюжетные задания, в отличие от обычных побочных заданий, были уникальны и крайне важны, поэтому Сан-Хёк знал и их подробности.
Так или иначе, для Сан-Хёка, только что снявшего с себя ярлык новичка, это не имело никакого значения.
Система взаимоотношений в "Вечной Жизни" была очень динамична, поэтому ему нужно было улучшить взаимоотношения с одним НИП-ом или группой НИП-ов, перед тем как встретиться с Токаном.
Данный процесс был определённо непрост. Именно поэтому некоторые игроки в прошлой жизни Сан-Хёка говорили, что улучшить взаимоотношения с высокоуровневыми НИП-ами было сложнее, чем повышать уровни в адской зоне.
Особенно это касалось таких НИП-ов, как Токин. Простая встреча с ним требовала до нелепого сложных условий.
Как говорилось: "приложите определённые усилия, если хотите встретить короля!"
'Однако у меня есть чит-код, который позволит встретить Токана сразу же.'
Чит-кодом, позволяющим пропустить все условия и напрямую встретиться с Токаном... разумеется, была Десяти Тысячелетняя Золотая Кость.
\*\*\*
— О-о-о-о-о-о.
Токан взял в руки золотую кость со счастливым выражением на лице. Он, казалось, уже был очарован этим предметом.
В прошлой жизни Сан-Хёка было хорошо известно, что Токан буквально влюблён в Десяти Тысячелетнюю Золотую Кость. Так же как и было известно, что с её помощью можно встретиться с ним напрямую.
У гнома были свои причины действительно любить "золото", поэтому естественно, что он оказался очарован золотой костью.
Десяти Тысячелетняя Золотая Кость была особенно высококачественным предметом, поэтому Токан просто не мог ничего не сделать с этим материалом. Это был словно инстинкт гномов.
— Эхем, а у тебя довольно интересный предмет.
Он притворялся спокойным, однако Сан-Хёк уже знал, что Токан был влюблён в Золотую Кость.
— Мне повезло заполучить её. И как только я это сделал, то сразу же принёс кость Господину Токану. Кто же ещё, кроме величайшего ремесленника среди всех рас и наследника духа пламени, Господина Токана, сможет использовать её?
Сан-Хёк воспользовался всей информацией, которую только знал, чтобы польстить Токану.
НИП-ов в "Вечной Жизни" нельзя было считать простыми компьютерными программами. Пусть они и не были полностью совершенны, однако обладали передовым искусственным интеллектом и мыслили точно так же, как и люди. Особенно это касалось таких специализированных НИП-ов, как Токан, чей интеллект даже превосходил остальных.
Таким образом, НИП-ам тоже нравилось слышать похвалу в свой адрес. Разумеется, это разнилось от НИП-а к НИП-у, а поэтому не всем им нравилась лесть, однако в большинстве случаев она срабатывала.
В особенности это относилось к Токану. Пусть его внешний вид и говорил об обратном, однако он был очень падок на лесть, а поэтому подход Сан-Хёка определённо сработал.
— Аха-ха-ха-ха, так и есть. Не скажу точно насчёт всего остального, однако применить эту кость я смогу лучше, чем кто-либо в этом мире!
Взбодрившись, Токан улыбнулся и закивал головой.

Настроение Токана "Красного Молота" поднялось.
Взаимоотношения с Токаном сильно улучшились.

 Взаимоотношения, которые улучшились, как только Сан-Хёк достал Десяти Тысячелетнюю Золотую Кость, вновь резко улучшились. Золотая кость действительно была чит-кодом по отношению к Токану.
— Так что ты хочешь сделать? Щит? Броню? Копьё? Говори что угодно. Ты не пожалеешь о своём выборе.
Внезапно активировалось задание "Добрая Воля Токана".
Прежде чем Сан-Хёк успел что-либо сказать, Токан первым спросил у него, чего же он хотел, что и вызвало внезапное задание. Всё действительно складывалось как нельзя лучше для Сан-Хёка.
— Я...
Он уже подумал о том, что хотел сделать из Десяти Тысячелетней Золотой Кости, перед тем как пришёл сюда. Предмет, что был ему наиболее необходим и обладал чрезвычайной эффективностью... Сделать его из золотой кости было отличным выбором.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 20. Токан огненный молот**

Объяснение Сан-хёка затянулось на долгое время. С этим ничего нельзя было поделать, раз уж вещь, которую он хотел, нельзя было описать в одну строчку.
«……И это вот так. Вот, что я хочу.»
Когда Сан-хёк закончил своё объяснение, Токан кивнул с очень заинтересованной улыбкой.
Токан чувствует нешуточный интерес к предмету, который вы только что описали. Вы выполнили первое условие скрытого квеста «Просьба Токана». Отношения с Токаном сильно улучшились.
«Охо, звучит занятно. Как ты назовёшь это?»
«Я назову это костяная плеть.»
«Порежь десятитысячелетнюю золотую кость где-нибудь на 400 маленьких кусочков и соедини их, чтобы сделать плеть…… звучит специфично, но вполне логично.»
Выслушав ваше мнение, Токан всё понял. Вы выполнили второе условие скрытого квеста «Просьба Токана.» Отношения с Токаном значительно улучшились.
«Это потому что ты точно заинтересуешься костяной плетью.»
Сан-хёк немного улыбнулся, глядя на Токана, который кивал стоя перед ним. На самом деле прямо сейчас он читерил. Эта костяная плеть, что Сан-хёк только что упомянул, являлась главным призом в «Экспериментальной продукции золотой наковальни», крупномасштабный ивент для игроков, случившийся много позже в игре. Сан-хёк слышал, что Красный Молот Токан без конца нахваливал этот предмет. После этого костяная плеть была выбрана как официальная продукция Золотой Наковальни и игроки также смогли использовать её.
Игрок, подчинивший костяную плеть в ивенте; обладал Древним Знанием касательно производства и стал широко известным после соревнования.
В любом случае, благодаря тому игроку Сан-хёк также имел опыт обращения с костяной плетью, произведённой в Золотой Наковальне, и ему это очень нравилось.
После раздумий над разными элементам Сан-хёк решил, что для него будет лучше сделать костяную плеть из десятитысячелетней золотой кости, и объяснил это Токану. Токан, как и ожидалось, заглотил наживку.
Хотя он должен был чувствовать вину за кражу чужой идеи, главным здесь было то, что тот игрок был одним из тех, кто предал Сан-хёка. Сан-хёк использовал костяную плеть с целью отыграться на том парне и привлечь Токана на свою сторону.
Это может считаться как сбить двух птиц одним камнем. В его предыдущей жизни Сан-хёк не использовал костяную плеть как главное оружие. В то время он уже пользовался другим оружием, поэтому и не думал об использовании нового.
Даже так, он слышал слухи, насколько хорошо она (плеть) была и попробовал сам, ему понравилось и он начал использовать её как пятое главное оружие.
«Да, это так. Десятитысячелетнюю золотую кость можно сделать мягкой в зависимости от того, как ты будешь её полировать. Разрезав десятитысячелетнюю золотую кость на маленькие кусочки и соединив их вместе можно получить потрясающее оружие.»
Токан бесконечно бормотал хвальбу самому себе. И каждый раз, как он делал это, Сан-хёк мог слышать сообщение о том, что отношения немного улучшились.
«Отлично! Я сделаю эту костяную плеть. Я сделаю её даже идеальнее, чем ты думаешь, просто подожди.»
После размышлений, Токан очень взволнованно заговорил. Хотя Сан-хёк все ещё не отдавал карту.
«У меня…… так же есть другое предложение.»
«Хм? Предложение?»
«Да, это может принести пользу не только вам, Сир Токан, но и всем членам Золотой Наковальни.»
«Охо…… правда? Давай послушаем тогда.
С низким уровнем отношений он не мог просто так взять и сделать предложение, но сейчас всё было иначе. Раз он поднял отношения настолько высоко, насколько возможно, Токан прислушался к Сан-хёку.
«Почему бы нам не сделать эту костяную плеть эксклюзивным продуктом Золотой Наковальни? Я возьму только 7% раз идея моя.»
В знаниях Сан-хёка игрок, придумавший это получил 10%. Но это была цена, полученная после тщательных переговоров, плюс эффект от выигрыша главного приза в ивенте. Поэтому, Сан-хёк просто собирался понизить процент и легко получить свою долю. Эту карту Сан-хёк разыграл только сейчас.
«Хмм, 5%.»
Хотя он и поднял отношения, Токан не собирался легко соглашаться.
«6%.»
Сан-хёк не планировал тянуть резину и просто снизил запрос.
«Хорошо! Так и сделаем.»
Переговоры быстро завершились. С этим Сан-хёк мог получить 6% от прибыли с продаж костяной плети от Золотой Наковальни. Хоть это и не кажется много, однажды почти все игроки таскались с этими плетьми из-за их популярности, Сан-хёк сможет заработать кругленькую сумму.
Конечно прямо сейчас у игроков даже не будет достаточно денег, чтобы купить дорогую костяную плеть (даже без использования десятитысячелетних золотых костей костяные плети были в категории дорого среди оружий), но вот когда они накопят достаточно денег, и костяная плеть станет широко известна публике, тогда это абсолютно точно станет хитом среди игроков.

Вы стали полезным человеком для Токана и Золотой Наковальни.
Вы выполнили третье условие скрытого квеста «Просьба Токана.»
Поздравляем. Вы выполнили скрытый квест «Просьба Токана», и получаете в награду редкий титул «Друг Расы Земли.»
Ваши отношения с Токаном достигли максимума!
«Кольцо судьбы» образовалось между Токаном Огненный Молот и путешественником между измерениями Бессмертным.
Вы получили редкий титул «Друг Короля(Гнома) образовав кольцо судьбы с легендарным НПС, Токаном Огненный Молот.

 «Да!»
Сан-хёк был невероятно доволен увиденными сообщениями. Даже не учитывая образование кольца судьбы с Токаном, он выполнил скрытый квест.
Создание кольца судьбы с королём Расы Земли, обычно извечной как гномы, Токаном было тяжёлым и важным процессом, куда сложнее получения легендарного предмета.
Конечно, система отношений не закончится просто на кольце судьбы. Система отношений Вечной Жизни была сложной до такой степени, что люди часто говорили, построение отношений только начинается после образования кольца судьбы.
«Трон четырёх Защитников Главных направлений…… и Трон Небесного Начала……
Смогу ли я действительно выбрать это место? Хотя сейчас это только вероятность, в любом случае, это станет началом. Что Сан-хёк безгранично желал было очень крутой вещью. Однако, ему предстояло ещё многое сделать, чтобы добиться цели. Он сделал только первый шаг, образовав кольцо судьбы с Токаном.

Титул - «Друг Расы Земли»
Класс – Редкий
Описание – Вы показали доверие к Расе Земли. Все существа Расы Земли будут хорошо к вам относиться.
Эффект – [Префикс: отсутствует] [Постфикс: отсутствует]
[Постоянный эффект: я могу чуять железо?
(А): Вы испускаете приятный аромат для всех НПС гномов, завоевывая их расположение. Скорость построения отношений увеличивается в 2 раза.
Титул «Друг Короля (Гнома)
Класс – Редкий
Описание – Король Расы Земли признал вас как друга. Ваша репутация распространяется среди Расы Земли
Эффект – [Префикс: отсутствует] [Постфикс: отсутствует]
[Постоянный эффект: я такой тип парня!
(А): Вы можете войти на все земли гномов без каких-либо условий и приобрести предметы гномов с 10% скидкой.]

 После быстрой проверки двух титулов, Сан-хёк удовлетворенно улыбнулся. Хоть оба из них и были не боевыми, у них было, чем привлечь Сан-хёка.
«Ахахаха! Сегодня хороший день. Почему бы нам не выпить по пинте Хинтского пива?»
Токан спросил Сан-хека здорово смеясь. Хинтское пиво было определенно хорошим. В Вечной Жизни есть много всего, нет, просто чудовищное количество замещённых продуктов. Хинтское пиво было как раз одним из этих замещённых продуктов. На самом деле уникальный вкус Хинтского пива был также полностью замещён. (Отсылка на корейскую пивную компанию)
Раса, известная за любовь к алкоголю, гномы, пьющая массово выпускаемое пиво вроде Хинтского выглядела довольно странно. Но никто не мог ничего сказать, т.к. все подписывали соглашение, в котором отдельно упоминались замещённые продукты.
Сан-хёк смог покинуть Золотую Наковальню только после двух бочек Хинтского пива с Токаном. Раз у него стояло ограниченное опьянение в настройках, он не напился, но значение голода вышло за 100% и достигло 130%, поэтому взамен он получил дебафф «слишком полный». Это не было каким-то проблемным дебаффом. Уменьшится скорость перемещения и восстановления жизней на чуть-чуть, смахивает больше на шутку.
Выйдя из Вечной Жизни, Санхёк проверил видео, которое заснял в Древнем Замке Призраков. Однако, он не собирался открывать фильм немедленно, он планировал сначала немного подредактировать его. Неожиданно, за просмотром видео он понял, что редактирование и не понадобится.
«Черт…… это реально не весело, когда я смотрю на это. Фью, у меня был такой скучный стиль боя.»
Санхек мог только горько улыбнуться глядя на свой бой со стороны. Это видео определенно могло заставить других людей воскликнуть в некоторых местах, но больше хотелось вздыхать.
«Похоже, мне стоит отказаться от снятия боев на время.»
Посмотрев всё видео, записанное с быстрым продвижением вперёд, Санхек рассудил, что было невозможно заинтересовать людей прямо сейчас. Конечно, факт соло игры там, где необходима группа, вызывал интерес, но даже так битва была слишком похожа на битву машины. К тому же, если он начнёт потрошить видео, чтобы скрыть секреты, станет ещё хуже.
«Похоже, я должен ещё подумать над личным стримингом.»
Не важно, как сильно он хотел личный стриминг, у него есть более важные дела прямо сейчас, поэтому будет мудрым выбором отложить личный стриминг ненадолго.
«Подумаю об этом позже, после того как посплю немного.»
Санхек был в игре с Древнего Замка Призраков до Золотой Наковальни в течение 17 часов, поэтому довольно устал. Он лёг на матрас и уснул за минуту. Раз уж он получил много вещей сегодня, будет здорово поспать 5 часов.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 21. Токан Огненный Молот (2)**

\*\*\*
Возможно, его усталость накопилась за это время, но Санхек проспал 7 часов, рассчитывая поспать 5. Как только проснулся, он принял душ и поупражнялся.
Не смотря на то, что он проспал на 2 часа больше, он не сильно торопился. В спешке заходить в ВЖ (Вечная Жизнь) только потому что он проспал не было его стилем.
Ну проспал и проспал. Он делал всё в независимости от этого факта. Немного поупражнялся для разогрева и так же хорошо поел. Раз он кушает единожды или дважды в день, то должен это делать тщательно.
Только после этого он вошёл в капсулу. Зайдя в ВЖ, Санхек не отправился немедленно в Золотую Наковальню, а остановился у комиссионного магазинчика. Так как вещи, выставленные им на продажу, были довольно хороши на данном этапе игры, всё было сразу продано.
Санхек заплатил сбор (за продажу) и проверил время, после чего получил золото.
«Завершить костяную плеть займёт парочку дней, раз так не следует ли мне выставить подземелье канализации на продажу.»
Постепенно начали распространяться слухи о секретных подземельях. Многое ещё было не ясно, но факт, что есть так называемые «секретные подземелья» и насколько это сочные охотничьи зоны, стало на слуху. Это было лучшее время для продажи секретного подземелья.
Продать подземелье можно было многими способами, и самый безопасный из них это через комиссионный магазин или аукцион. Просто потому что никто не продавал подземелья, люди и не знали, что это возможно. Если он выставит 77-ое подземелье канализации на продажу, тогда в магазине появится предмет с названием «секретное подземелье D - ранга 50/150. Подробности о подземелье будут открыты в соответствии с тем, сколько Санхек захочет указать. Прямо сейчас, даже если он всё оставит скрытым, найдётся много заинтересованных игроков просто из-за факта, что это секретное подземелье. Комиссионный магазинчик ручается за безопасность всех транзакций (сделок). Поэтому настоящая продажа подземелья гарантирована. Другими словами, Был ли это Санхек, продавец в данном случае, или покупатель, они могли не беспокоиться совершая сделку в комиссионном магазине.
Выставив подземелье, Санхек поохотился немного около города Фалькон. Примерно после одного часа из комиссионного магазина пришёл запрос о сделке.
Чёрная как смоль металлическая броня, закрывающая всё тело…… выглядело очень грубо, но это был полный комплект. И в довершение всего этот человек носил чёрную робу, поэтому не только лицо, даже волосы было не видно.
«Народ, этот парень выглядит очень грозно.»
Перед Санхеком находился игрок, желающий купить подземелье. Он был не большим, но проблема заключалась во внешнем виде. Не важно, насколько высока защита металлической брони, не было никого, кто вот так носил полный комплект. Ещё и чёрная роба сверху, это было странно. Словно игрок был заперт в металлической броне. Но и это ещё не всё.
[Могу я получить его немедленно?]
Пришло сообщение вместо слов. Удивительно, этот игрок общался через публичные (общие) сообщения вместо слов. Хоть он и мог прочитать его на корейском из-за мгновенного перевода, было заметно, что игрок использует английский.
«Фью, разговор через текст?...... Никто так не делал в Сети Мечты после того, как переводчик стал почти идеальным…… что за странный игрок…… Ох! Чёрная металлическая броня на всё тело и общается через текст. Это «Тёмный Рыцарь?»
Два слова промелькнули в голове у Санхека. Хоть он и не думал об этом, когда только увидел броню, он вспомнил слова «Тёмный Рыцарь» когда тот написал сообщение.
«Это тот самый Тёмный Рыцарь, которого я знаю?»
Санхек оглядел оппонента ещё раз. Тёмный Рыцарь, похоже, был около 170 см, добавить сюда его броню, и реальный рост станет ещё меньше. Очень здоровый чёрный щит и такая манера общения…… это всё соответствовало тому, что Санхек знал о Темном Рыцаре.
[Мр. (Мистер) продавец?]
«Ох! Прошу прощения. Можем совершить сделку прямо сейчас. Только вам нужно обладать отношениями выше «близких друзей» со стражей Фалькона.
[Я уже.]
Покупатель, нет, игрок, который вероятно является Тёмным Рыцарем ответил кратко.
«Отлично, тогда пожалуйста следуйте за мной.»
Сначала Санхек отправился с Тёмным Рыцарем в подвальный офис Стражи Фалькона. По дороге он продолжать думать о том, что знает о Тёмном Рыцаре.
«Когда-то известный как величайший танк на начальных стадиях ВЖ…… но стал легендой, исчезнув после крупномасштабного патча «Восстание Мертвых», в котом ещё добавили вторую планету, Тьюм…… Последствия действий Тёмного Рыцаря за два года были настолько велики, что о нём ещё долго говорили после его исчезновения.»
Хоть Санхек не был с ним связан, он знал довольно много, т.к. этот игрок был очень обсуждаемым.
«Это реально Тёмный Рыцарь? Из того, что я увидел, очень похоже…..»
Думая о разных вещах, он довольно скоро пришёл к подземелью канализации.
«Как насчёт проверить, реальный это Тёмный Рыцарь или нет?»
Санхек любил быть уверен в чём-либо и хотел проверить, является ли противник на самом деле Тёмным Рыцарем. Вот почему он задал вопрос, не входящий в его планы до продажи подземелья.
«Ты один?»
[Да.]
«Рекомендуемая группа три человека……. Справишься?»
[Оно сложное?]
«Оно не сильно сложное, но есть некоторые подлянки.»
Сам он легко зачистил это подземелье 100 раз, но попытался напугать другого. Конечно, он не совсем врал. Он так легко зачистил подземелье, потому что это был он, Санхек. Обычно любой игрок будет испытывать трудности проходя его в одиночку. Закинув крючок, Санхек немедленно сказал, пока другая сторона не ответила.
«Если желаешь, я могу дать где-нибудь 10 подсказок, пока будешь проходить подземелье. Но это будет не бесплатно.»
Проверка, является ли оппонент Тёмным Рыцарем, и прохождение подземелья были разными вещами, поэтому он должен получить деньги.
[Вы не можете просто пройти его?]
Покупатель отправил сообщение после некоторого времени.
«Уверен в своих способностях? Хорошо, мне только нужно проверить, кто ты.
«Окей тогда.»
Раз у него есть другая цель, пройти подземелье разок не повредит.
«Но это реально он?»
Санхек глянул назад, регистрируя покупателя в 77-ом подземелье. Все решится, если он зайдёт в подземелье вместе с ним. Санхек знал о ещё одной наиболее характерной черте Тёмного Рыцаря помимо печатания сообщений или внешнего вида, поэтому надо просто смотреть.
\*\*\*
Тёмный Рыцарь был невероятно тих, до такой степени, что ему дали прозвище «Тихий Танк.» Тёмный Рыцарь использовал сообщения только когда это было абсолютно необходимо.
Возможно, это кажется угрюмо, но не бросается в глаза так сильно, когда играешь в группе. Причина этому….. легко понимаемые знаки руками и способность выполнять роль танка на все 120%.
Тёмный Рыцарь поднял руку и указал вперёд тремя пальцами. Затем рванул вперёд без колебаний. С огромным башенным щитом, достаточным чтобы закрыть все тело, понёсся на монстров.
\*Клац клац клац\*, не смотря на небольшую фигуру, неудержимая сила обрушилась вперёд, и три монстра были откинуты назад. Вот так Тёмный Рыцарь начал избивать монстров до смерти своим щитом.
\*Бах бабах, крррш. Крч!\* Из-за щита монстры, литературно говоря, превратились в кровавую кашу. Тёмный Рыцарь определенно не был обычным.
Санхек кивнул головой глядя на это. В проверках больше не было надобности.
«Отличительные знаки руками и техники рывка с щитом…… с вероятностью 99% он – Тёмный Рыцарь.»
Вся информация указывала на то, что игрок перед ним на самом деле был Тёмным Рыцарем.
«Не думаю, что его уровень высок или экипировка офигенная…… но все равно довольно неплохо. Охо, это парирование щитом он сам выучил? Слухи, которые я слышал, определенно не преувеличены.»
Санхек был удивлён глядя на бой Тёмного Рыцаря. Он видел много профессиональных игроков в близки за свою жизнь как директор. Он так же смотрел на игру многообещающих новичков. Поэтому он с уверенностью мог судить о другом игроке лучше, чем кто-либо в ВЖ.
«Он использует щит, словно тот является частью его тела. Я не думаю, что он уже полностью раскрыл свой талант……. Но он может стать лучше, чем «Адамантиновая стена» Син Ян или «Мр. Идеальный» Иван.»
Син Ян и Ваня были двумя лучшими танками, которых он знал. Их выступление сильно выделялось даже среди высокоранговых (профессиональных) людей, но из того, что он сейчас увидел, потенциал Темного Рыцаря превосходит этих двоих.
Когда Санхек говорил Темному Рыцарю особенности и путь через 77-он подземелье канализации, тот, в свою очередь вносил корректировки по ситуации.
Только исходя из этого, потенциал Тёмного Рыцаря как игрока был очевиден. В конце Тёмный Рыцарь довольно скоро идеально зачистил 77-он подземелье канализации. Если учесть, что Санхек лишь говорил, как идти и предупреждал, а не принимал непосредственное участие в бою, получается, Тёмный Рыцарь практически зачистил подземелье в соло (один).
[Спасибо вам.]
После зачистки подземелья Тёмный Рыцарь дал ему компенсацию и кивнул.
«Ты крут.»
Санхек посмотрел на Темного Рыцаря, приняв деньги.
«Почему он покинул игру после двух лет? Я слышал, он был честным игроком, который всегда выполняет обещания и никогда не подводит союзников…… да что могло случиться?»
Хоть они только что прошли вместе подземелье всего раз, Тёмный Рыцарь сильно понравился Санхеку – за крепкий стиль игры и мощный потенциал.
Вернувшись во времени и сейчас став «главным персонажем», притягивающим всё внимание, а не просто кем-то посторонним как директор, Санхек всё ещё очень завидовал хорошим игрокам, эта черта появилась ещё в бытность директором.
«Я ничего не потеряю познакомившись с ним, поэтому оставлю контакты.»
«Давай добавимся в друзья.»
[Хорошо.]
Тёмный Рыцарь недолго думал на неожиданную просьбу Санхека, перед тем как кивнуть.
«Приятно познакомиться. Меня зовут Бессмертный.»
Санхек протянул правую руку вперёд, когда представлялся, и Тёмный Рыцарь ответил на рукопожатие не сказав ни слова. Упомянуть имя и сделать рукопожатие – таким был процесс заведения друзей. Принять рукопожатие, значит принять как друга.
Тёмный Рыцарь, нет, Эспис был добавлен в пустой лист друзей Санхека. Конечно, Тёмный Рыцарь также получит имя Бессмертный и тоже в пустой лист.
«Надеюсь, ещё увидимся, если представится случай.»
Даже став друзьями, Санхек ничего не хотел получить от Тёмного Рыцаря. Он был чисто впечатлён выступлением последнего.
Разделившись с Тёмным Рыцарем, Санхек подумал о чём-то и разлогинился на мгновение. Но разлогиниться из игры ещё не значит разлогиниться из Сети Мечты.
Он искал информацию в своей Д-комнате.
«Бюнгил ещё не должен начать играть…… значит, мне не нужно искать Джунгво и Джунгсо? Но я слышал, эти двое были полными тряпками, когда они начинали……»
Те, кого искал Санхек, могли называться «друзьями» в его прошлой жизни. Если быть точнее, они помогали ему до самого конца, не предав. Было печально, что он мог верить только трём людям за его долгую игру в ВЖ, но удачно, что они вообще были.
Санхек не понаслышке знал о боли предательства близкого человека, поэтому не мог завести друзей какое-то время.
Санхек искал любые следы Ким Джунгво и Ким Джунгсо. Они были близнецами. По правде, у этих двоих был посредственный талант к игре, и они выбились в ранги (топ лист) с большим трудом.
Санхек долго искал, но не мог найти никаких следов.
«Ладно, они выбились в ранги через одни труды, значит, пройдёт ещё какое-то время, пока они станут известными.»
Он хотел помочь им, если сможет найти, но в том и проблема, он не мог. Он знал их ID, но ВЖ позволяла множество одинаковых имён аккаунтов, из-за этого было почти невозможно найти человека через его ID. Более того, запросить дружбу можно было только встретившись лично и пожав руки, упомянув при этом имя, поэтому он с одним ID он почти ничего не мог сделать.
«Похоже, вам двоим придётся снова страдать в этой жизни.»
Санхек пожелал хорошей удачи Джунгво и Джунгсо, которым выпадет тяжелая доля в ВЖ, прежде чем прекратить поиск.
Вместо этого, он просмотрел несколько гильдий и игроков, которые помнил. Гильдии и игроки, которых он сейчас искал были не коллегами, а целями для мести.
«Вот «Золотой рывок» так активны даже вначале. Эти ёб\*ные……. Они, вероятно, угрожают маленьким детям, заставляют работать в плохо вентилируемом подвале.»
Бормотал Санхек, когда нашёл следы Золотого рывка в разных местах.
Золотой рывок была гильдией менеджером мастерской, сделавшей его калекой после 5 лет работы. Конечно, они маскировались под нормальные гильдии внешне, но на самом деле были гильдией отбросов, разрастающейся с сумасшедшей скоростью, имея мастерскую как основание.
«Сейчас я просто буду смотреть, раз время ещё не пришло, но я разорву вас на куски, когда вы растолстеете!»
Крч, Санхек стиснул зубы и сжали кулаки. После этого Санхек просмотрел другие различные силы и отдельных игроков, что заставило его почувствовать горький вкус жизни. Были как положительные моменты, так и отрицательные.
«Фью, походу у меня тяжелая жизнь. В моей предыдущей жизни я был тоже одним из слабаков…….»
Добрый, хороший, невинный – он не собирался становиться таким. Он просто вспомнил, каким глупым и туповатым он был.
Это правда. Санхек всегда огребал, потому что не знал жестокость реальности. Даже добившись успеха, позже став директором, он снова был предан.
«Я больше не буду ни в кого верить. Справедливость? Дружба? Они давно выветрились из моей головы. Сейчас я буду верить только в себя.»
Санхек тихо встал после того, как закрыл все поисковые окошки перед собой. После поиска прошлых связей с хорошими и плохими людьми он мог быть уверен только в одном. В том….что ему должны куда больше, чем он.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 22. Третье древнее знание (1)**

Два дня спустя Сан-Хёк получил сообщение о том, что его костяной кнут доделали. Этот костяной кнут лично создал величайший кузнец, ‘Огненный молот’ Токан.
И поскольку кнут был сделан из лучшего материала, Десяти Тысячелетней Золотой Кости, он ждал этого момента с огромным нетерпением.

Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости [Уникальный++]
- Особое оружие, созданное величайшим кузнецом из лучших материалов. Оно выглядит даже более особенным благодаря тому, что умения кузнеца были использованы на максимум. Также, его ценность может еще больше возрасти поскольку оно первое в своём роде.
 [Основные характеристики] Сила атаки 150(+30), Шанс критического удара +20(+4)%
 [Особые характеристики] Урон критического удара +50(+10%), все характеристики +10(+2)
 [Особые эффекты] &lt; Не треснет(А): Прочность увеличена в 20 раз. &gt;, &lt; Лучше, чем паутина(А): Может зацепиться за противника сильнее. &gt;, &lt; Ударь меня ещё(B): Может подарить величайшее блаженство существу со специфическими вкусами. &gt;
 [Бонусный эффект] (1) Скорость передвижения +5%, (2) Ловкость +12.

 “Вау…….”
Как только Сан-Хёк осмотрел костяной кнут, переданный ему Токаном, он неосознанно воскликнул. Предмет уникального класса, а точнее Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости уникального класса с двойным плюсом (++) выглядел превосходно.
Знак ‘+’ в классе предмета обычно означал что с ним связана какая-то история или для этого есть особая причина. В данном случае, один плюс был бонусом за то, что Токан использовал более 100% своих способностей и сотворил шедевр, а другой плюс был добавлен как бонус за создание первого в своём роде предмета.
Один плюс означал 10% прибавку к основным и особым характеристикам предмета. Другими словами, двойной плюс, как в этом случае, означал 20% прибавку к характеристикам кнута. Числа внутри () скобок и были дополнительными характеристиками.
Помимо этого, у каждого плюса был еще и бонусный эффект.
‘Это же почти э(элитный)-уникальный предмет.’
Предметы с приставкой «э» обладали невероятно высокими характеристиками среди своего класса. Такие предметы обычно могут быть получены через специальные задания или рейды и, естественно, это происходит не очень часто.
“Ну что, хорош, да?”
Токан спросил Сан-Хёка с полной уверенностью.
“Да, он действительно хорош. Огромное вам спасибо за изготовление такой изумительной вещи.”
“Хехе, я потратил на него два дня и две ночи. Я могу утверждать, что это лучший из всех недавно сделанных мной предметов.”
Шедевр ремесленника-мастера, такого как Токан, в глазах обычных ремесленников был равноценен божественному изделию. Независимо от того, насколько ослепительным было божественное изделие с двойным плюсом, разница между обычным ремесленником и ремесленником-мастером была огромна и потому предметы могли считаться равноценными.
“И я решил заняться серийным производством костяных кнутов из гибкого железа. Пусть и не настолько качественный как Десяти Тысячелетняя Золотая Кость, но это очень мягкий металл, подходящий для создания кнута. Конечно, костяные кнуты будут дорогими из-за высокой стоимости гибкого железа, но особенному оружию – особенная цена.”
События развивались в полном соответствии с тем, что знал Сан-Хёк. В его прошлой жизни серийные костяные кнуты также были сделаны из гибкого железа.
“Благодарю вас за беспокойство.”
“Не, это взаимная выгода.”
Сан-Хёк говорил с Токаном заготовленными фразами. Раз уж он уже сделал кольцо судьбы с Токаном, то что он собирался сказать очень даже могло сработать.
Однако, лучше было перестраховаться, чем потом сожалеть, так что Сан-Хёк продолжал беседу ожидая наилучшей возможности.
“…… В конце концов, самое важное – это сила огня и сила земли! Вот почему мы всегда находимся рядом с огненным и земляным элементалями.”
Слова, которых Сан-Хёк ждал всё это время наконец выскочили изо рта Токана.
‘Сейчас!’
“Огненный элементаль и земляной элементаль…… если это не невежливо по отношению к вам, знаете ли вы способ, который позволит мне приблизиться к ним?”
“А что, ты хочешь научиться молоту?”
“О, нет. Не настолько сильно, но я заинтересован в элементалях, также называемых провидением матери природы.”
“Правда? Хмм…… если хочешь узнать об элементалях, то иди к Вайзу. А, этот скрытный одиночка так просто ни с кем не встречается, так что я напишу тебе рекомендательное письмо.”

Внезапное задание ‘Рекомендательное письмо Токана’ было сгенерировано.

 ‘Да!’
‘Искатель’ Вайз. Другой причиной, по которой Сан-Хёк поднял свои отношения с Токаном, было желание заполучить рекомендательное письмо чтобы встретиться с этим парнем. Конечно, не только Токан мог написать рекомендательное письмо для встречи с Вайзом.
В городе Сокол было ещё около 6 НИП-ов, способных на это. Вот только рекомендательные письма различались. Очевидно, что рекомендательное письмо от НИП-а легендарного класса Токана было наивысшего уровня.
“Спасибо.”
Причин отказываться не было, так что он немедленно поклонился. С получением письма необходимость встречаться с Токаном на какое-то время отпала. Нужно будет поддерживать отношения, чтобы кольцо судьбы не исчезло, но это не так уж и сложно.
\*\*\*\*\*
“Ты хочешь узнать об элементалях?”
Рекомендательное письмо Токана определенно было очень эффективным. Приди он с письмом от другого низкорангового НИП-а и пришлось бы еще раз поднимать отношения.
“Да.”
Сан-Хёк вежливо кивнул, отвечая.
“Почему ты хочешь о них узнать?”
“Я как-то слышал, что самая загадочная сила в этой вселенной это сила элементалей. Я хочу больше знать об элементалях, что появляются во многих вещах и заставляют мир вращаться.”
Довольно очевидно, что эту речь Сан-Хёк подготовил заранее. Готовиться к встрече с особенными НИП-ами вроде Вайза было необходимостью.
Конечно, шаблонные ответы такого типа работали не на всех НИП-ах. При общении с некоторыми НИП-ами приходилось адаптироваться к обстоятельствам. Однако, шаблонный ответ прекрасно работал на 'Искателе’ Вайзе.
“Хмм, судя по твоим словам, я не думаю что ты из тех, кто возгордится своим элементализмом.”
Вайз закрыл книгу перед собой и встал с кресла.
“Следуй за мной. Я расскажу тебе что такое элементали.”
Вайз вытащил книгу с полки. Когда он это сделал, полка разделилась пополам и появилась скрытая камера.
‘Тайная лаборатория Вайза! Рекомендательное письмо Токана удивительно.’
Шаблонный ответ Сан-Хёка в связке с письмом Токана сработал идеально, и он мог войти в тайную лабораторию без всякой цепочки заданий. Это была несправедливо по отношению к пользователям, которым придётся пройти через страдания, но что с того? Таков мир……

Поздравляем. Вы выполнили внезапное задание ‘Рекомендательное письмо Токана’ и приобрели небольшое количество кармы.

 Внезапное задание завершилось, но сейчас было важно не это.
“Элементализм – это одна из вещей, которые я исследовал долгое время..., хотя я всё ещё не знаю гораздо больше чем знаю, я думаю, что я могу рассказать тебе что это такое.”
Вместе с этими словами, Вайз дал ему толстую книгу.

Вы получили ‘Основы Элементализма’ от ‘Искателя’ Вайза.

 Сан-Хёк счастливо улыбался, рассматривая толстую книгу, которая теперь лежала в его руках. Это была книга, с помощью которой он мог приобрести древнее знание ‘Элементализм’.
Элементализм был стереотипным нулевым Древним Знанием.
Нулевые Древние Знания также были известны как Знания Мастерства. В то время как другие Древние Знания расширялись от основного к вторичному и третичному, Знания Мастерства так не расширялись.
Вместо этого, у каждого их навыка была шкала мастерства, и по мере повышения мастерства раскрывалось всё больше и больше вещей.
Самыми распространёнными Знаниями Мастерства были ‘Элементализм’, которое Сан-Хёк только что получил, ‘Укрощение’ и различные Древние Знания призывающего типа.
“На самом деле, даже я не знаю, чем именно является эдементализм. Я исследовал и проводил глубокое изучение элементалей, но чем больше я этим занимался, тем сложнее становилось их понимать. Я хочу, чтобы ты мог унаследовать мои стремления и понять, что же такое элементали.”
‘Старик, речи у тебя сладкие, но ты ведь собираешься передать эту книгу и другим, так?’
В действительности, книга по основам элементализма, которую он получил от Вайза, была лишь копией. Конечно, Сан-Хёк не собирался придираться по этому поводу. Ничего не изменится от его возмущения, к тому же у него были и другие дела с Вайзом, так что лучше было не ухудшать отношения с ним.
Сан-Хёк положил книгу за пазуху и ушел, вежливо попрощавшись.
Естественно он собирался поместить ‘Элементализм’ в третье Углубление Души.
Обычно, пользователей с Элементализмом называли Элементалистами и большинство Элементалистов предпочитали Двойные Души. Самой популярной комбинацией из всех было использование Элементализма вместе с дальнобойным Древним Знанием.
Однако, у Сан-Хёка не было планов по получению Древнего Знания с дальнобойными навыками. Не только это, но он ещё и не собирался растить элементалей как поступил бы любой другой элементалист.
Для элементалистов, элементали были не только друзьями и надёжными товарищами, но ещё и верными подчинёнными. Поэтому они старались общаться и взаимодействовать с элементалями.
Позже, величайший элементалист всех времен, ‘Ранний Ветер' Маэда также сказажет, что понимание воли элементаля - это первый шаг на пути к успеху как элементалист.
Другими словами, даже если элементали были типом НИП-ов с ИИ вместо мозга, презрение не приводило ни к чему хорошему, и элементалисты должны были относиться к ним с осторожностью. Тем не менее, Сан-Хёк планировал полностью игнорировать все эти основы.
Новый тип элементалиста о котором он думал… был за гранью революции, это было разрушение.
Чтобы создать новые правила, нужно было начать отрицать ‘здравый смысл’. Но, создание новых правил было сложным занятием именно из-за того, что отрицать здравый смысл было очень рискованно. Тем не менее, здесь важно было то, что Сан-Хёк уже знал решение этой задачи. Поскольку он знал результаты, ему не нужно было бояться неудачи. Были первопроходцы, которые шли по этому пути до Сан-Хёка в его предыдущей жизни, и, как тот, кто наблюдал за ними вблизи, он точно знал, что ему нужно делать.
Чтобы лучше понять всё это, потребуется раскрыть информацию, о которой люди из прошлой жизни Сан-Хёка не знали… то, что ‘Взрыв’ Нар'эль, который также способствовал популярности карточного дела наряду с ‘Краш’ Чхве Сан-Лю, тоже был шедевром, созданным Сан-Хёком.
'Взрыв' Нар’эль – тот самый первопроходец, о котором знал Сан-Хёк.
\*\*\*

Древнее Знание 'Элементализм' будет помещено в третье Углубление Души. У вас осталось ‘1’ пустое Углубление Души.

 Сан-Хёк не стал медлить и немедленно изучил Элементализм из книги.

Древнее Знание ‘Элементализм’ [Эдементализм начального уровня]:
Вы получили знания о силе элементалей, что передавались с древних времен. Теперь вы можете чувствовать силу элементалей в различных объектах.
Детали: Аромат Элементалей(С) [Увеличивается скорость передвижения и сопротивление атрибутам.], Друг элементалей(C) [Увеличивается магическая сила и сила атаки атрибутами.], Забота об элементалях(C) [Магическая защита и физическая защита увеличиваются.]
Мастерство: 0
Призвать элементаля огня низшего ранга
- Призывает элементаля огня самого низкого ранга, похожего на ящерицу.
[Мастерство: 0]
Призвать элементаля воды низшего ранга
- Призывает элементаля воды самого низкого ранга, похожего на рыбу.
[Мастерство: 0]
Призвать элементала ветра низшего ранга
- Призывает элементаля ветра самого низкого ранга, похожего на бабочку.
[Мастерство: 0]
Призвать элементаля земли низшего ранга
- Призывает элементаля земли самого низкого ранга, похожего на кабана.
[Мастерство: 0]
Призвать элементаля дерева низшего ранга
- Призывает элементаля дерева самого низкого ранга, похожего на жука-оленя.
[Мастерство: 0]
Контракт с элементалем (Низший класс)
-Вы можете заключить контракт с многочисленными элементалями низшего ранга этого мира.
[Мастерство: 0]

 Сан-Хёк кивнул головой, посмотрев на навыки. Изучение элементализма позволяло пользователю призывать то, что было известно как пять элементалей. Однако в мире ВЖ было множество элементалей. Конечно, рост от низший → низкий → средний → высокий → высший был возможен только для первого элементаля.
Остальные либо не имели ранга, либо могли расти только до среднего или высокого ранга. Некоторые элементали даже не имели ранга вовсе.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 23. Третье древнее знание (2)**

‘Теперь у меня осталось одно Углубление Души… Мне понадобится много времени, чтобы его заполнить, так что придется на некоторое время смириться с тремя Древними Знаниями.’
Была причина, по которой он оставил Углубление Души пустым. Ну, даже если оно и останется пустым – никаких проблем не возникнет.
‘Слияние Стихийного Взрыва Нар’эля и Колоды Карт Небесного Дракона Чхве Сан-Лю… как бы мне её назвать?’
Сан-Хёк сделал колоду, но еще не назвал ее. Он не хотел давать ей громкое имя. На самом деле, Стихийный Взрыв и Колоду Карт Небесного Дракона назвал таким образом не он, а сами Нар’Эль и Чхве Сан-Лю.
“Пусть будет просто Особая Колода.”
Воистину скучное имя, но оно в любом случае ни на что не влияло.
‘Завернём элементализм примерно здесь и… должен ли я сменить основное оружие?»
Сан-Хёк всё ещеё не выставил главное оружие. В своей прошлой жизни он использовал меч в качестве основного оружия, но в этой жизни он планировал это изменить.
На самом деле, мечи хорошо себя показывали и были просты в использовании. И прежде всего, они были наиболее распространены.
Причиной, по которой он пытался сменить оружие на этот раз, был огромный потенциал, которым обладало проволочное оружие, такое как кнуты.
В отличие от мечей, оружием проволочного типа было невероятно трудно овладеть. Во всей ВЖ почти не было такого оружия, которое было бы сложнее использовать, чем оружие проволочного типа.
Мало того, его было ещё и трудно найти. Самым простым оружием проволочного типа был кнут, и кнуты встречались невероятно редко по сравнению с другими видами оружия.
Так почему Сан-Хёк пытался использовать поразительно редкое и сложное в освоении проволочное оружие в качестве своего основного?
Причина была проста. Потенциал, а точнее пределы и сила проволочного оружия превзойдут таковые у меча, когда они будут доведены до совершенства.
Конечно, проволочное оружие было чрезвычайно сложно использовать. Даже пользователи с высоким НВР и хорошим знанием игры в лучшем случае могут только размахивать им, не причиняя вреда себе. Вот почему проволочное оружие в основном использовалось в качестве 4-го или 5-го основного оружия.
В ВЖ существовала система, называемая 'Бонус основного оружия’, и тип оружия, установленный в качестве основного, мог получить 15% повышение атаки.
Второе основное оружие получало 7%, третье 5% и, наконец, 4-ое и 5-ое основное оружие, ну, скорее уж вспомогательное оружие, получало увеличение на 2%.
Начиная с 6 бонуса вообще не было.
По этой причине многие пользователи выставляли свои основные оружия только до пятого.
Этот бонус к оружию может показаться мелочью, но разница была довольно большой в соответствии с порядком. Основным оружием, которое занимало первое место в этом списке, обязательно должно было стать то, которым пользователь чаще всего пользовался.
В выставлении основного оружия нужно было быть очень осторожным. По той простой причине, что для изменения основного оружия требовалось безумное количество кармы. Попросту невообразимое количество кармы на низких уровнях и внушительная сумма даже на высоких уровнях. Отнюдь не та цена, которую многие были готовы принять.
Исчезновение кармы означало падение уровня. Хоть и не настолько много как для первого основного оружия, но для изменения позиций со 2-ой по 5-ую тоже требовалась карма, так что большинство пользователей не меняли свое основное оружие после выставления.

Вы желаете установить Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости в качестве основного оружия? (Да / Нет)

 Сан-Хёк кивнул и слегка коснулся (Да). Он нисколько не сомневался, поскольку продумал это заранее.
Заодно, он выставил своим вторым основным оружием меч. Естественный выбор, если принять во внимание то, насколько мечи универсальны.
Покончив с этим, Сан-Хёк вынул из своей сумки Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости.
Кнут был приблизительно 8 метров в длину. Несмотря на внушительную длину, он был достаточно тонким, чтобы его можно было обернуть вокруг одной руки, если не оставлять каких-либо зазоров.
Токан сделал 400 кусочков размером 2 см, перековав Десяти Тысячелетнюю Золотую Кость в тонкий лист, и соединив все эти кусочки друг с другом получил кнут.
Благодаря этому, кнут был и очень тонким, и очень гибким. А в зависимости от использования, фрагменты могут стать и очень острыми.
\*Кррррррркт, па-па-па-па! \*
Сан-Хёк развернул Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости и попытался слегка манипулировать им. Сан-Хёк мог свободно использовать большую частью оружия, не обращая внимания на уровень мастерства, но он чувствовал, что для использования этого кнута ему понадобится помощь системы.
Для всего оружия существовали уровни мастерства, и они будут увеличиваться по мере использования соответствующего вооружения. С повышением мастерства, система будет применять эффект 'силовой поддержки’, чтобы позволить пользователю более умело владеть оружием.
Для справки, после достижения определенной точки мастерство было безумно трудно повысить. С другой стороны, оно падало невероятно быстро, если оружие редко использовалось.
‘Здесь нет короткого пути. Всё что можно сделать – это практиковаться.’
Сан-Хёк чувствовал, что он будет удовлетворен только после того, как научится управлять кнутом так, словно он был продолжением его собственной руки.
Ему казалось, что для достижения этого уровня, потребуется не только привыкнуть к использованию оружия, но и повысить уровень мастерства до 100, уровня мастера. Последним уровнем мастерства был 250 (уровень гроссмейстера), но на практике подобное существовало только в воображении.
\*Кррррт, Крррррррт. \*(ПП: представьте звуки перетасовки карт)
Сан-Хёк сосредоточился на том, чтобы воскресить забытые чувства, непрерывно размахивая Кнутом Десяти Тысячелетней Золотой Кости. Возможно из-за его концентрации, его мастерство с оружием проволочного типа росло невероятно быстро.
Независимо от того, насколько низкоуровневыми являлись его манипуляции, такая скорость была беспрецедентной.
Сан-Хёк тренировался с кнутом четыре часа подряд, стоя на одном месте. Он удовлетворенно кивнул головой только через четыре часа.
“Думаю, теперь я немного с ним освоился.”
На самом деле, Сан-Хёк очень умело управлял кнутом, и подобное нельзя назвать просто ‘немного освоился', но, по мнению Сан-Хёка, ему все еще многого не хватало.
‘Давайте заполним пробелы в настоящем сражении.'
У Сан-Хёка было не настолько много времени, чтобы размахивать кнутом сколько душе угодно. Так как он научился основам, пришло время поохотиться на монстров посильнее.
‘Со всем этим, я должен быть в состоянии достаточном для похода в Змеиные Пещеры, верно?'
Змеиные Пещеры были охотничьей зоной, куда большинство пользователей пока ещё даже войти не могли. Змеиные Пещеры походили на лабиринт с запутанными дорожками, и в них было 22 входа.
В настоящий момент даже самые высокоуровневые пользователи охотились возле входа, но через некоторое время они станут вторыми по популярности охотничьими угодьями после Долины Мертвых.
\*\*\*
Сан-Хёк направился к наименее известному входу в Змеиные Пещеры, этот вход располагался дальше всего от Города Сокол. Его сегодняшняя цель состояла в том, чтобы найти поле 'Гигантских змей’ глубоко внутри Змеиных Пещер.
Гигантских змей можно назвать самыми сливками Змеиных Пещер. На них было легко охотиться, и с них падал хороший дроп. Охота на этих монстров не только давала много кармы, но с них также падали очень важные материалы для крафта.
Сан-Хёк сохранил вход в Змеиные Пещеры в Маркирующей Книге, которую он наконец купил перед этой вылазкой.
Змеиные Пещеры укрывали ползучих гадов самых разных типов и размеров, и люди с офидиофобией (боязнь змей) ненавидели бы это место всем сердцем.
К счастью, у Сан-Хёка не было особого неприятия к змеям, поэтому он не боялся войти в пещеры.
\*Свист, хрррруст!\*
Когда Сан-Хёк взмахнул своим кнутом, 10 змей перед ним были разрезаны на куски, словно их только что пропустили через шредер. В зависимости от угла взмаха, Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости мог резать противника как меч, а потому шинковать змей было легко.
‘Лучшее оружие, которое можно использовать в Змеиных Пещерах - это, конечно же, кнут.’
Вокруг Сан-Хёка лежало по крайней мере 100 змей, разорванных на куски. Действительно, для этого места было очень трудно найти оружие более эффективное, чем проволочное.
Использование оружия ближнего боя, такого как меч, может закончиться ядовитым укусом, а применения оружия дальнего боя было недостаточно, чтобы справиться с натиском огромного количества змей.
В конце концов, в таких местах как Змеиные Пещеры, очень уважали обладателей атак по площади, а оружие проволочного типа можно было использовать именно таким способом.
‘Где-то сейчас должны появиться змеелюди…'
Настоящими хозяевами пещер была раса змеелюдей. В основном они выглядели как большие змеи с двумя руками на верхней части тела, которые они использовали так, словно это были человеческие руки.
Змеелюди были расой, которая часто появлялась в игре и позже. В Змеиных Пещерах можно было повстречать только змеелюдей-солдат, змеелюдей-лучников и змеелюдей-воинов, но как только ‘Змеиная Башня', которую можно назвать королевством змеелюдей, появится чуть позже в игре, пользователи увидят много разных типов этих существ.
Сотни змей на входе были всего лишь питомцами(?) змеелюдей.
Сан-Хёк разметал нападавших змей своим кнутом, ожидая появления хозяев этого места. Рядом с ним плыл по воздуху Летающий Светокамень, который он купил магазине разных товаров, прежде чем он отправился в пещеры, так что вокруг него было очень светло.
Летающие Светокамни, однажды активированные, просто плавали вокруг пользователя и излучали свет. Естественно, этот предмет был обязателен в тёмных подземельях вроде этого.
Сан-Хёк продолжал идти вперед. Змеиные Пещеры были очень похожи на лабиринты, и он мог ходить по кругу если заблудится, но Сан-Хёк продолжал идти вперед так, словно у него в голове была карта всего этого места.
Конечно, ничего подобного в сознании Сан-Хёка не было. Хоть он и вернулся в прошлое, вспомнить вообще всё было невозможно. Вместо этого у Сан-Хёк использовал свой богатый опыт. Общая схема, уникальная для подземелий такого типа... Он знал эту схему достаточно хорошо, чтобы найти правильный путь и не заблудиться.
Через некоторое время он наконец встретил змеечеловека. Змеечеловек-солдат был на несколько голов выше Сан-Хёка и бросился на него с одним грубым копьем.
\*Шшшш, шшшшш!\*
Когда восторженный монстр сделал выпад своим копьём, Сан слегка взмахнул кнутом и обернул его вокруг копья.
\*Свист, лязг\*
Кнут закрутил копье по спирали, и в результате оно взлетело в воздух.
Хотя это могло быть неожиданным для змеечеловека, такой исход являлся очевидным для Сан-Хёка.
В то же время, когда он отмахнулся от копья, Сан-Хёк заставил кнут стать прямой линией и вытянул руку вперед, словно он наносил укол мечом.
\*Удар, хруст!\*
В этот момент Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости, который стал неподвижным как меч, пронзил голову змея.
'Хорошо!'
Сан-Хёк кивнул, посмотрев на кнут, который двигался в полном соответствии с его желаниями.
Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости… у этого оружия действительно был потрясающий потенциал.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 24. Итогом битвы китов становятся мёртвые киты (1)**

Змеелюди – одни из сильнейших монстров в Стране Сумерек, игровой области для начинающих. Было трудно найти кого-то сильнее их, прежде чем отправиться в "Пустыню Адского Пламени", следующую игровую зону.
Планету Тринарк можно поделить на СтрануСумерек, Пустыню Адского Пламени, Героические Равнины, и наконец, Солнечный Континент.
Не было никаких ограничений в перемещении между различными областями, кроме одного исключения.
Пользователь мог покинуть Страну Сумерек только после того, как прошел процесс "доказательства своего существования", а для этого нужно было соответствовать двум стандартам.
Во-первых, пользователь должен был достигнуть 45-го уровня, а во-вторых, он должен был пройти через Пещеру Гигантов в конце Страны Сумерек.
Оба эти требования были чрезвычайно сложными для выполнения. Трудно сказать, какое из них легче.
Не пройдя Пещеру Гигантов, невозможно было покинуть Страну Сумерек. Вся начальная зона по форме напоминала бассейн, а единственным выходом была Пещера Гигантов.
Чтобы с уверенностью пройти через Пещеру Гигантов, понадобится группа из 5 человек 45 уровня или выше. Конечно, позже в игре появились так называемые "Гигантовы Автобусы", высокоуровневые игроки, которые проводили новичков через пещеру за плату. Тем не менее, это произошло гораздо позже, и пользователям еще долгое время придется прорываться через Пещеру Гигантов своими силами.
Другими словами, всё что они могли – это жить в Стране Сумерек. Тот факт, что эта зона была больше, чем большинство миров других игр, позволял игрокам не унывать так уж сильно, но как только количество пользователей резко возросло, раздражение и вражда быстро пришли следом.
— Так ты просто стоял там, как бес?
Гейл, гильдмастер гильдии Призрак, спросил свою правую руку, Ласт Джуна.
— Хён, мы ничего не могли сделать. Эти ублюдки... их было вдвое больше.
\*ПП: Хён – обращение младшего брата к старшему или неформальное обращение подчиненного к руководителю.\*
— Вы должны были выдержать в любом случае. Поскольку это были Змеиные Пещеры, вы могли бы продержаться, удерживая узкий проход… и они не могут просто взять и напасть на вас, так как они не объявляли нам войну гильдий. Почему вы так легко отдали это место?
— Мы пытались удержать форт… но эти парни выставили впереди преступников. Я не знаю ни одного из них, но они были достаточно сильными, и нас всех могли убить такими темпами.
— Преступники? Значит гильдия Провидения фактически приняла преступников в свои ряды? Ни за что в это не поверю...
На данный момент злоумышленники являлись врагами общества. Принятие таких людей в свою гильдию подвергнет её публичному осуждению. Вот почему многие крупные гильдии предостерегали своих членов от неосторожных действий, дабы они не стали преступниками.
— Они были не состояли в Провидении. Я думаю, что их наняли в качестве наемников.
— Ох… эти чертовы сволочи. Так вот как вы хотите играть, а?
Это правда, что Призрак и Провидение сейчас были в плохих отношениях, но Гейл не думал, что противник будет настолько несдержанным в своих действиях. Он также считал, что так больше продолжаться не может.
— Во-первых, даже если ребята из Провидения ничего не делали напрямую, от нас не убудет объявить им войну в соответствии с системой гильдий ВЖ. Ребята из Провидения, вероятно, думали, что мы разок-другой просто проглотим это… но они не угадали.
Гейл покачал головой и открыл системное меню. В меню войн гильдий действительно было сообщение о том, что они могут объявить войну другой гильдии, Провидению.
— Хён. Вы действительно собираетесь это сделать? Парни из Провидения не из тех, на кого можно смотреть свысока.
— Эй, ты знаешь, что случится, если мы будем похожи на легкую добычу для других, в то время как прямо сейчас мы должны расширять нашу гильдию? Мы будем обречены даже не подозревая об этом. Лучше уж просто обанкротиться, чем постепенно умирать.
— Хм, я думаю, это действительно так…
Ласт Джун кивнул, выслушав Гейла, и Гейл немедленно объявил войну гильдий Провидению.
Гильдия Призрак объявила войну гильдии Провидение. С этого момента, игроки, принадлежащие к этим двум гильдиям, входят в "состояние свободного боя".
— Собери всех наших. Мы обязаны вернуть Змеиные Пещеры ради будущего нашей гильдии.
Змеиные Пещеры - это охотничьи угодья, куда стекались многочисленные высокоранговые гильдии. Призрак уже расположились в одном из входов в пещеры, "S-4", и пробились довольно глубоко.
В Стране Сумерек было много зон для охоты, но Змеиные Пещеры находились в тройке лидеров. Вот почему они пытались сделать это место своим, придя туда пораньше. Тем не менее, Провидение так сильно мешали им с этим, что Гейл больше не мог этого терпеть.
— Я запущу линии экстренной связи.
Поскольку война гильдий была объявлена, им нужно было собрать все возможные силы. Войны гильдий в ВЖ происходили по простому правилу – до тех пор, пока обе гильдии не решат заключить мир или пока одна из сторон конфликта не будет уничтожена, война гильдий будет продолжаться.
Состояние свободного боя означало, что они могли сражаться друг с другом независимо от места и времени, и убийство противника приведет к получению кармы и предметов, и наоборот, они потеряют карму и предметы, если их самих убьют. Если кратко, то война гильдий была полным лобовым сражением, когда всё поставлено на карту.
Гильдии Призрак и Провидение были высокопоставленными гильдиями и находились в топ-50 прямо сейчас. Новость о том, что они начали между собой войну, быстро разлетелсь по всей ВЖ.
До сих пор только средние и маленькие гильдии сражались друг с другом, а гильдии из топ-50 предпочитали дипломатию.
Возможно из-за этого, многие пользователи наблюдали практически первую "настоящую" войну гильдий в ВЖ.
\*\*\*
Змеиные Пещеры, которые привели к столкновению Призрака и Провидения. На самом деле, гильдмастер Провидения, Линкс, полагал, что гильдия Призрак, нет, Гейл, простит их один раз.
Неважно насколько великолепными были эти пещеры в качестве охотничьих угодий, в них вело около десяти обнаруженных входов, поэтому им просто нужно было занять себе другой. Конечно, вход S-4, который они украли у Призрака, как известно, был лучшим среди этих 10, но Линкс подумал, что Призрак всё-таки не станет объявлять им из-за него войну.
Тем не менее, его прогнозы не соответствовали действительности. Самой большой ошибкой было то, что он серьёзно недооценил характер Гейла.
— Свяжитесь с Армией Демонов.
Когда Призрак объявил им войну, Провидение тоже использовали все свои средства экстренной связи и собрали все доступные боевые силы. Тем не менее, Линкс знал, что они надолго завязнут в боях с Призраком, и решил прибегнуть к опасным методам.
— Хён, ребята из Армии Демонов опасны. На нас могут напасть другие гильдии, а не Призрак, если мы продолжим связываться с ними.
Младший брат Линкса и вице-гильдмастер Провидения, чувствовал беспокойство от мысли о том, что в это будет втянута Армия Демонов.
— Гён-Мин, на войне все средства хороши. Если нас сейчас отбросят, то мы будем обречены. Я тоже хочу победить, не используя Армию Демонов. Но с Призраком всё не будет настолько просто. Уровень их гильдии — 3, как и у нас, и они также набрали максимально возможные 100 человек, как и мы. Мало того, средний уровень членов наших гильдий также схож. Другими словами, наши силы равны. Как ты думаешь, что произойдет, если мы пойдем на войну с такой гильдией?
— Кто победит, а кто проиграет будет непонятно, и война гильдий затянется…
— Да, как думаешь, сколько члены гильдии продержатся, как только станет ясно, что война затянется надолго? Прямо сейчас все мотивированы и подбадривают друг друга, но как только они умрут несколько раз и потеряют карму с предметами… игроки начнут покидать гильдию.
— Но это касается и Призрака.
— Да. Ты прав. Так что это будет война на истощение, в то время как обе наши гильдии будут опускаться всё ниже. Это будет игра в цыплёнка (ПП: Термин из теории игр. Два игрока находятся в такой позиции, что, если будут продолжать – навредят сами себе, а если не станут – подарят победу сопернику). Как думаешь, что у нас останется, даже если мы и победим? Пиррова победа.
— Хммм...
Всё было так, как говорил Линкс. Конечно, они не могли знать будущего, но весьма вероятно, что события будут развиваться так, как сказал Линкс.
— Давайте в последний раз позаимствуем силу Армии Демонов. Эти поехавшие на ПвП ублюдки принесут нам победу. Где сейчас идут сражения?
— Повсюду, но самое интенсивное происходит на Подземной Площади внутри Змеиных Пещер.
— В самом деле? Тогда давайте сначала свяжемся с Армией Демонов, а потом нанесем удар сзади. У вас есть карта пещер, ведь так?
— Не очень точная…
— Все в порядке. У наших противников тоже нет точной карты. Это не имеет значения.
— Хорошо, тогда я немедленно свяжусь с Демонами.
— Да. Сегодня мы сокрушим Призрак.
Линкс планировал вырезать всех пользователей, вошедших в Змеиные Пещеры, позаимствовав силу Армии Демонов. Если он сможет подавить противника в начале, то чаша весов всей этой войны склонится на его сторону.
— Мы победим в этой войне!
Решил Линкс. Однако... в Змеиных Пещерах вот уже месяц тренировался один человек, совершенно неучтенная в уравнении этой войны переменная.
И вот его затянуло в войну.
Сан-Хёк охотился на змеелюдей и гигантских змей в Змеиных Пещерах в течение одного месяца. Иногда он посещал Город Фалькон, но большую часть времени проводил в пещерах.
Ему не нужно было искать другие охотничьи угодья. Он мог собирать много кармы, убивая змеелюдей, и он мог собирать много материала "Стальная чешуя", который можно было получить с гигантских змей, и который вскоре станет чрезвычайно востребованным.
Обычные игроки объединялись бы в тройки, чтобы охотиться на змеелюдей, но Сан-Хёк легко охотился на них сам. Было много причин, по которым он показывал здесь такую огромную эффективность, и самой большой из них являлось ошеломляющее выступление Кнута Десяти Тысячелетней Золотой Кости.
Проще говоря, Сан-Хёк охотился при помощи бензопилы, в то время как другие люди ходили с деревянными мечами.
Разница между деревянным мечом, даже самым хорошим, и бензопилой вполне очевидна. Таким образом, змеи умирали, как только встречали на своём пути Сан-Хёка, не имея возможности ни увернуться, ни заблокировать, ни сделать хоть что-нибудь с его кнутом.
Как только информация о Древних Знаниях, связанных с производством, распространятся, и несколько талантливых пользователей начнут производить подходящие предметы, разрыв между обычными игроками и Сан-Хёком может уменьшиться.
Однако, никто и никак не сможет его догнать, пока лучшей экипировкой на рынке были предметы магического класса из Канализации города Фалькон.
Благодаря этому разрыву, Сан-Хёк мог разбить лагерь в Змеиных Пещерах, о чём другие пользователи и мечтать не смели. А благодаря охоте в течение одного месяца, его уровень и запасы Стальной Чешуи взлетели до небес.
Ничего не преграждало его пути. Он даже подумал, что что-то плохое может случиться после того, как все прошло настолько хорошо. Поскольку конкурентов не было, Сан-Хёк практически монополизировал пещеры.
Он проглотил Змеиные Пещеры целиком и довольно переваривал их. По крайней мере... так было неделю назад.
‘Черт подери, почему эти парни устраивают здесь весь этот бардак?’
Сан-Хёк нахмурился, глядя на игроков Провидения и Призрака, которые сражались друг с другом.
Неделю назад, когда пользователи поползли в пещеры, он подумал, что время пришло, и начал охотиться только там, где появлялись гигантские змеи.
Он планировал закончить свою вылазку, убив как можно больше гигантских змей.
Вот только теперь, когда Змеиные Пещеры превратились в поле брани, он не мог оставаться сосредоточенным в битве.
‘Незнакомые знамена, судя по всему это такие себе гильдии’.
После объявления войны, над головами членов гильдий появлялся полупрозрачный знак, обозначающий принадлежность. Благодаря этому можно было различать своих и чужих.
‘Придется закончить охоту сегодня... ась?’
Когда борьба усилилась, Сан-Хёк собирался покинуть пещеры. Однако появилась новая группа игроков и заставила его отступить.
‘Что здесь делают эти гребаные гиены?'
Сан-Хёк скрывался в одном из уголков пещеры, и его глаза сверкнули после того, как он посмотрел на игроков Армии Демонов, которые кружили вокруг поля битвы.
Он не узнал гильдию Призрак и гильдию Провидение, но он узнал гильдию Армия Демонов. Среди всех преступных сборищ в ВЖ, эти были худшими. Много карательных экспедиций было создано для того, чтобы положить конец их злодеяниям, но пользователи Армии Демонов специализировались на сокрытии и побеге, и они умудрились дожить до конца.
‘"Дьявольский Пёс" Машина Убийств. Подумать только, что я повстречал этот мусор в подобном месте...’
Сан-Хёк сразу же узнал гильдмастера Армии Демонов, Машину Убийств. Естественно он узнал его, ведь Машина Убийств был одним из тех, кто продолжал преследовать его после того, как он стал калекой и не мог играть в игру должным образом в своей предыдущей жизни.
Его и рядом не было, когда Сан-Хёк чувствовал себя хорошо, но, когда Сан-Хёк стал калекой, он всегда находил способ подобраться поближе и преследовал его.
‘Посмотрим… Так одна сторона назвала их наемниками? Глупцы. Ни одна гильдия не пережила сотрудничества с Армией Демонов… ну, они наверное думали, что непосредственная выгода важнее, чем подобные вещи.’
Сан-Хёк мог представить, что случилось.
‘Я не хотел вмешиваться в обычную войну гильдий… но все меняется, если в это вовлечена Армия Демонов.’
Сан-Хёк положил Камень Возврата обратно в свою сумку и развернул кнут, обмотанный вокруг его руки.
‘Машина Убийств, можешь считать это несправедливым… но ты мне немного задолжал.’
Было слегка забавным то, что он мстил за то, чего ещё даже не произошло, но для Сан-Хёка это были очень яркие воспоминания, поэтому он не мог просто смотреть на всё сквозь пальцы.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 25. Итогом битвы китов становятся мёртвые киты (2)**

— Убить их!
\*Ббббуууууууум\*
Машина Убийств, который вместе с элитой гильдии Провидения, включая Линкса, нанес удар в спину гильдии Призрак, кричал с возбужденным выражением.
ПК было его жизнью. Особенно когда он мог извлечь из этого выгоду.
\*ПП: ПК – player kill, убийство игроков\*
[Повторяю еще раз, притворитесь что сражаетесь, и не сдохните случайно. Сегодня мы сожрём и Призрак, и Провидение.]
Машина Убийств отправил групповое сообщение членам своей гильдии.
Линкс из Провидения верил в него, но, полностью прогнивший Машина Убийств планировал разделаться не только с Призраком, но и Провидением.
‘Всё равно в Провидении уже кончается сок. Лучше всего будет высосать остатки и просто выбросить их.
Одновременное поглощение и Призрака, и Провидения, было чем-то невероятным. Конечно, в обычной ситуации это было бы невозможно, но сейчас эти две гильдии обнажили свои клыки друг на друга.
'Может мне тогда насладиться всем этим, пока главное блюдо ещё не готово?'
У Машины Убийств отлично себя чувствовал в ПвП. У него был высокий уровень и приличное снаряжение, поэтому он мог выжить на этом поле битвы, если не слишком выкладывался.
Мало того, все члены Армии Демонов хорошо соображали и начали отступление так, чтобы со стороны это было сложно понять. Пользователи из Призрака и Провидения яростно сражались, поэтому они не заметили действий Армии Демонов.
Однако, поскольку Сан-Хёк наблюдал из темноты, все их интриги были у него на виду.
'Они… пытаются сожрать обе гильдии вместе, да?'
Сан-Хёк осознал намерения гильдии Демонов и улыбнулся с заинтересованным выражением.
'Что тут скажешь, как от них и ожидалось. Ну, в любом случае, обе эти гильдии, судя по всему, будут искусаны до смерти этим бешеным псом.'
Сан-Хёк покачал головой, наблюдая за двумя неизвестными ему гильдиями. Конечно же, он абсолютно не собирался им помогать.
Будь он сам собой из прошлой жизни, он мог бы помочь из-за своей бесхарактерной справедливости, но нынешний Сан-Хёк просто наблюдал за битвой холодным взглядом.
'Даже Армии Демонов будет сложно справиться с двумя гильдиями. Тогда я… думаю, мне следует пожрать откормленную Армию Демонов.'
Вот так просто. Армия Демонов сожрёт Провидение и Призрак, а Сан-Хёк съест Армию Демонов. Всегда есть рыба побольше.
'На том и порешили. Чем бы мне заняться, пока я жду?'
Он полностью погрузился во тьму. Он ждал подходящей возможности.
\*\*\*
Битва между Призраком и Провидением была напряженной. Они знали, что проигравший в этой битве проиграет и всю войну. Этот факт заставлял их сражаться не отступая, несмотря на большие потери.
Однако по прошествии времени Призрак начал терять позиции. Независимо от того, насколько фальшивыми были их действия, пока на поле брани находилась Армия Демонов, Призрак, объективно говоря, мог только отступать.
Гейл, с мечом в каждой руке, старался изо всех сил, но когда он был побежден Машиной Убийств, победа Провидения резко приблизилась.
Провидение также получило большой урон, и все, кто остались, - это Линкс и несколько элитных членов, но самым главным было то, что Призрака уничтожили.
'Мы выиграли!'
Линкс думал, что после этой битвы они получат преимущество в войне гильдий.
'Если мы зачистим остатки Призрака, пока погибшие здесь ждут 12 часов и не могут войти в систему, мы никак не проиграем в этой войне…’
Линкс уже пытался схватить знамя победы и раздумывал о последствиях. Однако, его размышления вскоре прервали.
— Ка-какого чёрта? Ургх!
Машина Убийств, нет, вся Армия Демонов показали свои истинные намерения.
Они начали нападать на пользователей гильдии Провидения, которые устали после битвы.
— П-прекратите!
Линкс громко кричал, оглядываясь по сторонам. Из союзников осталось около 10 членов, и их окружили 12 человек из Армии Демонов…
— А... нас обманули!
Линкс понял, что он выставил себя полным идиотом, посмотрев на уставших членов Провидения и противостоящих им членов Армии Демонов, которые выглядели свежими и здоровыми.
— Ну, знаешь, итог от этого не изменится, поэтому давайте не шуметь, окей?
Машина Убийств злобно ухмыльнулся, глядя на Линкса.
— Ублюдок… ты…
— А ты мне верил? Как глупо с твоей стороны. Зачем доверять мне, если ты мог довериться кому-нибудь еще?
Машина Убийств не чувствовал никакого стыда. Мусор он и есть мусор.
Гнев ударил в голову Линкса, он понял, что его жадность вызвала катастрофу. Но он не собирался послушно умирать.
— Вы, сраные урки! Всё будет далеко не так просто, как вы того хотели! Покажем им мощь Провидения!
Линкс перехватил копье в своей руке и бросился на Машину Убийств. Остальные члены Провидения тоже побежали на Армию Демонов.
Игроки Провидения и правда очень устали после этой битвы, но ещё не настолько, чтобы валиться с ног. Они собирались сопротивляться до конца, раздраженные предательством Армии Демонов.
Сопротивление закончилось сопротивлением.
Не случилось никакого чудесного поворота события вспять или чего-то еще, и оставшиеся 10 членов Провидения все были убиты гильдией Демонов. Линкс пал от руки самого Машины Убийств, чем и заплатил за свою жадность.
\*Пссссс.\*
Машина слегка покачал головой, наблюдая за тем, как Линкс, после отчаянного сражения, превращается в частицы света.
— Черт бы его подрал. Такой упрямый.
Поскольку Линкс умер последним, из Провидения больше никого не осталось.
— Какого чёрта? Четверо умерли? Это постыдно, учитывая, что вы шли против полумертвых людей.
Машина Убийств нахмурился, увидев, что из первоначальных 12 осталось только 8.
— Мы не могли ничего с этим поделать. Они не сдавались до самого конца.
Гильдия Демонов была гильдией преступников, а преступники были очень опытны в ПвП. Однако снаряжение было лучше у гильдии Провидения. И поскольку преданные члены Провидения отчаянно отбивались, урон оказался очень большим.
— Я постоянно это говорю, но тот, кто позволяет себя убить – просто дурак. Приведите себя в порядок. Для начала соберем нашу добычу-
Машина Убийств собирался собрать лут и быстро покинуть это место, раз уж битва была закончена. Так как им придётся оставаться в тени после такой заварушки, нужно было собрать абсолютно всё, прежде чем мертвые пользователи снова смогут войти в систему.
Тем не менее, Машина Убийств, нет, вся Армия Демонов, так и не смогли ничего подобрать.
\*Пыщь, Скидыыыыщь!\*
Внезапный взрыв! Как только они подумали, что все закончилось, огненный шар ударил по самому дальнему члену Армии Демонов и взорвался. Этот пользователь мгновенно упал на пол, охваченный пламенем. Остальные успели только вздрогнуть от неожиданности, увидев это.
— Засада!
У Демонов было много опта в ПвП, поэтому они знали, что означает эта атака. Возможно из-за этого, они быстро задвигались, чтобы отразить нападение.
Но что-то было быстрее их.
\*Свист, кррррррт!\*
Странная, похожая на веревку штука, обернулась вокруг самого первого игрока Армии Демонов!
Охота на гиен Сан-Хёка началась.
\*Хруст.\*
— Уаагх!
Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости плотно обвился вокруг чьей-то шеи, и в следующий момент эта шея была разорвана на куски. Пользователь, которому она принадлежала, не думал, что умрёт от одного удара.
Эта атака была чем-то, чего он никогда не испытывал до этого, так что игрок просто упал на пол, не сумев даже вскрикнуть.
Сан-Хёк, за одно мгновение убивший двух пользователей Армии Демонов, вышел из темноты и огляделся.
'Значит, осталось шесть?'
Сан-Хёк напряг все свои чувства, чтобы бороться с шестью злоумышленниками.
— Без паники! Враг всего один!
Первым успокоился, естественно, Машина Убийств. Как только он увидел, что Сан-Хёк стоит в одиночестве, он крикнул остальным, чтобы они успокоились.
Тот факт, что противник мгновенно расправился с двумя игроками Армии Демонов, может показаться поразительным, но их всё равно было шестеро на одного.
— Чёртова крыса стала дерзить. Как ты посмел с нами связываться?
Машина Убийств знал, к чему стремится Сан-Хёк. Однако противником был всего один человек. Он считал, что насколько бы великим ни был пользователь, в одиночку против шести победить невозможно.
— Соберитесь и окружить его по-нормальному.
\*Сссс, дзинь\*
Машина Убийств отдал приказы остальным членам Армии Демонов и вытащил два кинжала из-за пояса.
— Я вырежу тебе глаза.
Машина Убийств прекрасно владел кинжалами и выглядел так, словно он может ударить ими в голову Сан-Хёка в любой момент. Остальные пять пользователей, которым он приказал окружить его, тоже начали медленно приближаться к Сан-Хёку. Они пытались отрезать ему пути к отступлению, и всё выглядело так, словно скоро у их противника будут большие проблемы.
Вот только тот, кто перед ними стоял, Сан-Хёк, на самом деле был очень спокоен. Было больше похоже на то, что у него есть ещё куча возможностей.
'Раз… два… три! Сейчас!'
Сан-Хёк обострил все свои чувства и ждал, когда Армия Демонов полностью окружит его. Затем, когда они подошли на нужное расстояние, он протянул левую руку к полу.
Навык Слияния карт: "Малое Торнадо"!
\*Фууууух, тттттттат!\*
Порыв ветра вышел из руки Сан-Хёка и пронесся в радиусе 4 метров вокруг него. Все, кто стоял поблизости, были им сметены.
— Воу!
— Угх!
Все пять членов Армии Демонов в пределах досягаемости Сан-Хёка потеряли равновесие и покачнулись.
И в этот момент он быстро крутанулся и взмахнул правой рукой.
\*Клац клац, кл-кл-кл-клац!\*
Маленькие фрагменты кнута защелкнулись по прямой линии и оружие превратились в длинный меч. И этот меч обладал сильной, острой аурой, которая, казалось, могла разрезать что угодно.
\*Свись, резь! Хрррусь! \*
Острые грани отражали свет и было похоже, что Сан-Хёк держит в руке полоску света. Этот свет вспыхнул и очень быстро провернулся на 360 градусов, на мгновение разделив пространство на верхнюю и нижнюю части.
Результаты вспышки света были пугающими. Пять игроков, что окружили Сан-Хёка... их головы исчезли.
Если быть точным, головы каждого из них были срезаны в разных местах.
\*Тук-тук-тук-тук-тук\*
Тот факт, что они были обезглавлены, означал, что они не смогли выдержать удар Сан-Хёка, а потому все пятеро рухнули на пол, разбрасывая частицы света.
Сила атаки Сан-Хёка была за гранью возможного, так что ни один из них не смог этого пережить. Если бы их защита была на уровне, сравнимом с уровнем атаки Сан-Хёка, они были бы ранены, но не обезглавлены. Но это был не тот случай, и всё получилось так, как получилось.
— Э-это…
К счастью, Машина Убийств находился на самой границе радиуса атаки и отделался чистым порезом на носу.
\*Кап.\*
Много частиц света капало на пол, но Машина Убийств даже и не подумал о том, чтобы вытереть их.
Он был буквально ошеломлен.
Безграничная сила Сан-Хёка безжалостно на него давила.
Гора что выше других гор появилась перед ним.
Эта гора открыла свой рот, глядя на Машину Убийств.
— Может просто возьмёшь и послушно сдохнешь? Теперь уже ничего не изменится.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Главы 26-27. Стихийные карты.**

Глава 26-27. Стихийные карты.
Гнездо Виверн было сложнейшими охотничьими угодьями в Стране Сумерек, но другие пользователи ещё не обнаружили его. Обычно, чтобы получить доступ к этому месту, игрокам понадобится выполнить предварительные задания.
Если точнее, то они должны были узнать о существовании этого места через предварительное задание. Тем не менее, это задание было последним в невероятно сложной цепочке заданий, так что не было ни одного пользователя, который бы просто получил его, не говоря уже о том, чтобы выполнить.
Естественно, у Сан-Хёка тоже не было этого задания. Нет, у него даже не было заданий, которые были бы хоть отдаленно связаны с этим. Подобное для него в любом случае было бессмысленно.
Сан-Хёк уже проходил это задание в своей предыдущей жизни, так что он прекрасно знал, как добраться до Гнезда Виверн.
Если игрок принимал нужное задание, то у него появлялось преимущество в виде навигационный системы, которая направляла игрока к охотничьим угодьям, но для Сан-Хёка, ветерана ВЖ, было не так уж и сложно найти свой путь в игровом мире.
'Вроде как это было где-то здесь...'
Прибыв на Восточные Утесы в восточной части Страны Сумрака, он воспользовался своими уникальными альпинистскими приёмами, чтобы начать поиски пути, ведущего к Гнезду Виверн.
Будь у него задание, можно было бы пропустить этот процесс и попасть Гнезду Виверн напрямую, но возможно, он был слишком жадным, чтобы отказаться от всех этих страданий после того, как использовал свой чит, известный как путешествие во времени.
Сан-Хёк смог найти путь к Гнезду Виверн после нескольких часов поисков. Виноградная лоза, которая выглядела так, словно вышла прямиком со страниц книги "Джек и бобовый стебель", была хитро спрятана за скалами, ведущими к Гнезду Виверн.
Гнездо Виверн можно считать публичным подземельем. Основным средством передвижения являлись виноградные лозы, которые соединяли скалы, и требовалась осторожность, чтобы не разбиться насмерть.
Сан-Хёк схватился за лозу и взобрался наверх. Приблизительно 15 минут подъёма спустя, перед его глазами появилось Гнездо Виверн, также известное как небесное подземелье.
— Давно не виделись.
Однажды, Сан-Хёк разбил в этом месте лагерь на целых четыре месяца. В то время другие игроки "мастерской" приходили и поставляли необходимые предметы и забирали добычу, а ему попросту не позволяли спуститься вниз.
За эти четыре месяца Сан-Хёк убил неисчислимое количество виверн. Виверны были высокоуровневыми монстрами, и требовалось три пользователя 43 ~ 45 уровня, работающих сообща, чтобы победить одну такую.
К тому же на это была способна не любая группа, а хорошо сбалансированная. С танком, ДД и целителем. Вот настолько сложно их было победить.
\*ПП: Танк – игрок, который принимает на себя урон, ДД – игрок, который наносит больше всего урона, целитель – и так понятно.\*
Была у этого и положительная сторона, а именно то, что виверны были очень независимы. Они делали гнезда на каждом из скальных пиков, которые были соединены виноградными лозами, и расстояние между каждым из этих пиков было довольно большим, поэтому можно было охотиться на одну за раз.
Сан-Хёк первым делом вытащил свою Маркирующую Книгу и отметил это место. Как только он войдёт в Гнездо Виверн, Книга перестанет работать, так что он должен был сделать это здесь.
'Гнездо Виверн на самом деле довольно запутанное, большинство новичков здесь теряются. Помнится, я тоже говорил, что это подземелье полное дерьмо.'
Отмечая место в Книге, Сан-Хёк предавался воспоминаниям о былом. На самом деле, его прошлое было слишком печальным, чтобы "предаваться воспоминаниям", но кое-чего ему всё равно не хватало.
'Ух ты, я думал, что совсем забыл их, но вроде как начинаю вспоминать пути… Похоже, я в тот раз я здесь действительно застрял надолго.'
Поначалу он беспокоился о том, что не сможет вспомнить дорогу, но придя на место, он с удивлением обнаружил, что это было пустым беспокойством.
'Ну что. Давай начнём охоту.’
Поскольку он помнил не только дорожки, но и правильное прохождение Гнезда, ждать было нечего.
‘Первым делом, бафф!'
\*ПП: Бафф – временное усиление, обычно при помощи магии.\*
Сан-Хёк достал Курту Слияния, готовясь к бою. Название этой Карты Слияния, которую он сделал, соединив несколько карт материалов для крафта и стихийных карт – "Благословление Ветра и Огня".
Эффект этой карты, созданной путем объединения стихийной карты огня низшего ранга, стихийной карты ветра низшего ранга и трех других дешёвых материалов, заключался в увеличении базовой силы атаки и скорости.
Это была одна из немногих Карт Слияния с эффектом баффа, которую можно было сделать из элементалей низшего ранга, поэтому он сделал сотню таких.
\* Тссссссс. \*
Карта Слияния просочилась в его тело, и бафф активировался. В правом верхнем углу его зрения повисло число "30", это была продолжительность баффа.
30 означало 30 минут.
‘Вроде как, с ещё тремя игроками, у меня уходило около пяти минут на виверну, когда мы полностью привыкли к сражению с ними? Хммм, пока что поставлю своей целью десять минут.’
Виверны дропали огромное количество кармы и лута в обмен на долгое время охоты. Особенно сейчас, когда у него не было конкурентов, он мог бродить по разным гнездам и бесконечно охотиться на виверн, получая невероятную прибыль.
\* Кррррррррр, клац! \*
Сан-Хёк достал свой Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости и посмотрел вперёд. Прямо перед ним была зелёная виверна… фактически, зеленые виверны - самые слабые из своего рода, но это всё ещё был сильнейший монстр Страны Сумерек.
— Поехали!
Закончив подготовку, Сан-Хёк побежал по растянутым перед ним виноградным лозам.
\*\*\*
Самая важная вещь при охоте на виверну состояла в том, чтобы вообще не позволять ей взлетать. И чтобы этого достичь, требовалось атаковать яйца, хотя бы одно из которых обязательно можно было найти в гнезде.
В прошлой жизни Сан-Хёка это называлось "агро яйца", и только ударив по яйцам, пользователи могли помешать вивернам использовать дыхание.
\*ПП: Агро – гнев монстра, агрить/заагрить – разозлить монстра, чтобы он атаковал обидчика и не использовал особые умения\*
У этого подземелья были интересные настройки – всем гнездом заправлял один единственный самец. Все остальные были самками.
Обычно в группе из трёх человек об агро яйца будет заботиться ДД, а не танк. Поскольку танк должен был позаботиться об агро самой виверны, бить в это время ещё и яйцо было затруднительно.
Таким образом, ДД время от времени бил по яйцу, чтобы не дать виверне взлететь.
Если виверну удавалось привязать таким образом к земле, то остальное – дело техники. Также, как и с другими монстрами, нужно было высматривать закономерности и работать на противодействие.
В тактике боя виверн не было ничего особенного. Пока игроки осторожно избегали атак ближнего боя "укус" и "удар хвостом", ничего сложного в битве не было.
Поначалу Сан-Хёк тоже нервничал, потому что с тех пор прошло много времени, но когда дело дошло до настоящей битвы, он легко адаптировался к манере ведения боя виверны. Бесконечное повторение охоты на этих монстров в прошлой жизни было выгравировано в его памяти, и сейчас эти воспоминания пробудились.
Кроме того, оружие Сан-Хёка, кнут, очень хорошо подходил для поддержания агро яйца. Гнезда виверн по большей части представляли из себя круглое пространство диаметром 10 м, поэтому он всегда мог ударить по яйцу, если держался в центре.
\* Крррррр, лязг! \*
Сан-Хёк еще раз взмахнул своим Кнутом Десяти Тысячелетней Золотой Кости, чтобы ударить по яйцу. Самым главным в агро яйца было не разбить само яйцо.
Как только яйцо случайно разбивалось, виверна сходила с ума. Даже Сан-Хёк не сможет выстоять против буйства виверны.
\* Краааавр! \*
Чем больше Сан-Хёк бил по яйцу, тем яростнее становилась виверна. Она боролась, чтобы защитить его, не обращая внимания на изодранное тело.
'Тц, даже монстры в играх ведут себя так…'
Эта сцена зацепила Сан-Хёка из-за условий его прошлой жизни. Однако это не помешало его действиям.
'В любом случае, жить лучше всего в одиночестве.'
После путешествия во времени, Сан-Хёк всегда думал, что 'не существует людей, которые не одиноки'. И его мысли нисколько не изменились, так что он очистил свой разум и взмахнул кнутом.
\* Свист, хруст! \*
Он не позволял виверне взлететь, используя агро яйца, и загадочным образом непрерывно двигал кнутом, чтобы под конец обернуть его вокруг шеи виверны. Затем он потянул за Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости, чтобы забраться на спину виверны.
Тот факт, что Сан-Хёк забрался на спину виверны, означал, что пришло время с ней покончить.
\* Кьёооооооооох! \*
Виверна изо всех сил пыталась стряхнуть с себя Сан-Хёка. Тем не менее, Сан-Хёк держал равновесие как ковбой на родео, и сильнее затянул кнут вокруг шеи. Затем он сильно потянул его.
\* Хрррррррррруьс! \*
Кнут Десяти тысячелетней Золотой Кости глубоко вонзился в шею виверны. Сан-Хёк схватил его обеими руками и снова потянул.
Поскольку Сан-Хёк вложил большую часть своих дополнительных очков характеристик, получаемых от повышения уровня, в силу и ловкость, его сила была довольно внушительной.
Так что, когда он затянул Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости на максимум, и без того умирающая виверна не смогла выжить.
\* Хрррррусь, тук. \*
В конце концов, шея зеленой виверны согнулась в форме буквы L. То, что шея сломалась, означало, что здоровье виверны достигло 0, после чего она повалилась на пол.
В тот момент, когда виверна пала, Сан-Хёк быстро посмотрел на оставшееся время баффа.
'22 минуты… значит у меня ушло около 8 минут? Это лучше, чем я ожидал.'
Поскольку он сэкономил 2 минуты из ожидаемых 10, это был неплохой результат. Он сильно волновался до того, как вступил в бой, но уже во время битвы, опыт из его предыдущей жизни оказался очень кстати.
'Возможно, я смогу уложиться в 5 минут, если оптимизирую некоторые из своих действий.'
Сан-Хёк превосходно себя чувствовал. Он начал больше вспоминать о своей прошлой жизни, в том числе о том, как проще охотиться на виверн и на что обращать внимание.
— Хорошо! Я задержусь здесь на какое-то время!
Он планировал разбить в Гнезде Виверн лагерь, прямо как когда он высасывал весь сок из Змеиных Пещер в течение одного месяца.
Сан-Хёк внес коррективы в свою стратегию и начал охоту на виверн.
В его глазах все монстры выглядели мешками лута.
\*\*\*
— Ты хочешь, чтобы я в это поверил?
Человек, который слушал слова Машины Убийств, посмотрел на него с удивленным выражением лица.
— Богом клянусь, это правда. С чего мне врать тебе, Хён?
— Хммм...
Машина Убийств определенно не стал бы ему врать. Эти двое встретились друг с другом, когда безостановочно занимались ПК в другой игре около 5 лет назад.
Конечно, для человека, который обладал совершенно другим уровнем таланта в ПК по сравнению с Машиной Убийств, он был просто подчиненным, но за последние 5 лет они несколько раз встречались в реальной жизни, чтобы пропустить стаканчик.
На самом деле Машина Убийств был в реальной жизни хуже, чем в виртуальной, так что второй человек всегда бранил его при встрече. Если Машина Убийств сейчас солжет, то в реальной жизни его могут и побить.
— Так значит он вынес тебя за 10 секунд?
— Да. Он до нелепого силён.
— Вот значит как…
Независимо от того, насколько слабым был Машина Убийств, 10 секунд это перебор. Даже этому человеку потребовалось бы 1 минута, чтобы побороть его.
— Я пытаюсь по тихой найти его, но это сложно. Мне позвонить тебе, как только я его найду?
Машина Убийств жаждал мести. Человек, к которому он пришел... обладал высочайшими навыками в ПвП среди всех, кого он знал. Мало того, этому человеку безумно нравилось сражаться с сильными противниками.
Его звали Темный Дракон, он же ТД. Он считался одним из величайших ПвП игроков в другой игре до ВЖ.
— Черт возьми, я пытался какое-то время не совершать преступлений, потому что у меня было много дел… И я сейчас очень близок к темной карме прямо сейчас. Я стану преступником, если убью его, верно?
— В таком случае ты можешь предоставить последний удар мне.
— Эй, ты думаешь, что система преступлений ВЖ так проста? Даже если ты убьешь его, мой вклад в это учтётся, особой разницы от того, кто именно нанёс последний удар, не будет.
— Хмм… тогда может ты максимально понизишь свою темную карму, пока я ищу его?»
— Так значит…? Ладно, я понял, так что иди и найди его. И да, идиот, я же говорил тебе сдерживаться и охотиться, из-за того, что какое-то время злоумышленники не смогут активно действовать. Вы так закончили только потому, что не послушали меня и ПК-шили от души. Если самим тяму не хватает, то хотя бы прислушайтесь к словам других людей.
— Нет, я просто…
Машина Убийств сжался перед ТД.
Он самостоятельно решил стать преступником именно потому, что хотел держаться подальше от ТД, но ради свершения мести он мог обратиться за помощью только к нему.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 28. Повелитель Зелёных Виверн (1)**

В то время как Машина Убийств искал Сан-Хёка, последний устроил настоящую резню в Гнезде Виверн.
Его совершенные теоретические знания об охоте на виверн, после применения их на практике, были окончательно отполированы и скорость убийства бедных монстров достигла возможного максимума.
4 минуты – именно столько времени у него уходило на одну виверну. Убивая одну виверну каждые 4 минуты, он мог зачистить 27 гнёзд примерно за 2 часа.
Виверны возрождались через 20 минут после убийства, поэтому Сан мог охотиться бесконечно.
Виверны дропали не только большое количество кармы, но и высококачественные материалы для крафта.
Кожа, когти и зубы падали почти всегда, а это ведь были предметы наивысшего качества среди доступных на данных момент, и, хотя шанс его дропа был очень мал, Сан-Хёк действительно нуждался в сердце виверны.
Был и другой полезный лут, так что виверны для Сан-Хёка были похожи на чешуйчатые сундучки с сокровищами.
Даже Сан-Хёк не знал, когда другие пользователи смогут добраться до этого места. Поэтому он подумал, что ему нужно убить как можно больше виверн, пока он всё ещё единоличный хозяин этой области.
Под конец, Сан-Хёк даже сократил время своего сна, чтобы сосредоточиться на охоте. Потеря каждой минуты, каждой секунды отзывалась болью в его сердце, он не мог думать ни о чем другом.
Полмесяца прошло в одно мгновенье. От руки Сан-Хёка уже пало больше виверн, чем змей в пещерах, и результаты этого не могли не радовать. Его уровень поднялся до 44, а склад был забит дорогими предметами.
Учитывая, что в этот момент самый высокий известный уровень в ВЖ был 43, можно сказать, что Сан-Хёк поднимал свой с безумной скоростью. Всё было прекрасно, но было кое-что... кое-кто, действовавший Сан-Хёку на нервы.
Это был… единственный самец и именной монстр Гнезда Виверн, "Повелитель Зелёных Виверн".
— Есть какой-то способ выманить его… но я не могу его вспомнить.
Сан-Хёк четыре месяца торчал в Гнезде Виверн в своей прошлой жизни, но в тот раз другие игроки позаботились о том, чтобы выманить Повелителя Виверн. Сан-Хёк присоединился к охоте, только когда они уже выманили его.
Поскольку всё обстояло таким образом, он знал, как убить Повелителя Виверн, но не знал, как выманить его.
‘В одном я уверен – они использовали яйцо. Но я не знаю, что они сделали потом.’
Если бы Сан-Хёк выполнил задание и пришел сюда нормальным способом, он бы получил задание на убийство Повелителя Виверн. И во время выполнения задания он, естественно, узнает, как можно легко вызвать Повелителя Виверн.
Тем не менее, Сан-Хёк прибыл из будущего и полагался на свои знания, чтобы пробраться в это место, он и близко не подходил к требуемым заданиям.
Сан-Хёк много размышлял, сражаясь с вивернами, но никак не мог вспомнить этот метод. Именные монстры, такие как Повелитель Зелёных Виверн, которые появлялись только после выполнения определенных условий, обычно назывались условными именными монстрами, и их убийство приводило к получению дополнительных наград.
Успешная охота на Повелителя Виверн приведет к тому, что все игроки, участвовавшие в битве, получат помимо лута 16-часовой бафф под названием «Величие Повелителя Виверн».
Эффект этого баффа увеличивал не только количество добычи с виверн, но также и шансы на выпадение предметов более высокого класса.
Проще говоря, эффективность охоты на виверн удвоится, как только их повелитель будет убит.
‘Мне нужно убить его, чтобы действительно высосать отсюда все соки…’
Сан-Хёк был серьёзно разочарован, но он мог только продолжать охоту, пока его память не сжалится над ним.
\*\*\*
Сан-Хёк направился в Город Фалькон, так как место в его дорогой межпространственной сумке закончилось. Прямо сейчас, в Городе Фалькон повсюду сновали пользователи.
Страна Сумерек и правда была больше, чем многие игровые миры, и сам Город Фалькон был невероятно большим, но становилось все труднее и труднее уместить в нём всех пользователей, стекающихся в ВЖ.
Конечно, людской поток в многолюдных местах регулировался созданием разных каналов в одном и том же месте, чтобы разделить пользователей и не создавать толкучку, так что проблем с этим пока не было, но в таких условиях известных охотничьих угодий становилось недостаточно.
Уже сейчас, за Змеиные Пещеры боролось более пяти крупных гильдий, и охотничьи угодья, похожие на Пещеры, находились в аналогичной ситуации.
‘Какая гильдия впервые покорила Пещеру Гигантов? Или это была просто группа, а не специальная команда? Не могу вспомнить.’
Он не помнил, кто именно прорвался первым, но он знал, когда они это сделали.
‘Ровно через четыре месяца, когда Страна Сумерек полностью заполнится игроками, появятся первопроходцы Пещеры Гигантов. Только после того, как многие высокоуровневые пользователи уйдут через неё, прохождение пещер станет доступным для остальных.’
После того как пользователи покинут Страну Сумерек, их взору предстанут колоссальные континенты, для которых слово "широкие" попросту оскорбление.
Как только появятся Пустыня Адского Пламени, Героические Земли и Солнечный Континент, слово "заполнится" больше никогда не будет произнесено вновь. На самом деле, из-за размеров игрового мира будут даже возникать проблемы.
'Четыре месяца… Отлично! Значит я уйду отсюда через два!’
Первоначально целью Сан-Хёка было прорваться через Пещеру Гигантов примерно на месяц раньше, чем остальные. Однако всё прошло настолько хорошо, что он перенес свой график на один месяц вперед.
Как обычно, Сан-Хёк облегчил свою сумку, чередуя комиссионный магазин и аукцион.
Он продал то, что хотел продать, и купил то, что хотел купить.
Так как он много охотился в Гнезде Виверн, у него было много чего на продажу, да и список покупок немаленький. Как и в тот раз, когда он был практически единственным продавцом стальной чешуи, Сан-Хёк поднял рыночную цену на кожу, когти и зубы виверн.
Фактически, он был единственным, кто продал эти предметы, а значит нуждающиеся в них могли покупать только по его цене, независимо от того, насколько она высока.
На его складе у него всё ещё было много этих материалов, но он никогда не продавал всё разом. Это была так называемая стратегия "премиальных продаж", а среди такого количества народа всегда находились согласные играть по его правилам, так что кожа и когти продавались очень хорошо.
'Я смогу поддерживать свою монополию ещё один месяц, наверное.'
Он хотел монополизировать рынок до тех пор, пока не покинет Страну Сумерек, но другие пользователи не будут стоять на месте. Возможно, некоторые уже приблизились к выполнению предварительного задания по поиску Гнезда Виверн.
По предсказаниям Сан-Хёка, другие игроки доберутся до Гнёзд примерно через месяц.
‘Вот почему нужно разобраться с Повелителем как можно скорее…'
Осмотрев комиссионный магазин и аукцион, Сан-Хёк купил несколько расходников и открыл Книгу Пометок [1]. Затем он положил камень маны низшего ранга на руну в Книге Пометок, чтобы активировать ее.
\* Пааааах! \*
В этот момент магия возврата, хранящаяся в Книге Пометок, активировалась и окутала его, после чего Сан-Хёк отправился ко входу в Гнездо Виверн, который он отмечал ранее.
Камни маны дорого стоили, но магия возврата была такой удобной, что от неё трудно было отказаться.
И, честно говоря, использовать камни маны, чтобы мгновенно попасть в какое-то место, было гораздо дешевле, чем топать по полям да по горам на своих двоих.
‘И снова здравствуйте.'
Охота на одних и тех же монстров в одном и том же месте была, честно говоря, скучной вещью. Геймеры назвали это "гриндом", и Сан-Хёк был привычен к такому.
Вообще, то чем он занимался в "мастерской", простым "гриндом" назвать язык не поворачивался.
— А! Точно! Орочья кровь до яйца!
После нескольких дней охоты в Гнезде Виверн, Сан-Хёк наконец вспомнил метод призыва Повелителя Виверн.
‘Какой же я дурак, что забыл об орочьей крови. И только после этого появится яйцо...’
Согласно сеттингу [2], орки были монстрами, которых виверны любили больше всего.
'Во-первых, мне нужно убить виверну в центральном гнезде и облить её кровью орков. Вроде бы это вызывало крик Повелителя? В любом случае, что-то случится, как только я это сделаю, и если разбить яйцо, Повелитель Виверн спустится с неба. Это оно! Теперь я всё вспомнил.'
Сан-Хёк почувствовал себя посвежевшим, словно он долго сдерживался и наконец облегчился. Этот провал в памяти действительно бесил его, и теперь он чувствовал себя живым.
'Но сначала я должен получить кровь орков.'
Это был материал для крафта, который с небольшой вероятностью выпадал при охоте на орков. Её можно было назвать редкой, но сама по себе кровь стоила не очень дорого, и он, вероятно, мог купить её на аукционе.
Сан-Хёк немедленно вернулся в город, чтобы приобрести орочью кровь. Купив довольно много крови, он быстро дошёл до центрального гнезда, куда прилетит Повелитель Виверн, и также быстро разделался с уже бывшей там самкой.
Когда виверна исчезла, осталось только яйцо. Сан-Хёк проверил, не упустил ли он чего, когда готовился к битве, и пролил орочью кровь на опустевшее гнездо.
\* Плеск \*
После разбрызгивания крови он начал ждать знака. И через некоторое время его ожидание было вознаграждено.
\* Кааааааааааааааааааааааааааааааввввввввв! Гррр, Грррк! \*
Крики великой виверны разносились по всему Гнезду Виверн. Сан-Хёк сразу узнал этот звук.
'Так значит знаком действительно был крик.'
\* Фууууух, тресь! \*
Как только он услышал крик, Сан-Хёк разбил окровавленное яйцо.
\* Рррааааааааааааа! \*
В этот момент крик стал яростнее. А потом черная точка быстро спустилась с неба.
Гигантская зеленая виверна, в три раза больше самок... Повелитель Виверн наконец-то явил себя перед Сан-Хёком.
Все требования были выполнены. Редкое задание "Гнев Повелителя Виверн" запущен.
Он даже получил неожиданное редкое задание, но Сангхук в настоящее время сфокусировался на Повелителе Виверн, и не обратил на него особого внимания.
'При сражении с Повелителем Виверн нужно помнить только об одном. Не падать! Вот и все!'
Сан-Хёк убил множество Повелителей Виверн в своей прошлой жизни. Конечно, он охотился не на них в одиночку, а с ещё четырьмя игроками, но у него был большой опыт.
И благодаря этому опыту он знал, что было самым важным при охоте на Повелителя.
'Первый этап - воздушный бой!'
\* Каооооох! \*
Повелитель Зелёных Виверн глубоко вдохнул, как только появился в поле зрения Сан-Хёка. Это было предварительное движение для атаки дыханием, и пользователи, стоящие в гнезде, будут уничтожены в течение нескольких секунд.
Существовал только один способ избежать этой атаки – забраться на спину Повелителя Виверн!
\* Топ-топ-топ, па-пах! \*
Сан-Хёк, готовый к этому, мгновенно пробежал по выступающим по периметру гнезда камням и перепрыгнул на спину Повелителя Виверн. Вообще, эти камни именно для этого и предназначались.
В его предыдущей жизни, бесчисленное количество пользователей отдало свои жизни, чтобы найти этот метод, и Сан-Хёк смог легко войти в первую фазу боя благодаря их жертвам.

 [1] Помечающая Книга =&gt; Книга Пометок. Я думаю, что так всё же лучше звучит.
[2] Сеттинг – игровой мир, описание его условностей.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 29. Повелитель Зелёных Виверн (2)**

\* Тук-тук, крррррррр! \*
Как только Сан-Хёк забрался на Повелителя Зелёных Виверн, он обернул вокруг его шеи Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости.
В его прошлой жизни, игроки обычно втыкали оружие в спину виверны или держались за крылья, но сейчас ему не нужно было пользоваться таким сложным способом.
\* Кьяооооооооооох! \*
Повелитель Виверн сразу же взлетел в небо. Теперь Сан-Хёк должен был продержаться на его спине 15 минут, не падая.
Как только он упадёт, все будет кончено. Весь первый этап состоял в том, чтобы терпеть и истощать силы противника.
\* Ффууууууух, ббббуууууууууум! \*
Повелитель пытался стряхнуть Сан-Хёка, яростно бросаясь из стороны в сторону. Однако, Сан-Хёк прицепился к нему как клещ, удерживая кнут обеими руками.
'Я точно не упаду!'
Повелитель Зелёных Виверн пытался стряхнуть его, а Сан-Хёк пытался удержаться. Так началась их интенсивная воздушная битва.
Высоко в небе, Повелитель Виверн делал всё возможное, чтобы стряхнуть наглого человека со своей спины. Тем не менее, Сан-Хёк уже прошёл через это много раз в своей предыдущей жизни, поэтому первая фаза далась ему легче лёгкого.
Когда монстр попытался притереться спиной к скале, он быстро переместился на живот, чтобы избежать удара, а когда он начал трясти всем телом, Сан-Хёк прижался к спине и удержал равновесие.
Помимо этого, Сан-Хёк также наносил дополнительный урон, используя заранее приготовленный кинжал. Уменьшение здоровья босса на первом этапе очень помогло на втором.
В конце концов, Сан-Хёк остался на спине Повелителя Зеленых Виверн даже после того, как 15 минут прошли.
Монстр, сходивший с ума в течение пятнадцати минут, бессильно приземлился. Если быть точным, он в любом случае бы приземлился из-за своей программы, но в любом случае, он приземлился в гнездо с половиной здоровья и выносливости.
Урон, который Сан-Хёк наносил кинжалом, учитывался отдельно, поэтому у виверны осталось примерно 40% жизней.
Он приземлился в гнездо, но Сан-Хёк не стал слезать со спины. В его предыдущей жизни все, естественно, слезали и сражались в боевой формации. Так босса побеждали с самого начала.
Но с течением времени был придуман более эффективный способ прохождения – оставаться на спине Повелителя Виверн даже после того, как воздушный бой закончился. Конечно, у этого метода был один серьёзный недостаток.
\* ш-ш-ш-ш-ш-ш-шук! \*
Паразиты размером с ладонь ползали по телу Повелителя Виверн. Это были монстры-насекомые, которые обладали способностью "истощение", и их были сотни.
Это и был недостаток.
Честно говоря, сами по себе они были жалкими. Вот их количество – уже совсем другая история. С сотнями паразитов бороться было так же трудно, как и с самим Повелителем. К счастью, эти паразиты всегда оставались на его теле.
Естественно, пользователи спускались со спины босса и сражались с ним на земле.
'Новое прохождение появилось после того, как была обнаружена роковая слабость паразитов.'
Сан-Хёк поднял правую руку, увидев ползущих к нему насекомых.
Он уже знал, что так будет, и приготовился. Сан-Хёк подготовил…
 Слияние Карт, "Пласт льда"!
\* Поп, Киш-Киш-Киш-Киш-Киш-Киш-Киш! \*
Сан-Хёк бросил карту себе под ноги, после чего под ним выросла круглая ледяная платформа диаметром около 4 метров. И что удивительно, паразиты не могли на неё подняться.
Эта карта может быть сделана из карты ледяного элементаля низшего ранга, сущности льда и двух других дешевых карт из материалов для крафта, в итоге получалась Объединённая Карта со стоимостью 1, а не 0.
Обычно более высокая стоимость означает большую силу.
В настоящее время предел стоимости карт Сан-Хёка равнялся 50. Например, если он будет использовать только карты пласта льда, то сможет носить при себе вплоть до 50 штук.
Объединённые карты требовали серьёзной концентрации для их создания, поэтому на это уходило много времени. Особенно в случае дорогих карт.
Невозможно было заниматься слиянием карт во время сражения, так как это было запрещено самой системой. Таким образом, предел стоимости был очень важным показателем для Картёжников [1].
Это что-то типа штрафа для того, чтобы компенсировать то, что Картёжникам не нужно тратить для использования карт ОЗ, ОМ [2] или другие важные вещи.
Конечно, максимальная стоимость колоды будет увеличиваться по мере повышения уровня Сан-Хёка, и её также можно будет увеличивать при помощи предметов, так что он не беспокоился о её текущем значении.
Да и к тому же, Сан-Хёк сделал много ледяных карточек, 10 штук. Каждый ледяной пласт существовал ровно 5 минут. В течение этих пяти минут паразиты не смогут к нему подойти.
'Ледяная аура! Это фатальная слабость паразитов!'
Остановив приближение насекомых, Сан-Хёк затянул Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости на шее Повелителя Виверн, словно говорил ему, что он не собирается уходить.
Благодаря этому Повелитель Зелёных Виверн оказался в ещё более тяжёлом положении. По идее, Сан-Хёк должен был слезть с его спины, после чего Повелитель покажет всё, на что способен.
Вот только Сан-Хёк издевался над виверной самым эффективным и быстрым способом, как будто нашёл короткий путь для этого боя.
Поскольку он знал все слабые точки босса и целился в них, Повелитель Зелёных Виверн не мог выжить, независимо от того, насколько сильным монстром он был.
Сан-Хёк продолжал атаковать босса со спины, и в итоге его здоровье упало ниже 10%. В этот момент он начал дрожать, после чего испустил сильный яд по всему телу.
\* Пссссссссшшшш. \*
Этот навык выпускал из его тела ядовитую кровь. Подобную атаку можно считать суицидальной.
Это был третий этап.
Действия для прохождения третьего этапа были предельно просты. Пользователи должны были бежать так, чтобы пятки сверкали.
\* Топ-топ-топ-топ-топ-топ \*, Сан-Хёк уже драпал на полной скорости. Он смылся, как только почувствовал дрожь.
Диапазон самоподрыва Повелителя Виверн охватывал всё гнездо, так что он должен был свалить из гнезда любой ценой.
\* Брррррр, бббббууууууум! \*
В конечном счёте, тело виверны взорвалось, и вместе с этим, смертельно ядовитую кровь разбросало по окрестностям.
— Аааааааааа!
Одновременно со взрывом, Сан-Хёк сбросился с гнезда. Конечно, такими темпами он погибнет, даже если его не зацепит яд.
\* Крррррр! \*
Сан-Хёк не собирался совершать самоубийство, поэтому он перевернулся в воздухе и взмахнул кнутом.
\* Фвууууууух, клац! \*
К счастью, Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости, который мог прилипать сильнее паутины, зацепился и обмотался вокруг одного из скалистых выступов над гнездом.
\* Скидыыыыыыыщ! \*
Сан-Хёк наблюдал, как над ним пролетали брызги ядовитой крови из-под гнезда. В своей прошлой жизни, ему требовалась помощь магов, чтобы уклониться от них, но сейчас он был в одиночестве и мог поступить только так.

Вы победили условного Полевого Именного монстра "Повелителя Зелёных Виверн".
Вы повергли первого именного монстра типа виверны и достигли того, чего еще не достигал ни один из Путешественников Между Измерениями. Это станет вашим достижением и будет запомнено навсегда.
Вы получили уникальный титул [Первый охотник на Повелителей Виверн].
Вы первым победили Повелителя Зелёных Виверн и получите все 42 предмета, которые можно получить с Повелителя Виверн благодаря бонусу за первое убийство.
Поздравляем. Собранная карма превысила предел, и ваш уровень возрос.
В качестве бонуса за убийство Повелителя Зелёных Виверн, вы получаете бафф "Величие Повелителя Виверн".
Вы завершили редкое задание "Гнев Повелителя Виверн". В качестве награды вы получаете "Изумрудное кольцо".

 — Да!
Сан-Хёк сжал кулак, все еще свисая с обрыва.
На самом деле, даже Сан-Хёк не был уверен в своей победе. Это был монстр, на которого обычно охотились как минимум 5 пользователей, каждый на уровне 44 или выше.
Поскольку он охотился на такого монстра самостоятельно, в случае совершения малейшей ошибки провал был почти неминуем.
Когда ядовитый туман немного рассеялся, Сан-Хёк осторожно поднялся в гнездо Повелителя Зелёных Виверн. Это гнездо появлялось вместе с самим Повелителем и исчезало через час после убийства босса.
Он даже не стал проверять, что выпало с виверны, и сунул всё в свою межпространственную сумку. Затем он слез вниз по виноградным лозам.
Спустившись, Сан-Хёк первым делом проверил новый титул.

Титул – "Первый охотник на Повелителей Виверн"
Класс – Уникальный
Описание – Вы победили Повелителя Виверн раньше, чем кто-либо ещё, и запечатлели свое существование.
Эффекты:
[Префикс: повышенное сопротивление к отравлению]
[Постфикс: уменьшение урона от падения]
[Постоянный эффект: Теплокровный (A): все способности увеличиваются на 5% при сражении с монстрами рептилиями.]

 'Ага, рептилии! Это пригодится.’
Значительная часть монстров принадлежала к классу рептилий. Естественно, это касалось виверн, и даже самые сильные монстры, драконы, были одними из них.
Так что этот титул был крайне полезным.
'Давайте-ка сначала поохотимся, а потом будем разбираться с лутом.'
Особый бафф "Величие Повелителя Виверн" длился 16 часов. Так как Повелитель Виверн возрождался каждые 48 часов, он должен был сосредоточиться на охоте на виверн, пока бафф не спадёт.
Благодаря эффектам баффа Сан-Хёк высасывал из Гнезда Виверн вдвое больше соков, чем до этого. Он поднимал своего персонажа с сумасшедшей скоростью. Другие игроки не отважились бы следовать по его стопам.
\*\*\*
Помимо часового перерыва в середине побоища, Сан-Хёк не прекращал охоту в течение 16 часов. После этого он вернулся в Город Фалькон и вышел из системы.
В реальности он хорошенько выспался и снова вошёл в игру.
Поскольку он был слишком уставшим, то вышел из системы, так и не проверив лут, а поэтому первым делом ему нужно было разобраться с предметами, скопившимися в межпространственной сумке.
Однако, Сан-Хёк вскоре обнаружил нечто, чего он не ожидал в ней увидеть.
— Воу… это же…
Длинный красный кристалл покоился в его руке.
Это была не обычная вещь.
'Багровое Знание, почему оно... о! Из Повелителя Виверн?'
Багровое Знание, в более широком смысле, относилось к категории Древних Знаний. Однако, в отличие от других Древних Знаний, они выгравировывали свои уникальные способности при помощи "крови".
Наследование крови отличалось от поглощения Древних Знаний в душу. Если Древние Знания были своего рода "игровым классом" для пользователей, то Багряное Знание можно было считать "расой".
'В моей прошлой жизни я ни разу не выбивал такого с Повелителей Зелёных Виверн, хоть и убил их великое множество…'
Сан-Хёк кивнул, еще раз проверив предмет.
'Кровь Виверн… Подумать только, она попала мне в руки настолько рано.'
Сан-Хёк с тупым выражением лица посмотрел на Кровь Виверн. И в этот самый момент кристалл отреагировал на пустое Углубление Души.

Вы готовы унаследовать Кровь Виверн.
Вы можете приобрести новые силы, унаследовав Багряное Знание "Кровь Виверн".
Вы согласны поглотить Багряное Знание "Кровь Виверн" в ваше четвёртое Углубление Души? Пожалуйста, решите в течение 5 минут.

 Сан-Хёк без колебаний покачал головой, когда перед ним появилось сообщение.
— Я отказываюсь.
Он твёрдо ответил, посмотрев на кристалл без всяких сожалений.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
[1] Пользователь Карт =&gt; Картёжник (лучше звучит и читается)
[2] ОЗ – Очки Здоровья, ОМ – Очки Маны

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 30. Теневая линия и её Глава. (1)**

Глава 30. Теневая линия и её Глава (1)

Багровое Знание "Кровь Виверн" [неиспользовано]
Позволяет вам унаследовать силу, содержащуюся в крови виверн. Вы можете преодолеть физические пределы и переродиться в новую расу.
Эффекты:
Кожа виверны (B): увеличение физической и магической защиты.
Сила виверны (A): сила и ловкость повышаются в 1,5 раза, а скорость передвижения увеличивается на 20%.
Регенерация виверны (B): ОЗ и ОМ восстанавливаются быстрее.
Умение родословной: Рык Виверны (A): Громко зарычите, распаляя свою ярость. Уменьшает максимальные ОЗ и скорость передвижения всех врагов в радиусе 10 м на 10 минут и увеличивает ваши собственные здоровье и силу атаки. Время восстановления – 20 минут.
Бонусный эффект: Все виверно-подобные монстры не станут атаковать вас первыми, и вы можете с легкостью приручить виверн при наличии соответствующих навыков.

 На первый взгляд, Багровое Знание было более полноценным, в отличие от Древнего Знания.
Поскольку знание являлось наследуемой родословной, иначе и быть не могло. Однако заполучить Багровое Знание было так же сложно, как и предметы легендарного класса. Из того, что Сан-Хёк так и не смог выбить даже одну "Кровь виверн" в своей прошлой жизни, становилось понятно, что шанс выпадения был невероятно низким.
'Кровь Виверн... определенно неплоха. Нет, на самом деле, мне будет трудно найти что-то лучше неё. Тем не менее, мне она не подходит. Мое последнее Углубление Души действительно ждёт Багрового Знания, но не этого.'
Достать Багровое Знание, к которому стремился Сан-Хёк, сейчас было невозможно.
‘Если я поглощу Кровь Виверн, то это может невероятно усилить меня в краткосрочной перспективе, но я сильно потеряю в потенциале. Лучше придерживаться плана.
Сан-Хёк всегда смотрел далеко в будущее и рисовал большую картину, не ища немедленной выгоды.
'К тому же, я всегда могу его (знание) продать. Правда, если я выложу его прямо сейчас… это вызовет большую шумиху.'
На данный момент времени пользователи даже и не знали, что существует что-то, называемое Багровым Знанием. Однако, если существование Крови Виверн раскроется, она мгновенно прикует к себе внимание всех пользователей.
— Похоже, я должен хорошо подумать о том, как бы по тише со всем этим разобраться.
Ему не нужно было продавать Знание немедленно и Сан-Хёк решил, что займется этим в другой раз.
Он положил Кровь Виверн на виртуальный склад в банке и взглянул на изумрудное кольцо, которое получил в качестве награды за выполнение задания.
Предметы типа украшений были относительно редки в ВЖ, поэтому было невероятной удачей получить его таким образом.

Изумрудное кольцо [Редкий]
Кольцо, сделанное из глаза зелёной виверны. В нём можно ощутить загадочную силу.
Основные характеристики: Ловкость +20
Особые характеристики: Сопротивление яду +40
Особый эффект: Детоксикация (B): Выводит яд.

 'Ого, это не так уж плохо.'
Сан-Хёк с удовлетворением кивнул головой и немедленно надел кольцо. Такие вещи лучше использовать, чем продавать.
Кроме кольца, всё остальное было так себе. Сан-Хёк всё рассортировал и выставил на продажу в комиссионном магазине. И раз уж он всё равно зашёл, то заодно купил различные дешевые предметы для крафта.
Покончив с организацией своего склада, Сан-Хёк отправился в "Сумеречный павильон", место, где собиралось больше всего игроков Города Фалькон.
Сумеречный Павильон был очень большим трактиром. Поскольку ВЖ продавала различные алкогольные и безалкогольные напитки по контрактам PPL (размещение продукции / продакт плейсмент), многочисленные напитки со всего мира можно было попробовать в Сумеречном Павильоне.
Мало того, там был НИП шеф-повар, который мог приготовить вам любое блюдо, какое только пожелаете, так что пользователи могли насладиться вкусом еды из любого уголка Земли.
Многие пользователи влюбились в кулинарный контент [1]. Некоторые из них впоследствии стали поварами даже лучше, чем НИП, и приобрели большую славу, чем настоящие повара.
Кроме того, в столах павильона располагались встроенные планшетные ПК, позволявшие "подключаться к Интернету". Такая возможность присутствовала только в Сумеречном Павильоне.
Вкусная еда и напитки, так же, как и Интернет-сёрфинг, привели к тому, что многие пользователи стекались в это место, и из-за этого, Павильон был общеизвестным местом встреч.
— Ищем ДД дальнего боя в канализацию!
— Нужен целитель и танк для похода в Змеиные Пещеры.
— Кто-нибудь ищет ДД ближнем боя с кинжалом? Я полностью уверен в своей силе атаки!
......
......
Многие пользователи использовали автоматические облачка с текстом для поиска группы в Сумеречном Павильоне. Честно говоря, выкрикивать это вслух было раздражающим занятием, поэтому все просто располагали у себя над головой макросы [2], пока ели или работали в Интернете.
Сан-Хёк пришёл сюда не для поиска группы, поэтому он сел на свободное место, заказал еду и вошёл в Интернет. Из-за своего отшельнического образа жизни в Гнезде Виверн, он ничего не знал о текущем положении дел в ВЖ.
В конце концов, ВЖ была миром, в котором ему приходилось сожительствовать с бесчисленным множеством других людей, он не мог просто делать вид, что кроме него здесь никого нет, и ожидать, что всё будет идти так, как он того хочет.
Он должен был стараться сам и в то же время наблюдать как идут дела у остальных.
'Ого, первая гильдия, покорившая канализации, это не Террикулум или Восход, а Редлайн? Подождите, будущее изменилось из-за меня? Я не думаю, что это так... Но судя по всему, Железный Щит Харкана перепадёт Красному Солнцу.
Красное Солнце был главой гильдии Редлайн, а позже он станет профессиональным игроком первого поколения. Его способности были удовлетворительными, но не могли считаться "исключительными".
'Змеиные Пещеры превратились в черти-что, как я и предполагал, и… ась!?'
Сан-Хёк кое-что нашёл, просматривая горячие темы на форумах.
'Черт возьми, с какой стороны не посмотри, а это ведь цепочка заданий, которая ведет к Гнезду Виверн… и её почти прошли?'
К сожалению, судя по всему то, чего Сан-Хёк не хотел, скоро произойдет.
'Хммм, около недели... десять дней максимум. К этому времени Гнездо Виверн раскроют.'
Честно говоря, не будет никаких проблем, если в Гнездо заявятся только те, кто прошел задание. Гнездо Виверн было отнюдь не маленьким, места всем хватит.
Вот только информация о таких местах, где награды были достаточно хорошими, чтобы компенсировать трудности, распространялась со скоростью лесного пожара. Тем более что у самых высокоуровневых игроков заканчивались охотничьи угодья.
'Похоже, мне придётся поднапрячься в течение следующей недели.'
Сан-Хёк лазил по сети ещё примерно полчаса, после чего встал. Изначально у него было ещё несколько запланированных дел, но они могут и подождать.
\*\*\*
9 дней
Ровно 9 дней спустя первая группа из пяти человек появилась у входа в Гнездо Виверн. Они радовались так, словно открыли новый континент.
— Ничего себе, подумать только, что в подобном месте будут угодья.
— С первого взгляда понятно, что это высокоуровневая зона. Мой навык "Обнаружение" работает только вблизи, но и без того очевидно, что эти виверны… это определенно сильные монстры.
— С таких сильных монстров и добыча будет соответствующей. Ой! Теперь, когда я подумал об этом, т дорогая кожа, зубы и когти пришли отсюда? Погодь... то есть мы здесь не первые?
— Ы? В самом деле? На пришлось продираться через эту адскую цепочку из 22 заданий…
— Не напоминай, и без того тошно…
— Мы ещё легко отделались благодаря помощи гильдии. Другие группы застряли в середине. Какая гильдия вообще смогла добраться сюда до нас?
Они осознали невероятно пугающий, но важный факт. Однако, в то самое время, когда они пришли к осознанию, Сан-Хёк спускался вниз по другой виноградной лозе.
'Мне уже не нужно раскрывать себя. Немного жаль уходить отсюда, но я высосал из этого места всё, что мог, и мне всё ещё нужно кое-что сделать, прежде чем уходить из Страны Сумерек, так что давайте-ка просто исчезнем.
– Есть игрок, который может в соло выносить высокоуровневых виверн – это не те слухи, которые хочет слышать Сан-Хёк. Конечно, он не собирался скрываться вечно. Тем не менее, он планировал оставаться в тени в Стране Сумерек и выбраться из неё быстрее, чем кто-либо ещё, чтобы путешествовать по просторному континенту.
Вернувшись в Город Фалькон, Сан-Хёк быстро реализовал добычу с виверн по более низкой цене и в больших количествах. На самом деле, он избавлялся от своих накоплений подобным образом уже несколько дней подряд.
Поставки шкур, когтей и зубов виверн были очень малы, так что их раскупили в мгновение ока. Вместе с этой партией Сан-Хёк практически полностью очистил свой склад.
'Как только они соберут людей и начнут охотиться по-настоящему, цены быстро упадут.'
Очистив свои карманы, Сан-Хёк приступил к подготовке для достижения последней, самой трудной цели, которую он поставил перед собой в Стране Сумерек.
Цель была такова, что даже он, путешественник во времени, не был уверен в том, что преуспеет. Во-первых, это было то, чего никто не смог достигнуть в его предыдущей жизни, поэтому он не мог предсказать свои шансы на успех в этом вопросе.
Первым делом Сан-Хёк отправился на поиски Токана, с которым у него были наилучшие отношения, и который в то же время имел значительное влияние на Город Фалькон. Того, что знал Сан-Хёк, было недостаточно, и он должен был обратиться к НИП-ам, если хотел узнать больше.
— Хмм… "Владыка Безногой Лошади", говоришь… Я не знаю. Ни разу раньше о таком не слышал.
После долгих размышлений Токан покачал головой. Если даже Токан, один из трех высших с точки зрения влияния НИП-ов Города Фалькон, не знал… у Сан-Хёка появилось чувство, что будет непросто.
— Ой! Да не расстраивайся ты так, сходи к Вайзу. Он может что-то знать.
"Искатель" Вайз. Сан-Хёк всё равно собирался пойти к нему, если у Токана не окажется нужной информации.
— Да, я так и поступлю.
Сан-Хёк вежливо попрощался с Токаном и направился в исследовательскую лабораторию Вайза.
К счастью, Сан-Хёк мог встретиться с Вайзом напрямую, без какого-либо официального назначения встречи, благодаря рекомендательному письму Токана и тому факту, что он изучил элементализм.
Хоть и не настолько, насколько Токан, но Вайз был НИП-ом, с которым не каждый мог поговорить. Поскольку он был центральной фигурой многих важных заданий, многие пользователи пытались встретиться с Вайзом.
Возможно именно из-за этого, когда Сан-Хёк просто вошел в лабораторию Вайза, игроки, ожидавшие своей очереди снаружи лаборатории, недоуменно уставились на дверь, в которую он только что вошел.
— Ч… да какого хрена? Этот парень что, просто взял и вошёл туда без всяких писем?
— Вы видели его лицо? Это был пользователь?
— Он был в капюшоне, так что лица я не видел, но я думаю, что это был пользователь.
— Черт возьми, я здесь уже несколько дней торчу, чтобы попасть внутрь… бесит.
— Я должен спросить, как он поднял отношения с Вайзом, когда он выйдет.
— Наивный. Думаешь, что он тебе вот так возьмет и расскажет? Лучше спроси на InGamez.
— А есть ли вообще способ поднять отношения с Вайзом? Тупо получить рекомендательное письмо – и то гемор.
— Ходят слухи, что у каждого рекомендательного письма есть свой ранг, и именно поэтому сложно встретиться с Вайзом имея на руках рекомендательное письмо низкого ранга.
— Чувааак, это такой раздражающий НИП.
В то время как пользователи обсуждали, как встретиться с Вайзом, у Сан-Хёка состоялась приватная встреча с обсуждаемой личностью.
— Владыка Безногой Лошади, говоришь…
— Да, я хочу увидеть его.
— Для чего тебе это?
Вайз очень серьезно посмотрел на Сан-Хёка.
— Я хочу кое-что ему доказать.
Это была важная часть. Слова, которые он собирался произнести, были добыты из виртуальных источников, которые он воссоздал из того небольшим количества материалов, которые смог собрать в своей предыдущей жизни.
Если эти источники были воссозданы так как нужно, то ситуация пойдет так, как того хотел Сан-Хёк, а если нет, то его с тем же успехом могут просто выпнуть отсюда.
— Доказать? Доказать что?
Сан-Хёк смог прочесть в голосе Вайза слабые эмоции, когда услышал этот вопрос.
'Они точно как-то связаны!'
Было немного забавно соревноваться в остроумии с НИП-ом, а не реальным человеком, но Сан-Хёк чувствовал, что пришло время поставить на кон всё.
— Свободное место главы Теневой линии. Я хочу доказать, что достоин занять этот трон.
Бомба брошена. Осталось только дождаться взрыва.
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
[1] Контент – наполнение игрового мира. В этом случае, кулинарный контент означает всё многообразие еды, способов её приготовления и связанные с этим игровые классы и умения
[2] Макрос – небольшая программа, автоматически повторяющая определенные действия. В данном случае – появление текстовых сообщений над головой игроков

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 31. Теневая линия и её Глава. (2)**

Неожиданно получив бомбу, глаза Вайза яростно затряслись.
"Ого, эта игра так детализирована во всех аспектах."
Сан-хёк ждал ответа Вайза. Если он действительно имел какое-либо отношение, как ожидал Сан-хёк, реакция определенно последует.
На самом деле, глаза Вайза дрожали не потому, что он был связан с организацией Теневая линия.
Благодаря непредвиденной переменной, перегрузка была наложена на обширную, но тонкую логику поиска ВЖ. Из-за этого, Хаосу, который управлял всеми системами ВЖ, пришлось вмешаться напрямую, чтобы нормализовать и устранить проблемы.
Вайза трясло от этого процесса.
Первоначально переменная пришла из совершенно неожиданного источника, но Хаос великолепно сделал свою работу снова в который раз и составил новую линию квеста. Мало того, он даже не отчитался перед операционной командой, поскольку решил, что это не большая проблема.
В другой игре это было бы невозможно, но для ВЖ это было повседневной проблемой. Трансцендентальный оператор искусственного интеллекта "Хаос" прекрасно управлял игрой до такой степени, что она была "слишком" совершенной.
Через некоторое время Вайз медленно открыл рот.
"Мастер Теневой линии, вы понимаете, что это за позиция?"

Вы получили скрытую цепочку квестов "Секреты Теневой линии."
Вы можете получить штраф, если не выполните квест. Вы принимаете квест?
Да/Нет

 "Он здесь!"
Сан-хёк был внутренне вне себя от радости, когда перед его глазами появилось сообщение о квесте. Тот факт, что за неудачу полагалось наказание, означал, что награда за успех была столь же велика.
Вот почему некоторым пользователям больше нравились квесты со штрафами, чем обычные. Сан-хёк также знал, что ему придется пойти на некоторый риск, чтобы получить большее вознаграждение.
"Я буду играть, даже если проиграю!"
Придя к решению, Сан-хёк быстро нажал "Да" и заговорил.
"Тень мира, которая видит, слышит и говорит невидимыми глазами, ушами и ртом и движется, заимствуя руки и ноги...... оно существует и в то же время его нет. Разве это не хозяин Теневой линии?”
Предложение звучало довольно дрянно, но он должен был сказать это прямо сейчас. Естественно, эту фразу он тоже выдумал после того, как истолковал известную ему информацию. Он приготовил слова, на которые Вайз должен был отреагировать. Сан-хёк много готовился к этой цели.
Тогда откуда Сан-хёк знал о организации Теневой линии и ее хозяине, и мог планировать так далеко?
Причина, очевидно, лежала в его предыдущей жизни.
Сан-хёк услышал что-то интересное, выпивая с другим тренером, который был у него младшим, когда он был директором.
 “......Дело не в том, что мой друг знает все в точности, так как он также поскользнулся в важный момент, но он предсказал, что секретная организация, известная как Теневая линия, очень вероятно, будет информационной гильдией, созданной НПС. Он из тех парней, которые копают все глубже и глубже, как только вляпываются во что-то, понимаешь? И то, что он получил, было заданием сформировать кольцо судьбы со всеми существующими НПС Фалькон-Сити. Это может показаться сумасшедшим, но он сосредоточился на этом в течение целых 3 лет после начала игры. Затем он получил важное задание. И этот квест был связан с Теневой линией. …...(опущено)...... но это был его предел. Так как он не был тем, кто прокачался должным образом, он не мог ничего поделать. Во всяком случае, он не мог стать хозяином Теневой линии, по крайней мере, так он говорит. Честно говоря, я не верю на 100% в эту историю, но я все еще помню ее, потому что он так подробно рассказывал об этом. Если действительно существует информационная гильдия НПС, и пользователь может стать ее хозяином, разве это не удивительно?”
В то время Сан-хёк слушал его рассказ в течение нескольких часов, выпивая. История младшего была настолько подробной, что он до сих пор помнил ее.
На самом деле, Сан-хёк также исследовал Теневую линию сам, и, что удивительно, он смог найти много их следов.
С тех пор Сан-хёк верил в существование Теневой линии, и, возможно, поэтому первая информация, которую он вспомнил, когда вернулся в прошлое, была связана именно с этой организацией.
".....Как много ты знаешь?"
"Я знаю то, что знаю. Тем не менее, до каких пор вы собираетесь держать место мастера пустым? Скоро вы начнёте допускать ошибки."
Эту расплывчатую последнюю строчку он придумал только что. Сан-хёк продолжал бросать неопределенные фразы, наподобие этой, чтобы попробовать различные пути.
"Это определенно не та позиция, которую мы можем оставить пустой надолго."
Вайза зацепили слова Сан-хёка и дали ему еще один намек.
"Вот почему мне нужно проявить себя."
Сан-хёк продолжал цеплять Вайза расплывчатыми словами.
"Я понял. Хорошо, я передам им ваши намерения."

Скрытый квест "Секреты Теневой линии" был обновлен до "Лорд Безногой Лошади".

 В конце концов, Вайз клюнул на приманку. При этом можно было считать, что Сан-хёк преодолел первый и самый сложный барьер. На самом деле, Сан-хёк думал, что он, скорее всего, потерпит неудачу с этим методом.
Однако он не сможет ничего получить без вызова, поэтому он смело бросил вызов этому вопросу и теперь мог приобрести что-то сверх своих ожиданий.
\*\*\*
Пока Сан-хёк ждал сообщения Вайза, он избавился от оставшихся вещей в комиссионном магазине и купил то, что ему было нужно.
Высосав немного сока из Гнезда Виверны, он смог заработать приличную сумму. Однако Сан-хёк не удовлетворился этим и снова вложился.
На этот раз он вложил деньги в книги умений. Базовые навыки, а не навыки души можно было узнать через книги навыков, и в настоящее время пользователи не знали точно, как работают эти книги навыков.
Пользователи только знали, как использовать саму книгу навыков. Используя книгу навыков под названием "А", они получат навык "А".
Однако книги навыков можно было использовать и по-другому. Это ещё не было никому известно...... нет, точнее говоря, ещё не было способа узнать это. Это была книга навыка синтеза и совершенствования.
Книга навыка синтеза и совершенствования, прямо сейчас, даже не могла быть использована. Это было потому, что только НПС или пользователи со способностями, связанными с "синтезом", могли это сделать, но не было НПС, способных сделать это в стране Сумерек, и поскольку не было НПС, связанных с ним, никакие пользователи не могли получить связанные древние знания.
Синтезаторов можно было увидеть, начиная с первого города за пределами страны Сумерек и в Пустыне Адского Огня, Оазисе Данту. И с этого момента пользователи также смогут синтезировать и улучшать книги навыков.
В то время пользователи жаловались Raonsoft на то, почему они поместили таких важных НПС за пределы страны Сумерек, в результате чего они понесли убытки, но ответ Raonsoft был простым.
 "Есть много древних знаний, которые можно приобрести только за пределами страны Сумерек. Синтезатор является лишь одним из них.’
Это был действительно расстраивающий ответ, но ничего не менялось, независимо от того, как пользователи жаловались им, так что игроки могли лишь принять эти слова. Базовые навыки, в отличие от древних знаний, могут быть стерты с помощью небольшого количества кармы, поэтому жалобы не продлятся долго.
А формулы книги умений синтеза были очень просты. Они были совсем не похоже на формулы синтеза карт.
Тем не менее, определенно точным был тот факт, что синтезированные книги навыков гораздо лучше, чем обычные книги навыков. И наличие возможности добавлять улучшения поверх этого...... позже никто не обращал внимания на базовые навыки.
Вот почему Сан-хёк не выучил никаких базовых навыков.
"Даже если базовые навыки менее важны, чем Навыки Души, они могут дать большую силу, если их хорошо использовать."
Настоящий мастер должен был уметь использовать базовые слоты навыков, которые увеличивались на 1 каждые 10 уровней. Пользователи, которые думали о базовых навыках просто как о бесплатных навыках, никогда не смогут стать лучшими.
"Сваленные книги навыков полностью исчезнут с рынка, как только будет обнаружена система синтеза и улучшения навыков. Особенно в случае повышения, частота неудач будет быстро увеличиваться по мере увеличения уровня навыка, так что большинство книг навыков исчезнет.’
Книги умений можно было увеличить до +10, а после +5 показатель успеха быстро уменьшался.
Синтезаторы не только синтезировали книги навыков или улучшали их, но и делали это почти со всеми другими типами предметов, поэтому в момент их появления рыночные цены на все предметы должны будут измениться.
"Сколько бы золота у меня ни было, я не могу припрятать все предметы, так что давайте припрячем книги умений, которые станут самыми популярными, и те, которые я буду использовать."
Придя к решению, Сан-хёк начал собирать книги умений. На этот раз он собирался скупать их как можно медленнее, чтобы не привлекать внимания сообразительных торговцев.
Поскольку книги умений собирались накапливаться до катастрофического момента, ему не нужно было беспокоиться о том, что запасы заканчиваются.
В то время как Сан-хёк неоднократно покупал и продавал предметы в комиссионном магазине и на аукционе, Вайз передал слова Сан-хёка НПС по имени "Лорд Безногой Лошади".’
И четыре дня спустя...... Сан-хёк наконец получил сообщение, что Лорд Безногой Лошади готов встретиться с ним.
\*\*\*
Он, нет, "она", был представителем и оператором крупнейшего "увеселительного" заведения на улице Шесть-Девять, "Радуга".
"Радуга" была увеселительным заведением, которое представляло улицу Шесть-Девять и управлялось только НПС, а НПС здесь были высшего разряда красотками, которых было трудно найти даже в реальной жизни.
Из-за закона они не могли предоставлять услуги проституции, поэтому максимум, чем можно было наслаждаться - это псевдосексуальными действиями самого низкого уровня, но, несмотря на этот факт, это место всегда было заполнено мужчинами-пользователями. Было много пользователей, которые ждали часами, чтобы войти в это место.
Причина, по которой Сан-хёк встречался с женщиной, которая управляла таким удивительным деловым заведением, была...... потому что она являлась "Лордом Безногой Лошади".
Одежда, которая обнажала многие интимные места, и безумная фигура тела, а также красивое лицо, которое заставило бы любого эльфа плакать...... Сан-хёк пытался сохранять спокойствие, глядя на НПС перед ним.
"Она просто НПС, программа."
Он чувствовал, что был бы уже "возбужден", если бы не продолжал гипнотизировать себя. Если он покажется таким ничтожеством в таком важном месте, как это, его с таким же успехом могут выгнать, не говоря уже о мастере Теневой линии.
"Я слышала об этом от Сэра Вайза, но до сих пор не понимаю, откуда вы знаете о нас.”
Она, нет, Илия, говорила с Сан-хёком, глядя ему в глаза.
"В этом мире нет совершенной тайны.”
Сан-хёк ответил неторопливым тоном, без паники. Он знал, что разговор с ней тоже был частью квеста, поэтому старался действовать как можно спокойнее.
"Под совершенной тайной вы подразумеваете...... Очень хорошо. Тогда я просто признаю, что вы знаете о нас. Однако место мастера другое. Это не то место, которое может занять кто угодно."
"На сиденье есть табличка с именем? Я знаю, что это не такое место. Но разве нет возможности занять это место, если доказать, что способен занять это место?"
Сан-хёк бросил прямую фразу, используя свои знания как можно больше. На самом деле, даже он не знал подробностей. Он просто предсказал, что это так, и подготовил эти слова заранее.
"......Ммм ... ......."
Стук, стук, стук, стук.
Илия все постукивал по подлокотнику ее кресла и пристально смотрел на Сан-хёка. И Сан-хёк тоже смотрел прямо на нее, не отводя взгляда.
"Фу, очень хорошо. Ваше подтверждение квалификации...... Я согласна."
Она вздохнула и признала Сан-хёка.
В этот момент квест обновился.

Скрытый квест "Лорд Безногой Лошади" был обновлен до "Доказательство квалификации для становления мастером Теневой линии".

 Это была победа смелости, нет, победа знания будущего.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 32. Теневой Герцог города Фалькон. (1)**

Глава 32. Теневой Герцог города Фалькон.
"Мы называем это "Пять испытаний тени"."
Илия продолжила объяснять.
"Ты должен пройти через эти пять испытаний, чтобы стать мастером Теневой линии."
Сан-хёк спокойно слушал ее слова.
"Не имеет значения, в каком порядке вы это делаете, но вы должны закончить все пять испытаний в течение десяти дней. Кроме того, у вас есть только один шанс. Так же, вы заплатите соответствующую цену, если вы не справитесь со своей задачей."
Это было предупреждение. Это также означало, что возможность бросить вызов не пришла по низкой цене.
"Понятно."
Так как он все равно это знал, Сан-хёк послушно кивнул головой.
"О! Я забыла одну вещь. Вы должны пройти испытания самостоятельно. Если вы получите какую-либо помощь от других людей...... вы будете дисквалифицированы."
"Да, я буду иметь это в виду."
Другой пользователь, возможно, был разочарован, но Сан-хёк не был разочарован вообще. В любом случае, он был одиночкой. На самом деле он был даже благодарен Илии за то, что та сказал ему, что он должен сам пройти испытания.
"Тогда я желаю вам благословения тени, господин Бессмертный. Раз уж ты здесь, почему бы тебе немного не поиграть? Мне позвать первоклассных девушек? Или.……"
Илия встала со своего места и, изобразив улыбку, которую можно было бы назвать "обворожительной", задрала и без того короткую юбку. На мгновение ее бедра обнажились....... Инстинкт Сан-хёка напасть на девушку дернулся внутри него.
Если бы Сан-хёк не слушал слов своего младшего в прошлой жизни, он мог бы напасть на нее естественным образом.
Однако он знал, что не может быть беспечным до тех пор, пока не покинет магазин. Поэтому он подавлял свои желания своей сверхчеловеческой выносливостью.
"Тогда давай сыграем в следующий раз."

Вы успешно завершили тайное условие для скрытого квеста "Доказательство квалификации для становления мастером Теневой линии". Квест был обновлен до "Пять испытаний тени".

 Возбуждающая атака Илии была ее последним испытанием. Если бы он не прошел это, то после получения удовольствия, Сан-хёка выгнали бы пинками за провал квеста.
"О-хо-хо, либо ты очень осторожен, либо ты импотент. Ну, кем бы ты ни был, я думаю, у тебя есть основная квалификация, чтобы стать мастером Теневой линии."
Сказала Илия с улыбкой. На мгновение Сан-хёк не понял, почему "импотенция" была требованием для мастера теневой линии, но он все равно покинул заведение "Радуга" с легкой улыбкой.
"Фу, это было безумно утомительно........"
Сан-хёк вздохнул и покачал головой, как только покинул "Радугу".
"Я лучше убью именного монстра сам....... это место должно быть пещера колдуна, черт возьми.......’
Сан-хёк был мужчиной, так что в его сердце тоже были похотливые демоны. Так как он подавлял этих похотливых демонов, он мог только чувствовать боль, проходящую через его тело.
"Я обязательно сниму печать, как только все закончится!"
Сан-хёк глубоко вздохнул, чтобы успокоиться. Затем он открыл окно квеста, чтобы проверить детали пяти испытаний, которые он только что получил.

[ Квест ] "Пять испытаний тени"
: Пять испытаний полученных от Илии, Лорда Безногой Лошади. Эти требования необходимы, чтобы стать мастером Теневой линии. Срок 10 дней. Докажите свою квалификацию, чтобы стать мастером Теневой линии, очистив все пять испытаний!
Прогресс
- (1) Сила тени : Оставьте позади достижение, убив одного или нескольких именных монстров. [Завершено]
- (2) Сродство тени : Сформируйте кольцо судьбы с одним или несколькими легендарными НПС. [Завершено]
- (3) Талант тени : Выгравируйте два или более "Древних Знания" в отверстиях души. [Завершено]
- (4) Богатство тени : Обладайте одним или несколькими уникальными предметами. [Завершено]
- (5) Выносливость тени : Убейте 3,000 крыс, которых можно найти по всему городу Фалькон, [0/3, 000]
Ранг: Скрытое(S)

 "Тпру.……"
Сан-хёк удивился, открыв окно квеста. Целых четыре испытания из пяти были уже завершены.
"Это словно идеальный квест для меня!"
Конечно, это должно быть совпадением, но он определенно чувствовал себя великолепно.
"Значит, мне просто нужно убить крыс? Действительно, это довольно легко."
Убивать крыс определенно не было трудной работой. Тем не менее, это был очень раздражающий процесс, так как он потреблял много времени. Тем не менее, он не думал, что это может надоесть прямо сейчас.
Если бы ему пришлось пройти и остальные четыре испытания, он мог бы получить некоторый стресс из-за нехватки времени, но в этом не было необходимости.
"Как будто небеса помогают мне."
Чувствуя себя хорошо, пробормотал он, глядя в небо. В небе, на облачных рекламных щитах, парило изображение недавно созданной группы идолов.
Конечно, Сан-хёка не интересовала индустрия развлечений, поэтому он даже не знал названия их группы, но все равно поднял к ним большой палец.
\*\*\*
Как он и ожидал, убивать крыс во время прогулок по огромному городу Фалькон было утомительной работой.
Поскольку Фалькон был очень чистым городом, крыс было не так уж много. В конце концов, он смог убить лишь немного, даже после поиска в самых темных местах...... и это было страданием для него.
Сан-хёк убил ровно 279 крыс за 10 часов. При такой скорости ему пришлось охотиться на крыс шесть дней подряд, не делая ничего другого.
"Если бы мне пришлось выполнять это задание с четырьмя другими заданиями...... это было бы ужасно."
Только после убийства нескольких крыс Сан-хёк понял, почему эта часть задания была названа "Выносливостью" тени.
Поскольку Сан-хёк очень привык к гринду, он все еще мог терпеть. Однако, даже если бы это был Сан-хёк, он бы отчаялся, если бы ему действительно пришлось делать пять испытаний одновременно.
\*\*\*
К счастью, его скорость в уничтожении крыс стала быстрее, так как он постепенно привык к процессу. В конце концов, он смог заполнить 3000 за пять дней.

Вы прошли все пять испытаний. Докажите свою квалификацию, чтобы стать Мастером Тени, придя к Илие.

 "Уф...... Какое-то время я не хочу видеть крыс."
Сан-хёк глубоко вздохнул и обернул вокруг руки кнут из Десяти Тысячелетней Золотой Кости.
"Теперь... это последний барьер?"
Честно говоря, даже Сан-хёк не знал, что теперь будет преграждать ему путь.
\*\*\*
"Удивительно. Я не знала, что ты так быстро. Всего пять дней...... я никогда не думала, что есть человек, который может пройти пять испытаний тени, которые обычно не могут быть выполнены даже за 10 дней."
Илия посмотрел на Сан-хёка с действительно впечатленным, нет, любящим выражением.

Илия, Лорд Безногой Лошади, влюбилась в вас с первого взгляда.
Ваше знакомство с Илией увеличивается с большим отрывом.
Ваше знакомство с Илией увеличивается с большим отрывом.
Ваше знакомство с Илией увеличивается с большим отрывом.
Ваше знакомство с Илией увеличивается с большим отрывом.

 На мгновение Сан-хёку показалось, что он отключился. Однако это не было ошибкой. Это был бурный рост отношения Илии, когда она влюбилась в него.
Сан-хёк также знал, что это действительно возможно, хотя и крайне редко. Однако, это был первый раз, когда он испытал это.

Ваше знакомство с Илией достигло предела! "Кольцо судьбы" возникло между Илией, Лордом Безногой Лошади, и пространственным путешественником Бессмертным!
Вы получили редкий титул "Человек Илии", создав кольцо судьбы с легендарным NPC, Илией "Лордом Безногой Лошади".

 "Мм? Илия тоже легендарного класса?"
Сан-хёк был удивлен, узнав, что Илия была из класса легендарных НПС. На самом деле, легендарные НПС должны были быть редкими существами.

Вы выполнили последнее тайное условие скрытого квеста "Пять испытаний тени", создав кольцо судьбы с Илией. Поздравляем. Ваш тест на квалификацию закончился, и вы стали "Мастером Теневой линии". Вы получили специальный титул "Теневой Герцог Фалькона".
[Вы приобрели фрагменты Серебряной Луны в качестве бонуса за очистку скрытой цепочки квестов.]

 "Наконец-то!"
Услышав последнее системное сообщение, он подсознательно сжал кулак. Чувство достижения чего-то, что обычно невозможно, трудно описать словами.
"Илия, отвечающая за Теневую линию города Фалькон, приветствует мастера."
Илия вежливо поприветствовала Сан-хёка.
Глядя на нее, Сан-хёк испытывал странное чувство выполненного долга. Ему казалось, что он наконец-то покорил гордую и высокомерную женщину и сделал ее своей.
В любом случае, это было неплохое чувство.

Вы стали мастером Теневой линии, и ваша близость со всеми НПС Теневой линии возрастает до стадии "коллеги".
Вы взяли на себя организацию НПС S-ранга [Теневая линия города Фалькон], и она появится в окне управления организацией. Вы можете эффективно управлять организацией через окно управление организацией.

 Пользователи, принимающие на себя "организации" НПС и управляющие ими, были очень распространенной вещью в предыдущей жизни Сан-хёка. Однако все это было через 5 лет после начала игры.
Сначала даже не было известно, что организации НПС могут быть захвачены. И на самом деле, это был первый раз, когда Сан-хёк услышал об организации НПС S-ранга. Он видел множество пользователей, которые захватили организации НПС в своей предыдущей жизни, но они были максимум A-ранг.
"Организация S-ранг...... Я действительно ожидал, что ранг будет высоким, но думать, что это будет S-ранг...’
Сан-хёк был удивлен, обнаружив, что Теневая линия была S-рангом, а не А-рангом, как он ожидал. Конечно, это было хорошо для него.
"Управление организацией звучит как боль, поэтому......."
Сан-хёк посмотрел на Илию. Честно говоря, управление НПС-организациями было очень утомительным процессом, поскольку ему нужно было рассматривать множество различных процессов, а также быть осторожным.
Однако Сан-хёк знал метод, который мог решить эту проблему за один раз.
"Если у меня есть исключительный и лояльный НПС..... все просто!"
В игре существовала специальная "Прокси-система" для занятых пользователей, таких как Сан-хёк. Благодаря этому он мог решить свою проблему за один раз.
Илию также можно считать НПС, который оптимизирован для прокси-системы. Возможно, у нее получится даже лучше, чем у Сан-хёка.
"Илия, я назначу тебя своим заместителем. Ты достаточно квалифицирована, чтобы стать моим доверенным лицом, поскольку до сих пор великолепно руководила Теневой линией.”
"Это большая честь."
Поскольку уровень её доверия был высоким, не было никакого отказа или чего-то еще. Она приняла все так, как будто это было естественно.

Вы назначили Илию, Лорда Безногой Лошади, доверенным лицом Теневой линии.

 Все прошло гладко. Илия объяснила Сан-хёку иерархию Теневой линии. Конечно, Сан-хёк мог бы узнать это через системное окно, но парень с радостью выделил часть своего времени для своего доверенного лица.
Конечно..... печать на похотливых демонах в его сердце уже была снята.
Сан-хёк не был импотентом.
На самом деле, он был юношей со страстной, горячей, бурлящей кровью.
В тот момент, когда его печать была снята, он стал жестоким хулиганом.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 33. Теневой Герцог города Фалькон. (2)**

Глава 33.
Хотя он не мог достичь истинного "союза" с Илией, Сан-хёк все еще был доволен временем, проведенным с ней. Ее фигура была более совершенной, чем у любой другой модели, которая существовала в реальной жизни. Ее лицо также было чем-то, что заставило бы эльфов плакать от стыда, поэтому Сан-хёк мог на мгновение посетить рай.
Проведя такое приятное время, Сан-хёк покинул "Радугу" и занялся просмотром того, что заработал на этот раз.

Титул - "Человек Илии"
Класс - Редкий
Описание – Илия влюбилась в тебя. Как полуэльф, который наследует кровь эльфов......(заблокировано: Многие вещи ограничены по неизвестным причинам. Хотите узнать больше о ее секретах? Тогда украдите ее сердце еще немного.)
Эффекты:
[Префикс: Недоступно]
[Суффикс: Недоступно]
[Постоянный эффект: Ах! Моя Илия (А): Имеется возможность полностью нанять Илию на два часа каждые два дня. Вы можете использовать ее в качестве наемника в группе и может приказать ей делать специальные миссии. Однако ее личность все еще "заперта", и ее способности ограничены.]

 "Илия...... значит, она полуэльф. Неудивительно, что она хорошенькая."
Эльфы были расой которая имеет экстремальную красоту. Полуэльфы, рожденные от человека и эльфа, по слухам, превосходили эльфов в красоте.
"Однако, НПС с ограниченными способностями...... существует даже такая штука."
В своей предыдущей жизни Сан-хёк не был близок к НПС. Большинство вещей, которые он знал о НПС были услышаны от других людей.

 Фрагменты Серебряной Луны [Уникальный комплект +++]
- Пара кинжалов, переданных мастерам Теневой линии. Фрагменты Серебряной Луны состоят из Серебряного меча и Лунного клинка, и символизируют силу мастера теневой линии, поэтому их можно считать очень особенным набором предметов.
[Основная статистика] Сила атаки 70(+21), Ловкость +30(+9)
[Эффект комплекта] (2) Ловкость +20(+6)
[Специальная статистика] Скорость движения +30%
[Специальные эффекты]:
Сокрытие(A) : Теперь скрыться в темноте стало гораздо легче.
Благословение лунного света (A): все характеристики увеличиваются на 5% при сражении под лунным светом.
[Бонусные эффекты] (1) ловкость +10 (2) ловкость +15 (3) ловкость +20

 "Вау...... как они могут быть редким классом? Все из-за тройного плюса и комплекта? Нет, эта штука лучше, чем большинство уникальных предметов. Мало того, бонусные эффекты... это тройное улучшение ловкости. Потрясающе!"
Челюсти Сан-хёка раскрылись, когда он проверил Фрагменты Серебряной Луны. Несмотря на то, что класс предмета был обозначен как редкий, он превосходил даже лучшие уникальные предметы.
Особенно основные характеристики и набор эффектов, улучшающих чистую ловкость, как будто эта вещь была создана специально для него.
Мало того, даже рандомизированные бонусные эффекты были тройной ловкостью.
Это был крайне редкий сценарий.
"Значит, он не просто так символизирует мастера Теневой линии?"
Сан-хёк удовлетворенно кивнул, убирая Фрагменты Серебряной Луны.
Осталось проверить ещё кое-что. Титул, который он ждал больше всего - Теневой Герцог города Фалькон.
Сделав это, он проверил бы все награды, которые получил с этого квеста.

Титул – "Теневой герцог города Фалькон"
Класс – Специальный
Описание - Специальное звание, данное мастеру Теневой линии, который взял на себя управление Теневой линией Фалькона. Этот титул принадлежит мастеру Теневой линии, поэтому он, естественно, исчезнет, как только вы потеряете место мастера.
Эффекты:
[Префикс: Ваше присутствие становится чрезвычайно слабым, поскольку эффект тени покрывает ваше тело. Если это не очень исключительный НПС, весьма вероятно, что вас не заметят.]
[Суффикс: Вы можете применить эффекты иллюзии к своему телу и изменить фигуру на ту, которую вы хотите. Есть всего 7 типов эффектов иллюзии, и они могут быть установлены заранее через настройки фигур. Семь фигур не могут быть настроены снова, как только они будут установлены. Однако, если вы поддерживаете эффект иллюзии во время боя, штраф в размере 30% будет применяться ко всем статам.]
[Постоянный эффект: Ваше знакомство со всеми НПС увеличивается до уровня "знакомый". Однако некоторые НПС освобождаются от этого эффекта.]

 "Вау.……"
Он ждал с того момента, как узнал, что это "специальный" титул. Специальный класс сильно отличался от обычных "редких", "уникальных", "легендарных" и тому подобного.
Он обладал способностями, которые не могли быть оценены обычными методами, и, чтобы сравнить с обычным ранжированием титулов, он рассматривался как эквивалент легендарному титулу.
В некоторых аспектах специальный титул был оценен как более ценный, чем легендарный.
"Это не титул, который увеличивает базовую статистику или что-то еще, но ценность этого титула невозможно оценить."
Сан-хёк с первого взгляда понял важность титула. Не говоря уже о том, чтобы скрывать свое присутствие, его отношение, увеличивающееся до "знакомого" со всеми НПС, было абсолютно бесценным.
"С этим, заработок от этого квеста...... величайший! Самый лучший! Ничего не может быть лучше этого."
Сан-хёк продолжал кивать головой с очень довольным выражением. Он поставил много целей после того, как вернулся в прошлое, и многие из этих целей были связаны с НПС, поэтому ему очень понравился этот вариант.
"О! Теневая линия...... как мне это использовать?"
Сан-хёк не совсем понимал, что такое Теневая линия, поэтому быстро открыл окно управления организацией.

 [Окно управления]
- Теневая линия города Фалькон [S-ранг]
- Мастер: Бессмертный [Уровень владения: 50/250]
- Доверенное лицо: Илия [Доверие 150/250]
- Описание : Информационная гильдия, которая отвечает за темную сторону города Фалькон. Многочисленные НПС действуют как секретные агенты по всей стране Сумерек. Их боевая мощь невелика, но их информационная мощь сильнее, чем у любой другой гильдии в стране Сумерек.
- Текущее состояние: Назначение доверенного лица [Подробнее]
- Управление: Назначение доверенного лица [Подробнее]
– Умения
1. Вызов в город Фалькон [Время перезарядки 1 час]
2. Наблюдение за информацией [Время перезарядки 12 часов]
3. Сбор информации [Время перезарядки 24 часа]
4. Манипулирование информацией [Время перезарядки 48 часов]

 Посмотрев в окно управления, Сан-хёк почувствовал, что теперь понимает, что это за организация.
"Значит, я не могу использовать организацию по своему усмотрению только потому, что я хозяин? О, навыки будут повышены по мере того, как мой уровень владения будет расти, поэтому я думаю, что они станут лучше."
Умение вызова было тем, чем обладали почти все крупные организации, поэтому ему не нужно было в этом разбираться, а важными навыками были наблюдение, сбор и манипулирование информацией.
"Вот и готово........"
Сан-хёк закрыл окно управления и поставил суффикс "Теневой герцог города Фалькон".
Затем перед ним появилось окно настройки аватара.
Если он установит здесь свой аватар, то сможет вызвать эту фигуру и использовать ее в любое время.
Конечно, показателями фигуры можно было манипулировать только до ±1,3 его реального размера, чтобы он не мог изменить ее слишком резко.
В настоящее время игровой аватар Сан-хёка выглядел почти так же, как и в реальной жизни. Хотя игровой персонаж по умолчанию был основан на реальной фигуре пользователя, он был в какой-то степени настраиваемым, поэтому было много случаев, когда уродливые люди становились красивыми.
Тем не менее, Сан-хёк не был тем, кто много заботился об эстетике, поэтому он просто установил его по умолчанию.
Так, его рост был 183 см,а вес - 77 кг. Таким образом, он мог увеличить свой рост до 230 см или уменьшить его до 130 см. Его вес также может быть увеличен до 100 кг или уменьшен до 55 кг. Кроме того, он мог настроить длину своих волос, бороды, а также их цвет. Мало того, даже цвет кожи может быть изменен.
Такая трансформация буквально превратила бы его в совершенно другого человека.
"Я планировал научиться маскировке как основному навыку, если у меня будет время....... но я думаю, что это в сто раз лучше."
Сан-хёк попытался установить аватар с удовлетворенным выражением лица. Он немного снизил свой рост до 165 см и сохранил свой вес.
Затем он немного удлинил волосы и отрастил бороду. Он также сделал свою кожу немного ярче.
Когда он закончил, он действительно создал другого пользователя, который выглядел очень обычным.
"Давайте установим этого аватара как первого (Невзрачный парень)...... а остальное потом."
Он назвал первого аватара......"Невзрачный парень".
"Было бы здорово, если бы была функция для изменения имен...... хотя, это не будет иметь большого значения, так как никто не будет знать мое имя, если я не открою его им."
\*\*\*
Превратившись в "Невзрачного парня", Сан-хёк прогуливался по Фалькону и занимался своими делами. Были некоторые пользователи, которые глотали пыль, когда Сан-хёк изменил свой внешний вид...... и они были пользователями Армии Демонов.
Сан-хёка искали с месяц назад. Сначала они вообще не могли найти его следов, так как Сан-хёк не выходил из гнезда Виверны.
Когда Сан-хёк в течение пяти дней ходил по Фалькону в поисках "Пяти испытаний тени", один из игроков, наконец, нашел Сан-хёка и связался с Машиной Убийств.
Однако, когда тот вернулся в Фалькон, Сан-хёк уже превратился в "Невзрачного парня".
Независимо от того, как они обыскивали город, они не могли найти Сан-хёка. Сан-хёк планировал ходить в этой форме некоторое время, кроме того, он решил использовать её, даже когда охотился.
"Маскировка - ничто по сравнению с этим. Умение маскировки также рассеивается в бою, но...... этот навык не будет рассеян и даже со штрафом - это великолепно!"
Сан-хёку нравился эффект суффикса титула Теневого герцога города Фалькон, тем больше, чем дольше он его использовал.
Размышляя о разных вещах с прохладительным напитком в Сумеречном павильоне, Сан-хёк закрыл интернет-окно и встал.
"Теперь я практически достиг всего, что мне нужно сделать в стране Сумерек, поэтому я думаю, что сосредоточусь на завоевании Пещеры Гигантов".
Он организовал свои планы. Однако через несколько секунд его мнение изменилось.
"Бегите к внутреннему замку!"
Группа пользователей внезапно появилась перед павильоном Сумерек. Они сотнями неслись к внутреннему замку Фалькона.
"Ч-что это?"
"А? Разве они не из Гильдии Молний?"
"Я думаю, что там так же гильдия Пентакилл? А гильдия Пинг тоже с ними?"
Пользователи, сидящие в сумеречном павильоне, комментировали, глядя на сотни игроков, спешащих к внутреннему замку.
"Что они задумали? Почему они вдруг...... О, да! Сегодня чертов понедельник, не так ли?"
Сан-хёк вспомнил кое-что, о чем он забыл до сих пор.
Сегодня понедельник. Однако, это был не обычный понедельник, позже он будет известен как Кровавый Понедельник.
В этом не было никакого особого смысла.
Просто в этот день в Фальконе хлынула кровь, и день назвали Кровавым Понедельником. Конечно, это была не настоящая "кровь", а частицы света.
Те, кто спешит к внутреннему замку прямо сейчас, должны быть альянсом примерно шести гильдий, согласно знанию Сан-хёка. Все 6 гильдий были относительно большими и удивительно, насколько "опрометчиво" они пытались завоевать город Фалькон.
Внутренний замок Фалькона не мог быть доступен пользователям. Хотя некоторые пользователи со специальными квестами могли войти, они уходили почти сразу после того, как завершали задания.
С учетом этого, внутренний замок был местом восхищения для пользователей. Был даже слух, что во внутреннем замке были всевозможные сокровища, поэтому количество пользователей, желающих войти во внутренний замок, увеличилось.
Слухи с каждой итерацией становились все более преувеличенными и подробными. Никто не подтверждал их достоверность, поэтому слухи со временем стали "правдой".
Причина, по которой шесть гильдий объединили свои силы, заключалась также в том, что они думали, что слухи были правдой.
Они верили, что смогут забрать "сокровища" во внутреннем замке для себя, если захватят его силой, благодаря неограниченной свободе в ВЖ.
Причина их безрассудства заключалась еще и в том, что НПС безопасности Фалькона были очень слабы.
Когда игра только началась, охранники были существами, которых пользователи не могли надеяться превзойти. Однако, с игроками, достигшими 40 уровня и выше, гильдии начали смотреть вниз на охранников.
Хотя 1 на 1 все ещё было тяжело выиграть, два пользователя на уровне 40+ смогут бороться с одним охранником наравне.
Был прецедент, когда высокоуровневые злоумышленники убивали охранников и убегали.
После этого пользователи начали смотреть на охранников города Фалькон сверху вниз, и это привело к текущему результату.
Около 450 человек, принадлежащих к 6 гильдиям, бросились к внутреннему замку.
Они верили, что легко смогут захватить внутренний замок и взять сокровища внутри него.
"Однако они поймут, что это все их заблуждение, как только ступят во внутренний замок. Мастер-рыцарь и Рыцарь-командир города Фалькон, "Шторм" Параян, появится и вытрет ими пол. О да! Сейчас, когда я думаю об этом..."
Сан-хёк вспомнил что-то важное после того, как представил 450 измельченных пользователей.
"Сегодня во внутреннем замке будет настоящая вечеринка!"
В тот момент, когда Сан-хёк подумал об этом, он моментально рванул в сторону внутреннего замка. Упустить такую возможность было слишком большой потерей.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 34. Пещера гигантов. (1)**

Когда Сан-хёк прибыл, шесть гильдий уже победили стражу и вторглись во внутренний замок после взлома ворот.
Некоторые из них уже стали преступниками из-за убийства охранников. Однако все они были готовы стать злоумышленниками с того момента, как решили штурмовать внутренний замок. Даже пользователи, которые еще не получили этот статус и не совершали убийств, были на грани, из-за того, что вошли за стены замка.
Причина, по которой они зашли так далеко, означала, что они действительно хотели эти сокровища во внутреннем замке. Однако на самом деле во внутреннем замке не было сокровищ.
То, что было внутри, было только пугающими Рыцарями Тайфуна города Фалькон. А их командир, Параян, был мастер-рыцарь.
Мастера-рыцари были 100 уровня.
Даже если НПС были хуже, чем пользователи на своем уровне, уровень 100 был в данный момент чем-то недостижимым.
Как минимум год потребовался бы профессиональным игрокам, чтобы путем бесконечного гринда достигнуть 100 уровня.
Другими словами, не было пользователей, которые могли бы заблокировать путь Параяна.
"Кто посмел поднять здесь шум?"
 \*ВЗРЫВ!\*
Параян появился как буря. Схватив свое любимое оружие, Штормовое Копье, он бросился на личинок, которые ползали во внутреннем замке.
 \*ВЗРЫВ! ВЗРЫВ!\*
Параян в одиночку противостоял 450 пользователям. В действительности, с ним так же был Орден Рыцарей Тайфуна. Рыцари Тайфуна были несравненно сильнее обычных охранников.
Средний уровень охранников был 50, в то время как средний уровень Рыцарей Тайфуна был 65. Разница была всего 15, но это был гигантский разрыв с точки зрения силы.
Однако рыцари не двинулись с места. Они только проходили мимо пользователей и блокировали теперь разрушенные ворота внутреннего замка.
Их цель состояла в том, чтобы заблокировать любых пользователей от попыток входа во внутренний замок. Было много пользователей, которые уже следили за альянсом шести гильдий из любопытства.
К сожалению, все, кто вошел внутрь, будут распылены человеческим измельчителем.
"Хм, значит, это место заблокировано Рыцарями Тайфуна........ Так вот почему все говорили, что это журавль в небе в моей предыдущей жизни."
Сан-хёк не мог войти во внутренний замок. Нет, если быть точным, у него была возможность войти, но он этого не сделал.
Если он сейчас войдет, Параян задушит его.
В данный момент Сан-хёк решил наблюдать за боем Параяна вблизи. И то, что он почувствовал, было шоком.
Почти всех НПС в Эль можно было нанять в качестве наемников, но сделать это было не так просто. Многие элементы, такие как знакомство с этим НПС, ценность этого НПС и способности пользователя, который нанял бы наемника, влияли на функцию найма.
Особенно в случае высококлассных НПС, цена их найма была огромной, и условия найма их также были очень трудными для выполнения, поэтому никто не мог просто нанять их.
В этом смысле владельцы "мастерской" в его предыдущей жизни были удивительны.
Они наняли "Шторма" Параяна и весь Орден Рыцарей Тайфуна. В то время пользователи пытались покорить очень сильного именного монстра в Героических Землях, а владельцы мастерской наняли Параяна и рыцаря Тайфуна и осуществили целый рейд.
Тем не менее, почти вся добыча из рейда была отобрана Параяном, поэтому, если была возможности, то они не нанимали наемников после этого инцидента.
 \*ВЗРЫВ!\*
Параян начал шинковать игроков. Это означало, что все пользователи умрут и превратятся в легкие частицы в течение 10 минут.
"Думаю, мне нужно туда попасть........"
Ситуация внутри не была видна снаружи, но крики были очень реалистичными.
"Ааааа! Спаси меня!"
"Это монстр! Монстр появился!"
"Все, бегите! Он не тот, кого можно победить!"
Пользователи кричали голосами, полными отчаяния, а Сан-хёк стоял снаружи, спокойно их слушая.
"Способ проникнуть внутрь........ способ....... о! Вот он."
Сан-хёк вдруг подумал о чем-то хорошем.
"Эффект префикса титула Теневого Герцога города Фалькон......у меня есть шанс!"
Сан-хёк планировал заставить журавля в небе упасть на него.
"Как только бойня Параяна закончится....... Я скрою своё присутствие и вторгнусь в замок."
Сан-хёк проскользнул между передними рядами пользователей, которые стояли за воротами внутреннего замка и ждали, пока волнение внутри не утихнет.
Ситуация действительна была быстра урегулирована. Параян показал им, что такое подавляющая сила, а также царство мастеров.
450 пользователей, нет, 500 пользователей, включая тех, кто проскользнул с 6 гильдиями, не могли даже поцарапать тело Параяна и были разнесены в пух и прах бритвенно-острой аурой ветра, который исходил от его копья.
Таким образом, они рассеяли огромное количество частиц света и превратили этот день в кровавый понедельник.
Время, необходимое Параяну, чтобы превратить 500 пользователей в массу света, было всего лишь около 5 минут.
"Тпру.…… НПС - это не то, на что можно смотреть свысока."
"Ух ты, круто! Я видел этого старика НПС, когда просто ходил около замка, но он на самом деле обладал такой удивительной силой!"
"Что мне нужно сделать, чтобы познакомиться с этим НПС? Было бы здорово нанять его в качестве наемника."
Все пользователи оставляли комментарии после просмотра подавляющего шоу Параяна.
 \*Своош.\*
Ветер прекратился после того, как все вторгнувшиеся пользователи исчезли. "Шторм" Параян убрал копье и закричал очень сердито.
"Злодеи будут убиты! Пока я живу в Фальконе, ни один злоумышленник не поднимет шума!"
Параян громко крикнул пользователям, собравшимся снаружи внутреннего замка, прежде чем снова войти в замок. Вместе с его уходом рыцари Тайфуна также отступили. Однако это не было похоже на то, что пользователи могли войти.
В то же время, когда Рыцари Фалькона отступили, а городская стража преградила путь во внутренний замок.
"Ах!...... какая жалость. Было бы здорово, если бы я смог туда попасть."
"Мы не знаем, есть ли сокровища во внутреннем замке или нет, но, по крайней мере, за этой стеной точно будут сокровища."
Причина, по которой пользователи так говорили, заключалась в том, что 500 игроков, которые умерли внутри, уронили свои предметы.
Поскольку большинство из них стали злоумышленниками, они сбросили более важные предметы в больших количествах, и эти предметы были сейчас сложены во внутреннем замке.
Предметы, упавшие на землю, исчезнут в течение 24 часов, если их никто не поднимет.
НПС никогда не касались предметов, принадлежащих пользователям, поэтому дроп от 500 пользователей был просто сложен за стеной внутреннего замка.
Вот почему это был "журавль в небе".
"Но на этот раз все будет по-другому!"
Сан-хёк собирался дождаться своей возможности.
\*\*\*
С течением времени, зрители постепенно расходились. Некоторые пользователи не могли выбросить свои сожаления и продолжали ждать, но для них не было никакого способа попасть внутрь. Ворота внутреннего замка могут быть открыты, но пока стражники стояли там, у них не было возможности войти.
Какими бы жадными они ни были, они не могли силой прорваться сквозь охрану. Они уже видели, как 500 игроков раскромсали на куски несколько часов назад, и никто не был достаточно глуп, чтобы бросить вызов снова.
В конце концов, время шло, и все пользователи разбежались, облизывая губы от разочарования. Фалькон был погружен во тьму, но стража все ещё никуда не уходила. Они выглядели так, словно будут стоять здесь до тех пор, пока не починят ворота внутреннего замка.
Прошло уже 7 часов с тех пор, как 500 пользователей были разорваны на куски. Прошло так много времени, что почти не осталось пользователей. Лишь небольшая горстка с сожалением наблюдала за происходящим. Однако они не были игроками, которые могли что-то сделать, но им все равно нечего было делать, поскольку они были низкого уровня.
"Мне начать прямо сейчас?"
Сан-хёк почувствовал, что ворота внутреннего замка могут починить, если он будет ждать, и подумал, что это была подходящая возможность, так как небо потемнело, и вокруг не было людей, которые проявляли интерес.
Во-первых, Сан-хёк переместил "Теневого Герцога города Фалькон" с суффикса на префикс. Затем эффект титула мгновенно поменялся. Его трансформация была отменена, и его первоначальная фигура показала себя.
В таком состоянии Сан-хёк достал Серебряный меч и Лунный клинок и просочился в темноту.
Благодаря эффекту Фрагментов серебряной Луны, Сан-хёк смог практически слиться с темнотой, и он начал тихо идти к внутреннему замку.
На самом деле, даже если бы Сан-хёк просто погрузился в темноту, охранники не могли бы его почувствовать.
Охранники, охранявшие ворота, вообще не могли его найти.
Причина была проста. Все заключалось в префиксе эффекта его главного титула - Теневого Герцога города Фалькон.
Честно говоря, если бы тут был Параян, нет, хотя бы кто-нибудь из рыцарей тайфуна, очень вероятно, что Сан-хёка будет обнаружен.
Однако стражники были другими. Они были легкими противниками даже для Сан-хёка, поэтому эффект титула сработал очень хорошо.
Охранники ничего не заметили, когда Сан-хёк проходил мимо них. И низкоуровневые пользователи, которые все еще наблюдали, тоже не могли его найти.
Ослабление его присутствия в некоторой степени сработало и против пользователей, и так как Сан-хёк также скрывался в темноте, низкоуровневые пользователи вообще не могли видеть его.
"Даже если мое присутствие и было скрыто, я, по крайней мере, должен быть осторожен."
Сан-хёк передвигался только среди мест, где было очень темно и таким образом смог войти во внутренний замок за 20 минут.
"Ух ты!" - Воскликнул Сан-хёк, увидев зрелище во внутреннем замке.
Там были груды предметов. 500 пользователей исчезли после того, как оставили свои предметы, вместо своих трупов.
Казалось, что НПС вообще не могут видеть вещи игроков, поэтому предметы были просто разбросаны по земле.
Было бесчисленное количество магических предметов, и иногда, он мог видеть редкие предметы. В последнее время пользователи ремесленного класса продвинулись вперед как по качеству, так и по количеству, поэтому предметы, разбросанные здесь, были достаточно неплохого качества.
"Давайте посмотрим, где-то должен быть уникальный предмет........"
Сан-хёк искал "Теневой плащ", который уронил мастер Гильдии Молний Тандерболт.
Хотя статьи еще не было, Тандерболт через несколько дней напишет длинную статью на форуме InGamez, и в его письме будет упоминание о Теневом плаще.
"Теневой плащ....... Теневой плащ....... О! Вот он!"
В конце концов Сан-хёк нашел плащ.
Он был погребен под многими вещами. Сан-хёк поместил уникальный итем внутрь своего пространственного мешка и начал собирать предметы редкого класса.
Пространственная сумка, которой обладал Сан-хёк, имела самый высокий уровень расширения из всех сумок, продававшихся в Фалькон-Сити. И на всякий случай, Сан-хёк опустошил свою сумку, прежде чем прийти сюда.
Несмотря на это, его сумка стала полной, так как было ужасно много различных предметов.
Он не мог взять даже 10% от всего богатства.
Тем не менее, предметы, которые он не мог унести с собой, были низкого качества, поэтому не имело значения, даже если бы он оставил их.
"Этого вполне достаточно!"
Сан-хёк рассудил, что не стоит рисковать и возвращаться сюда, чтобы забрать оставшиеся вещи.
Наполнив сумку до краев, он выскользнул наружу. Ему удалось заставить журавля упасть на землю.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 35. Пещера гигантов. (2)**

Теневой плащ [Уникальный ++]
- Плащ обладающий силой тени. С очень низкой вероятностью может выпасть после смерти редкого монстра "Рыцарь Теней". Этот экземпляр считается особенным, так как это первый теневой плащ в истории.
[Основная статистика] Вся статистика +5(+1)
[Специальная статистика] эффект маскировки +20 (+4)%, устойчивость ко всем атрибутам +10 (+2)%
[Специальные эффекты] 〉Я могу видеть в темноте (A): Зрение во тьме увеличивается на большую величину. &lt;,&gt; Игра в прятки: эффект маскировки увеличивается.〈
[Навык предмета] Теневое проклятье : Проклинает тень цели, обездвиживая противника на одну секунду и уменьшая скорость движения цели на 30% в течение 5 секунд после этого. Однако именные монстры и пользователи с более высоким уровнем, чем заклинатель, будут затронуты только на 15% в течение 3 секунд. [Время восстановления 1 минута]
[Бонусный эффект] HP + 10, интеллект +15

 "У него тоже двойной плюс....... Я вижу так много плюсов в последнее время, что мне кажется это естественным."
Проверив Теневой плащ, Сан-хёк рассмеялся. Конечно, плюсы у предмета были хорошей вещью.
Однако на самом деле очень редко плюсы на предмет выводили предмет на божественный уровень.
В настоящее время предметы, приобретенные Сан-хёком, обычно были предметами с двойным плюсом, и были даже некоторые предметы с тройным плюсом, но они не были вещами, которые было легко приобрести.
"Это определенно то, о чем Тандерболт должен сожалеть. Это теневое проклятие особенно, разве оно не считалось одним из навыков верхнего уровня среди профессионалов? Точно, так и было."
Сан-хёку очень нравился Теневой плащ.
"Среди всего прочего не так уж много хорошего. Ладно.…… Думаю, я их продам."
Если бы Сан-хёк выставил все предметы на продажу на аукционе, то пользователи, которые умерли в тот день, заметили бы, что кто-то подобрал их предметы.
Однако они ничего не могли сделать только потому, что заметили. Отследить по аукциону было невозможно, да и свидетелей в тот день не было.
Все было идеально.
"Ну, те, у кого достаточно денег, выкупят свои вещи."
Он совсем не жалел их. В конце концов, они стали такими из-за собственной жадности.
Возможно, в прошлой жизни он чувствовал бы себя виноватым, но в этой жизни он не был настолько чутким, чтобы жалеть кого-то из них.
Выставив все предметы на аукцион, Сан-хёк сосредоточился на своей последней цели в стране Сумерек - Пещере великанов.
Пещера Великанов сама по себе была похожа на общественное подземелье, и одновременно это был путь на другой континент.
"Пещера великанов - не самое легкое место для прорыва. Особенно в одиночку........ это будет еще сложнее."
В своей предыдущей жизни Сан-хёк очистил пещеру гигантов с 6 другими высокопоставленными пользователями мастерской. Они пошли как группа из 7 человек, так как существовало ограничение, но даже тот факт, что они были самой мощной семёркой из мастерской, не избавил их от проблем во время прохождения.
В то время Сан-хёк тоже много страдал, поэтому пещеру великанов он помнил относительно отчетливо.
"Если бы это был прошлый я, то у меня и мыслей бы не было отправиться туда в одиночку, не так ли? Однако, я могу сделать это прямо сейчас!"
Сан-хёк пытался очистить пещеру гигантов соло, когда другие люди не осмеливались попробовать даже с полной группой из 7 человек.
Он надел плащ и встал со своего места.
Его приготовления были почти закончены.
Теперь оставалось только бросить вызов.
\*\*\*
Пещера великанов была разделена на четыре этажа.
Первый подземный этаж был этажом огров. Огры были довольно сильными монстрами, хотя и не такими сильными, как виверны.
Если сравнивать их с другими существами, то можно сказать, что они приблизительно вторые или третьи по силе в стране Сумерек.
Двухголовый огр у входа на второй подземный этаж был псевдо-именованным монстром, и Сан-хёк мог потерпеть неудачу, если бы сделал небольшую ошибку, так как сила атаки монстра была очень высока.
Даже полная группа из 7 человек со всеми членами на уровне 45 может потерпеть неудачу, если у них нет чувств к битве, набран неправильный состав членов, или плохое оборудование.
За пределами двухголового огра, на 2-ом этаже, пользователя встречают большие каменные големы. Каменные големы были почти наравне с вивернами.
Каменные големы обладали очень высокой защитной силой, поэтому пользователи не смогут продвинуться вперед, если им не будет хватать урона. Последний каменный голем 2-го этажа, Мифриловый голем, был псевдо-именованным монстром, как двухголовый огр, и имел более высокую защиту, чем каменные големы.
Согласно памяти Сан-хёка, большинство пользователей отчаялись, потому что они не могли пройти мимо Мифрилового голема.
Пройдя второй этаж, на третьем этаже на этот раз были не монстры, а различные ловушки и запутанные лабиринты, которые ставили в тупик пользователей.
Однако этот этаж был легко завоеван, как только информация о нем распространилась среди игроков. Монстры, появляющиеся на 3-м этаже, были гигантскими солдатами-скелетами, и они были даже слабее, чем огры.
Не было псевдо-именованного монстра, блокирующего путь на 4-й этаж.
Пройдя мимо 3-го этажа, игрок оказывался на четвертом и последнем этаже.
В отличие от предыдущих трех этажей, четвертый этаж представлял собой очень короткий и простой коридор. Нормальных монстров тоже не было, только несколько ловушек.
Вместо этого, тот, кто блокировал выход на 4-м этаже....... реальная проблема.
Специальный именованный монстр "Небесный Гигант".
На самом деле, было не так много именованных монстров класса гигант. Знаменитыми были "Лавовый гигант" в Героических Землях и "Блестящий гигант" с Солнечного Континента, и они были боссами, которые славились своей безумной сложностью, поэтому пользователям приходилось поднимать своих персонажей около двух лет, прежде чем они осмелились бросить вызов этим двум.
Монстры типа гигантов, да ещё и именованные, имели невероятно высокую сложность, и причиной служила одна общая черта.
"Выносливость гиганта"
Эффекты этой способности, которые заставляли пользователей называть их "отвратительными гигантами", уменьшали весь нанесенный им урон на 30%, превращая в то же время половину всего полученного урона в свое здоровье.
Другими словами, урон был практически уменьшен на 45%.
Благодаря этой пассивной способности, которой обладают гиганты, пользователям всегда не хватало урона, когда они сражались с гигантскими монстрами именованного уровня. Мало того, все гигантские монстры имели пугающую силу атаки и безумные HP.
Их защита была значительно ниже, чем у именованных монстров аналогичного уровня, но это никак не сказывалось на них из-за выносливости гиганта.
С точки зрения пользователей, такая пассивная способность, прикрепленная к монстру, была просто адской.
В прошлой жизни Сан-хёка гигантские именованные монстры находились на 1-ом месте среди монстров, на которых пользователи не хотели охотиться.
На первый взгляд, драконоподобные монстры могут показаться самыми трудными для охоты, но любой, у кого есть опыт охоты, скажет обратное.
Монстры-драконы именованного уровня обладали явной слабостью из-за наличия определенных атрибутов, но монстры гигантского типа были без атрибутов, поэтому было невозможно найти прямой путь.
Сан-хёк бросал вызов миссии с трудностью "Безумный кошмар". Однако выражение его лица было полным уверенности. Он уже бросал вызов пещере гигантов около 1000 раз в своей предыдущей жизни, поэтому неудивительно, что это было так.
\*\*\*
Самый простой способ убить двухголового огра состоял в том, чтобы сфокусироваться на глазах на его правой голове, чтобы на короткое время лишить его зрения, и отсечь левую голову.
Как только зрение на его правой голове пропадет, в его поле зрения будет мертвый угол и станет легче убить другую голову.
Конечно, это может показаться простым, но на практике задуманное достаточно сложно осуществить. Однако Сан-хёк не был настолько слаб, чтобы его поставил в тупик простой двухголовый огр.
Он прорвался через 1-й этаж за считанные секунды и пошел на 2-й этаж. Он также завоевал 2-й этаж аналогичным образом.
Затем он встретился с Мифриловым големом.
Обычно, он бы попал здесь в тупик, но Сан-хёк знал, что атрибут Мифрилового голема был слаб к электричеству.
Вот почему он легко победил Мифрилового голема, используя Карту Слияние "копье Зевса", которую он подготовил заранее.
Конечно, ему пришлось израсходовать 14 копий Зевса, но главное, что ему это удалось.
И третий этаж был даже проще, чем два предыдущих этажа. У Сан-хёка уже был опыт блуждания по 3-му этажу сотни раз. Так что ему не мешали не только ловушки, но и лабиринты.
Он изучил умение "Техника ловушек (общая)" и поместил в один из своих основных слотов навыков, чтобы разоружить несколько ловушек, но он мог просто использовать немного кармы, чтобы стереть их позже.
Сан-хёк достаточно быстро закончил с тремя этажами и прибыл на четвертый.
На входе каждого этажа была зона для меток, поэтому Сан-хёк внёс четвертый этаж в журнал меток.
Позже появятся пользователи высокого уровня, которые будут действовать как "автобусы", помогая игрокам низкого уровня добираться до этих мест за деньги, но это будет намного позже в будущем.
Не стоило упоминать "автобусы" провозящие игроков, ведь никто еще не прорвался через 1-й этаж.
\*Пшшшш, вспышка!\*
Сделав пометку в журнале, он посмотрел вперед. Путь, который в прошлой жизни заставил его повторять одни и те же действия до тошноты, появился перед ним.
"Сколько мне потребуется попыток?.......? По крайней мере, около десяти, верно?"
К счастью, наказание за смерть различалось в зависимости от времени и ситуации.
Если игрок умирает из-за монстров, то теряет 1% от общей кармы и доступ в игру на 2 часа, в то время как смерть от других пользователей ограничила бы доступ в течение 12 часов, но не забрала бы никакой кармы.
Однако смерть в подземелье была немного другой, и до тех пор, пока пользователь не был убит другим пользователем, ограничение доступа составляло всего 10 минут, и никакая карма не потреблялась. Вот почему можно было неоднократно идти против босса подземелья.
Одним словом, у подземелий был более низкий штраф, чтобы компенсировать его более высокую сложность. Конечно, в случае злоумышленников, они потеряют 20% своей черной кармы независимо от того, где они умерли, в качестве компенсации за возможность приобрести черную карму, убивая других пользователей.
"Двадцать попыток! Я обязательно сделаю это в пределах этого числа!"
Даже Сан-хёку, казалось, нужно было 20 попыток, чтобы победить Небесного гиганта.
Это был величайший именованный монстр в игре прямо сейчас.
Закончив создавать метки, Сан-хёк вернулся в Фалькон и пополнил свои карты слияния, так как он использовал почти все из них против Мифрилового голема.
Он подготовил в общей сложности четыре типа карт слияния для борьбы с Небесным гигантом, и текущий лимит затрат Сан-хёка составлял 55.
Сан-хёк подсчитал количество карт, которые ему понадобятся против Небесного гиганта, и соответственно заполнил свой максимальный лимит затрат. Он также не забыл взять с собой несколько карт нулевой стоимости.
Теперь оставалось только сразиться с боссом.
Если бы пользователей с большим опытом рейдов спросили, есть ли какой-либо трюк для завоевания именованных монстров, они все ответили бы, что трюк заключается в том, чтобы продолжать бросать вызов.
Пытаться победить снова и снова.
Это был единственный трюк для завершения успешного рейда.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 36. Первый посетитель. (1)**

.
Небесный гигант использовал много навыков, но за исключением тех, о которых Сан-хёку не нужно было заботиться, было три особенных, к которым стоило относиться с настороженностью.
"Топот молний", "Грозовой рев" и "Глаза Рассвета".
Это были три основных навыка, используемых этим именованным монстром. Из-за сильнейшей обычной атаки Небесного гиганта, которая была смертельной, рейд на него становился адским.
"Суть рейда на Небесного гиганта в том, что нужно наносить урон, уклоняясь от его обычных атак."
Для справки, традиционное танкование не было настолько эффективным против Небесного гиганта. Попадание его ударов по игроку убило бы любого танка, едва задев критические места, поэтому единственным методом для танка было использование спасательных навыков или уклонения.
Тем не менее, стратегия уклонения-танкования может показаться приятной, но пока не было пользователей, способных сделать такую вещь.
Уклонение-танкование требовало не только хороших чувств пользователя-танка, но и высоких характеристик уклонения.
Позже, когда информация о Небесном гиганте распространится среди общественности, будут некоторые люди, которые попробуют эту стратегию после оснащения себя полным оборудованием увеличивающим характеристику уклонения, но сейчас таких людей не существовало. Конечно, Сан-хёк планировал уклоняться и танковать.
Он экипировал все оборонительное оборудование с высокой статистикой уклонения, а также аксессуары. И в дополнение к этому подготовил бафф-карту слияния единичной стоимости - "благословение ветра".
Продолжительность баффа составляла 30 минут, поэтому одной карты было достаточно. Он решил довериться своим чувствам за неимением опыта битвы. Стратегия одновременного удержания агро и уклонения была возможна не только из-за высокого уровня уклонения.
Более эффективной она становилась из-за умения пользователя быстро реагировать на атаку.
В этом смысле у Сан-хёка, который знал о паттернах небесного гиганта лучше, чем кто-либо другой, хватало уверенности в себе.
Однако, оставляя в стороне защиту, реальная проблема была с нападением. Сбривать безумные HP небесного гиганта было не так просто.
Обычно, группа из семи человек, собранная для рейда на небесного гиганта, состояла бы из четырех специалистов по нанесению урона(дд). Лучшей комбинацией было 5 дд, один танк и один целитель, то есть комбинация "5+1+1", и следующей лучшей по эффективности была ... "4+1+1+1"-комбинация, состоящая из четырех дд, одного баффера, одного танка и одного целителя.
Партии с 3-мя дд или более чем одним танком или целителем почти всегда терпели неудачу в рейде.
Если бы небесный гигант не был побежден в течение 30 минут от начала битвы, он бросил бы на себя бафф "Гнев небесного гиганта", и как только это происходило, все его характеристики умножались на 4.
Рейд становился практически невозможным.
Таким образом, игроки должны были победить небесного гиганта за 30 минут, и для этого они могли только собрать группу, состоящую из дд.
Все факторы окружающей среды были против него. Он должен был позаботиться обо всем сам, поэтому он, естественно, не мог позаботиться о том, чтобы в одиночку генерировать весь урон, используя обычные методы.
Несмотря на то, что Сан-хёк обладал несравнимым с другими пользователями могуществом, было практически невозможно наносить урон одновременно пяти людей, а также действовать как танк и целитель.
Безусловно, в конечном итоге Сан-хёк хотел создать штурмовую группу из одного человека, которая была сопоставима с максимальной рейдовой единицей, "штурмовой группой из 16 человек", но прежде чем он этого достигнет, ему предстоит совершить много дел.
Сейчас Сан-хёк был в лучшем случае сравним с отрядом из четырех человек. Если это так, то как Сан-хёк планирует восполнить свой недостаток?
У Сан-хёка был один верный метод.
\*\*\*
 \*Вспышка!\*
Сан-хёк стиснул зубы и терпел боль, когда красный свет окутывал его. Затем он сразу же отбросил свое тело в сторону и начал убегать, не оглядываясь.
Даже когда он бежал, красная вспышка проникала в его тело. Эта красная вспышка называлась "проклятьем Горящего Безумного пламени".
Монстром, который использовал этот навык, был псевдо-именованный монстр "Бессмертный огненный тигр", который жил в пылающих пещерах в южном конце страны Сумерек.
Монстр, похожий на большого тигра, был огненным, его тело было покрыто горящим огнем, и этот монстр использовал проклятье Горящего Безумного пламени.
Если быть точным, Бессмертный огненный тигр использовал это умение непосредственно перед смертью как последнее средство, после чего, пользователю, находящемуся под действием проклятья, для убийства монстра требовалось точно ударить того по голове.
Бессмертный огненный тигр был монстром, рожденным из пепла Феникса, и обладал тем, что было известно как бессмертие низкого ранга. Таким образом, обычные атаки не могли убить его.
Эффект проклятия должен был сжигать 10 HP каждую секунду, а также 60 единиц кармы в минуту.
Пользователи, естественно, ненавидели это проклятие. Никто не хотел бы, чтобы его карму уничтожали.
Вместе с получение проклятья пользователям так же доставалась возможность игнорировать все связанные с защитой эффекты и наносить "истинный урон", и благодаря этому эффекту можно было нарушить бессмертие низкого ранга. Но даже если это было так, существовало не так уж много людей, которые были готовы рисковать кармой, чтобы охотиться.
Итак, огненный тигр был непопулярным монстром.
Тогда почему Сан-хёк вдруг оказался здесь, охотясь на этих Огненных тигров перед рейдом на Небесного гиганта? И почему он вдруг убежал?
Причина была проста.
Сан-хёк нуждался в этом проклятии.
Проклятье Горящего Безумного пламени....... Именно оно обладало способностью сводить на нет все защитные навыки. Хотя цена за него была довольно большой, но по сравнению с тем, что он мог получить в результате, её можно было не учитывать.
"С помощью этого....... Я смогу сломить выносливость гиганта!"
Причина, по которой Сан-хёк выбрал это проклятие, состояла в том, чтобы прорваться через пассивное умение выносливости гиганта.
Проклятье Горящего Безумного пламени длилось ровно 40 минут.
Итак, если бы он убежал от огненного тигра, переместился на 4-ый этаж Пещеры Гигантов и появился перед боссом, у проклятья осталось бы около 30 минут.
Он должен был закончить бой в течение 30 минут в любом случае. За это время он потерял бы 24 000 HP и 2400 очков кармы, но HP можно было бы восстановить с помощью карты слияния нулевой стоимости ‘Корень восстановления’, и он подготовился к потере кармы, поэтому он не думал, что это такая уж серьезная трата.
Не было никаких проблем, так как его уровень не упал бы, даже если бы он потерял 2400 очков кармы пятнадцать раз подряд.
Если ему потребуется больше 15 раз, то он просто пополнит карму убийством более слабых монстров.
На самом деле, использование внешнего источника, вроде баффа или проклятья, было временной мерой. Это будет возможно только в течение двух месяцев.
Два месяца спустя безымянная гильдия будет охотиться на достаточно сильного монстра по имени "Серый Повелитель орков", в котором они используют внешний источник баффа, и это породит споры в интернете.
Естественно, когда в прошлой жизни все взорвалось, Raonsoft приказала общей системе управления "Хаос" исправить баг и с того момента все внешние источники усиления исчезали, как только пользователь покидал определенную область.
Кроме того, компания заявила, что использование внешнего баффа для охоты на Серого Повелителя Орков находится в пределах системы.
Это было довольно великодушное суждение, но это не было похоже на то, что игроки специально использовали ошибку, поэтому было трудно наказать их.
В любом случае, Сан-хёку придётся прорваться сквозь Небесного гиганта прежде, чем это произойдет. Как только внешний бафф будет залатан, ему понадобится гораздо больше времени и усилий, чтобы победить Небесного гиганта самостоятельно. Нет, возможно, ему не удастся сделать это в одиночку.
 \*Па-па-па.\*
Добравшись до 4-го этажа Пещеры гигантов, Сан-хёк побежал к большой очищенной площади в пещере.
Его схватка с Небесным гигантом началась с проклятья Горящего Безумного пламени.
 \*ВЗРЫВ!\*
В тот момент, когда Небесный гигант использовал Топот Молний, Сан-хёк быстро прыгнул, так что обе его ноги не соприкасались с землей.
Удар молнии вынуждал всех пользователей, стоящих на земле, упасть на 3 секунды и ослаблял их. После попадания, пользователи могут сразу превратиться в пыль из-за навыка "Глаза Рассвета".
 \*ВСПЫШКА! Зиииииииииин!\*
Как он и ожидал, небесный гигант использовал Глаза Рассвета после удара молнии. Красный луч света, вылетевший из двух глаз небесного гиганта, был ужасающим лазером, который мог сжечь все, с чем соприкасался, поэтому было очень опасно даже задевать его.
Глаза Рассвета тоже имели свой паттерн, и Сан-хёк помнил эти паттерны, поэтому без особого труда увернулся от них.
'Паттерн D....... Паттерн правой фокусировки.’
 \*Па-па-па\*
Сан-хёк предсказал точное направление атаки, благодаря позе и взгляду Небесного Гиганта и бросил свое тело влево соответственно.
 \*ВЗРЫВ!\*
Как он и ожидал, все, что стояло справа от него, разлетелось вдребезги.
Сан-хёк не просто увернулся, он также бросил карту слияния "Копье Зевса" левой рукой, когда он увернулся.
 \*ВСПЫШКА! ВЗРЫВ!\*
Копье Зевса точно пронзило талию небесного гиганта.
Сан-хёк продолжал наносить урон Небесному гиганту.
"Значит, осталось всего пять минут? Это нехорошо....... У меня не достаточно урона."
Он изо всех сил старался нанести урон, но этого оказалось мало, чтобы победить небесного гиганта.
Поскольку он не наносил взрывных повреждений, в то время, когда танк принимал на себя агро, ему не хватало урона, даже учитывая, что он использовал проклятье Горящего Безумного пламени, чтобы прорваться через выносливость гиганта.
HP небесного гиганта можно было оценить по количеству вен, видимых на его лбу, и 6 вен можно было увидеть прямо сейчас.
Это означало, что у небесного гиганта все еще оставалось около 40% его HP.
"Нужно сдаться и повторить попытку!"
Чем раньше он сдастся, тем лучше. Так как его драгоценная карма уничтожалась даже в этот момент, было лучше разорвать проклятье, умирая.
 \*Фвуууш!\*
Сан-хёк не увернулся от обычной атаки небесного гиганта. Это означало, что он просто решил умереть.
 \*Шлеп!\*
Сан-хёк умер мгновенно от одного удара. От смерти не было боли, но он не чувствовал себя хорошо. Однако он выбрал этот вариант, чтобы бросить вызов снова, поэтому он просто принял свою смерть.
\*\*\*
Небесный гигант определенно был непростым противником.
Сан-хёк пытался пять раз подряд в первый день, но он сдался на полпути, решив, что его повреждения было недостаточно.
Он с болью осознал, что ему не хватает урона и решил, что должен поменять карту слияния.
Сан-хёк достал карту слияния "Ветровой Щит", которую он планировал использовать в критические моменты, например, когда он не мог уклониться от атаки, и вставил ориентированную на атаку карту "Пламя темного дракона".
На самом деле, причина, по которой он не поставил карту Пламя темного дракона, несмотря на ее огромный урон, заключалась из-за огромной стоимость в 12 очков и сложных условий ее использования. А так же её было крайне трудно создать.
Однако, прямо сейчас, хитрое использование и стоимость изготовления не имели значения, и он должен был поднять свой урон, используя любые возможные методы, поэтому он должен был убрать некоторые из своих карт, связанных с выживанием, и положить вместо них карты нанесения урона.
Стоимость Ветрового Щита равнялась четырем, и у него было их ровно три штуки, поэтому он мог заменить их одной картой "Пламя темного дракона". С этими словами все его страховочные карты исчезли.
Но вместо этого он приобрел одну из лучших карт нанесения урона, Пламя темного дракона. Сан-хёк достал все карты слияния, которые мог использовать прямо сейчас.
Если даже карта Пламени темного дракона не сработает, ему действительно придется планировать все с нуля.

 Карта слияния "Пламя темного дракона"
: Можно получить одну карту "Пламя темного дракона", объединив элементаль тьмы низкого ранга, элементаль огня низкого ранга, яйцо гигантской ящерицы, кровь огра и сердце орка берсерка. В тот момент, когда ты отпустишь черного дракона, извивающегося в твоем сердце....... ты обретешь силу истинного берсерка.
Эффекты: Эту карту можно использовать только на себя. Ваш собственный урон увеличится на 30%. Тем не менее, ваша защита уменьшится на 30%, и 30% вашего здоровья исчезнет, как только бафф закончится.
Продолжительность: 16 минут [Время перезарядки: 4 часа]
Мастерство владения: 0 / 250 [Уровень квалификации - D]

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 37. Первый посетитель. (2)**

Карта слияния "Пламя темного дракона" была как обоюдоострый клинок.
Однако Сан-хёку нужно было идти по канату, чтобы победить небесного гиганта.
Независимо от того, насколько дорогой была кровь огра и сердце орка-берсеркера; даже если он мог быть мгновенно убит одним ударом, в то время как берсерк-состояние Пламени темного дракона было активно, он должен был рискнуть.
Один неверный шаг приведет к его смерти.
Однако, если он сможет выполнить эту миссию, награды, ожидающие его, будут за пределами его воображения.
\*\*\*
 \*Куааах!\*
Небесный гигант, пытаясь выжить, непрерывно использовал Громовой рев. Однако Сан-хёк знал, что это его последняя борьба, поэтому он продвинулся еще дальше.
 \*Фвууух! Клац!\*
Сан-хёк обвил шею небесного гиганта кнутом из Десяти Тысячелетней Золотой Кости. Поскольку шея была такой толстой, было довольно трудно обернуть хлыст вокруг, но это был решающий момент, поэтому он должен был добиться успеха.
"Давай покончим с этим здесь!"
Не оставалось и минуты до того, как гнев небесного гиганта активизируется. В дополнение к этому, число вен на его лбу равнялось десяти. Это означало, что у него действительно не осталось много HP.
Если Небесный гигант выдержит последнюю атаку Сан-хёка, то разъяренный Небесный гигант мгновенно сокрушит Сан-хёка, а если не сможет, то Сан-хёку удастся совершить набег с 14-й попытки.
“Увааааах!”
 \*Хруст, пи~инг! Ба-бах!\*
Сан-хёк сильно дернул кнут и высоко подпрыгнул, используя отскок.
Небесный гигант продолжал использовать Громовой рев в сторону окрестностей. Громовой рев был атакой, которая вызывала сильную ударную волну, используя звук, и разрывала тех, в кого была направлена.
Таким образом, Сан-хёк переместился в самое безопасное место для защиты от ударной волны. Он был на голове небесного гиганта.
 \*ВЗРЫВ!\*
Обширная подземная площадь дрожала, как будто скоро рухнет. Конечно, как бы яростно ни действовал Небесный гигант, площадь на самом деле не рухнет, но в любом случае, последняя борьба с Небесным гигантом была очень тяжелой.
Однако эта сильная ударная волна будет идти только вниз от Небесного гиганта. Так как Сан-хёк уже был у того на макушке, он мог полностью избежать диапазона Рёва.
"Мне нужно закончить все здесь!"
 \*Вспышка, пззззззт! ВЗРЫВ!\*
Сан-хёк бросил Копье Зевса в голову гиганта.
Копье Зевса ударило прямо между глаз и взорвалось, и в этот момент голова небесного гиганта откинулась назад, а тело покачнулось. Однако этого было недостаточно.
И Сан-хёк это прекрасно знал.
"Нужен последний удар!"
 \*Скриииип, хруст!\*
В воздухе Сан-хёк натянул на правую руку кнут из Десяти Тысячелетней Золотой Кости, и метнул последнее Копье Зевса, подтягивая себя таким образом вперед.
 \*Лязг\*
И затем он обнажил Сокровенный меч путешественника!
Сан-хёк вытянул вперед меч и стрелой полетел к голове Небесного гиганта.
 \*Свуууш! Крррр!\*
Меч путешественника ударил прямо между глаз Небесного гиганта. Ослабевший Небесный гигант не мог блокировать Сокровенный меч путешественника, и меч, в конце концов, пронзил его череп и проник глубоко в голову.
Это был ужасающий удар от Сан-хёка, который имел "силу рыцаря", поэтому мощь, стоящая за ним, была на самом деле намного больше, чем казалось на первый взгляд.
 \*Кроооаааар\*
Когда Сокровенный меч путешественника действительно пронзил его голову, Небесный гигант громко взревел, и его тело задрожало.
Затем он медленно рухнул вперед.
 \*ГРОХОТ!\*
"Вау, святое дерьмо......Я сделал это! Я действительно сделал это!"
В тот момент, когда Небесный гигант упал, первые слова, которые он произнес, были ругательством. Все что он делал за последние несколько дней, так это тратил свою драгоценную карму и терпел неудачу раз за разом.
Честно говоря, если он потерпит неудачу еще несколько раз, он может стать на один уровень ниже.
В такой ситуации он преуспел в рейде всего за 15 секунд до того, как Небесный гигант вошел в стадию гнева, поэтому ему было трудно сдержать свою радость.

Вы победили специального именованного монстра "Небесный Гигант".
Вы успешно завершили охоту на первого именованного гигантского монстра и достигли того, чего еще не сделал ни один другой путешественник. Это станет вашим достижением и будет вписано в историю.
Вы получили уникальный титул [Первый Охотник на Гигантов] .
Так как вы победили первого Небесного гиганта, будет применен бонус за первое убийство, и таким образом вы получаете 41 тип предметов, который может упасть после смерти Небесного Гиганта.
Поздравляем, собранная карма прорвалась через предел, и вы подняли уровень.

 Сан-хёка так же получил уведомление об успешном рейде от системы.
И поскольку он монополизировал большое количество кармы, которое обычно делилось между 7 людьми,его карма снова заполнилась, и его уровень стал 46.
“Ахахахахахахахха.”

Вы победили небесного гиганта и открыли ворота в новый мир! Войдите в разлом, который появился позади Небесного гиганта!

 Импульс от падения тела Небесного гиганта создал разлом на подземной площади. И именно этот разлом являлся выходом из страны Сумерек и воротами в новый мир.
Сан-хёк быстро собрал весь лут с пола и прыгнул в расщелину.
 \*ГУУУУУУЛ!\*
Внутри расщелины протекал ручей, и Сан-хёк двигался по извилистой тропинке, словно по водной горке.
Тропинка была также известна как "водная горка на материк", и было довольно весело проходить по ней.
Когда он скатился вниз примерно через минуту, его выбросило со скалы и он покинул страну Сумерек. Скала была не такой высокой, а внизу было озеро, так что опасности не было.
 \*Всплеск!\*
Как раз в тот момент, когда он собирался радоваться вступлению в новый мир....... системное сообщение появилось перед глазами Сан-хёка.

Поздравляем! Вы первый путешественник по измерениям, посетивший новый континент. Этот рекорд сохранится в мире навечно.
Вы получили легендарный титул "Первый посетитель".

 "Ого! Л, легендарный! \* Кашель\*!"
Хотя он и ожидал чего-то, он никогда не думал, что его будет ожидать легендарный титул и закашлялся, подавившись водой.
Он быстро вышел из озера и первым делом проверил легендарный титул.

Титул - "Первый Посетитель"
Класс - Легендарный
Описание - Вы первый путешественник по измерениям, посетивший новый континент. Первый всегда особенный.
Эффекты:
[Префикс: Вероятность критического урона увеличивается на 25%, а критический урон увеличивается на 40% при сражениях на новых континентах(Пустыня адского огня, Героические Земли, Солнечный континент.)]
[Суффикс: количество кармы, приобретенной на новых континентах, увеличивается на 20%.]
[Постоянный эффект:
- №1 (S): Все характеристики увеличиваются на 10%.
- Бег со скоростью света!(A): Скорость движения увеличивается на 20%.]

 "Итак, это читерство."
В тот момент, когда он проверил действие названия, он подсознательно выкрикнул "Читерство". Если это нельзя было назвать читом, то что тогда вообще им было?
У Сан-хёка была возможность увидеть один легендарный титул в деталях в своей предыдущей жизни, но его текущий титул выглядел в несколько раз лучше, чем тот.
"Кто получил этот титул в моей предыдущей жизни? Ну, если он так хорош, то неудивительно, что он не был раскрыт."
Обычно, чем дороже сокровище, тем больше степень его скрытности.
Не было ничего плохого. Просто постоянный эффект заменил большинство других легендарных титулов, а префикс и суффикс эффекты были оптимизированы для битвы.
Так как он был здесь, Сан-хёк также проверил титул "Первый охотник на гигантов".

Титул - "Первый Охотник на Гигантов"
Класс - Уникальный
Описание - Вы победили первого именованного гигантского монстра и доказали свою мощь миру.
Эффекты:
[Префикс: сила атаки увеличивается против именованных монстров]
[Суффикс: критическая скорость удара увеличивается против именованных монстров]
[Постоянный эффект: Воздух там отличается?(A) : Уменьшаете вдвое эффект "Выносливость гиганта" против монстров гигантского типа.]

 "Он не такой уж и плохой."
Титул "Первый Охотник на Гигантов" имел приличные опции. Конечно он не выглядел так, как титул "Первый посетитель", но, строго говоря, он был лучше многих других титулов.
"Но мне нужно кое-что другое."
Проверив два титула, Сан-хёк с очень выжидательным выражением положил руку в пространственный мешок.
Он достал большой кристалл, испускавший красное свечение.
"Кровь Гиганта! Это станет основой моего проекта "Человек-армия"."
Сан-хёк улыбнулся и еще раз проверил информацию о крови гиганта.

 Сангвиническое Знание "Кровь Гиганта" [Неиспользованное]
: У вас есть возможность получить безумную силу, содержащуюся в крови гигантов. Вы можете стать маленьким гигантом, превзойдя пределы людей через поглощение крови гигантов.
Эффекты:
Выносливость Гиганта(S) - [Весь полученный урон уменьшается на 30%, а 15% уменьшенного урона восстанавливается в виде собственного здоровья.]
Сила гиганта (А) - [Сила увеличивается на 20%.]
Здоровье гиганта (A) - [максимальный уровень HP увеличивается на 20%.]
Сопротивление гиганта (A) - [Сопротивление всем атрибутам увеличивается на 10%.]
Навык родословной: Увеличение!(S) - [мгновенное увеличение размера тела в 2 раза и увеличение силы на 100%. Навык будет поддерживаться в течение 2 минут, и эффект от всех навыков восстановления уменьшится вдвое в увеличенном состоянии. Время перезарядки: 20 минут]
Бонусный эффект: все характеристики увеличиваются на 3 против противников, которые больше чем вы.

 "Вот оно!"
Сан-хёк сжал кулак и кивнул.
Это было Сангвиническое знание, которого он хотел.
Сангвиническое знание было очень редким и всего их существовало около 100 типов.
И кровь гиганта была одним из трех лучших знаний среди этой сотни.
"Я думаю, что оно вообще лучшее, но мнения других людей различны в конце концов.......’
Лично Сан-хёк думал, что Кровь Гиганта превосходила другие Сангвинические знания.
Некоторые называли лучшей Кровь Дракона, Кровь Демона или Кровь Феникса, но, по мнению Сан-хёка, Кровь Гиганта имела гораздо более полезные аспекты.
Кровь Дракона была почти на том же уровне, но в планах Сан-хёка Кровь Гиганта подходила ему гораздо больше, чем драконья.
"И, честно говоря, даже мне потребовалось бы много времени, чтобы получить драконью кровь....... Между тем, Кровь Гиганта была почти гарантирована мне благодаря Небесному гиганту."
Сан-хёк, после рассмотрения многих элементов, рассудил, что Сангвиническое знание, которое он должен был выбрать, было именно Кровью Гиганта.
Хотя Кровь Дракона может быть лучше с точки зрения наступательной силы, но драконья кровь не могла сравниться с Кровь Гиганта из-за безумной пассивной способности "выносливость гиганта" во много раз улучшающей защиту.

Ваши приготовление к освоению Крови Гиганта закончены.
Вы можете приобрести огромную силу гигантов через их кровь.
Впитаете ли вы Сангвиническое Знание "Кровь Гиганта" в своё четвертое Углубление Души? Пожалуйста, решите в течение 5 минут.

 Системное сообщение появилось перед глазами Сан-хёка.
И естественно, его выбор был……
"ДА"

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 38. Загребая золото. (1)**

Озеро, в которое упал Сан-хёк, называлось Генезис. Бесчисленное количество пользователей попадет в него в будущем, а затем вокруг него игроками будет создана деревня.
В прошлой жизни здесь открылись киоски, в которых продавались карты, сделанные игроками, а так же предметы первой необходимости для путешествий по пустыне.
Карты, которые продавали игроки, были картами Пустыни адского огня. Пустыня адского огня так же включала в себя озеро Генезис.
ВЖ не предоставляла систему карт мира или что-то подобное, поэтому пользователям приходилось делать карты самостоятельно.
К счастью, был выделен слот для сохранения карт, так что пока у них была карта, они могли поместить ее в свое поле зрение и настроить прозрачность.
Конечно, создание карты требовало базового навыка, называемого "Картографирование", и карту можно было сделать, только изучая территории пешим ходом.
Так как у него было много времени, Сан-хёк решил отложить составление карты на потом и двинулся к первой деревне в Пустыне адского огня - "Голубой Оазис".
На самом деле, было невероятно трудно найти деревню в пустыне без каких-либо указателей.
В его предыдущей жизни, первые 7 пользователей, которые вошли в Пустыню адского огня, потратили десять дней, до того как обнаружили деревню.
Тем не менее, Сан-хёк прорвался через экстремальную жару и внезапные появления монстров и прибыл в Голубой Оазис всего за четыре часа.
Поскольку Пустыня адского огня была местом, где он гулял в течение нескольких дней в своей предыдущей жизни, было нетрудно найти правильный путь.
Прибыв в Голубой Оазис, Сан-хёк первым делом отметил это место в своей книге меток. Это было базовым навыком любого пользователя ВЖ - отмечать определенное место после прибытия в него.
Книга меток Сан-хёка был самой высококачественной книгой, продаваемой в Фальконе, но она вмещала в себя только 15 точек.
Некоторые из специальных книг меток, которые появятся позже в игре, будут обладать способностью сохранять больше мест или иметь специальные функции, но самая лучшая, которую можно было приобрести за золото, могла хранить только 15 штук.
Низкосортные книги, которыми обладало большинство пользователей, могли хранить только 4 точки, поэтому книга Сан-хёка по сравнению с другими была достаточно хороша.
 \*Шшшш, вспышка!\*
Сан-хёк использовал низкоранговый камень маны, чтобы отметить место, прежде чем продолжил поиски вокруг. Голубой Оазис был небольшой деревушкой, размер которой составлял 1/20 размера города Фалькон.
Конечно, дело было не в том, что Голубой Оазис был маленьким пунктом, просто Фалькон был большим, но в любом случае, это все-таки был не город, а деревня, поэтому 25 минут хватало, чтобы осмотреться.
Сан-хёк огляделся, не изменилось ли что-нибудь в этой жизни, увидел, что все по прежнему, и направился в банк.
Даже на разных континентах четырехмерный склад был общим, поэтому, как только он вызвал склад перед собой, книги навыков и предметы, которые он собрал до сих пор, появились перед ним.
"Ну тогда. Должен ли я начать?"
Одной из главных причин, по которой он приехал сюда раньше всех, было желание заработать большую сумму денег.
"Синтез и улучшение...... Если я смогу монополизировать эти вещи, я смогу заработать невообразимую сумму денег!"
Монополия и первое открытие.
Это было то, во что целился Сан-хёк.
\*\*\*
Несколько дней подряд Сан-хёк распространял слухи через Теневую линию Фалькона. Пользователи думали, что слухи от НПС всегда были правдой, поэтому никто не сомневался в них.
 "Книги умений можно синтезировать и улучшать."
 "Даже предметы могут быть улучшены.’
 "Усовершенствованные книги умений несравнимо лучше обычных."
Благодаря навыку "Манипулирование информацией", который он мог использовать через Теневую линию, можно было распространять такие слухи через НПС.
И именно поэтому тема синтеза и улучшения стала горячей проблемой среди пользователей.
Сан-хёк достал книги навыков и предметы и пошел к синтезатору НПС в центре деревни.
На самом деле, он обычно должен был бы поднять свой уровень репутации с этим НПС до уровня "знакомый", чтобы попытаться поговорить с ним вообще. И этот процесс занимал по крайней мере несколько дней.
Чтобы запросить синтез или усиление, он должен был бы поднять свою репутацию до уровня "хороший знакомый". Это занимало еще несколько дней.
Тем не менее, Сан-хёк пропустил весь этот процесс благодаря привилегии "Теневого герцога города Фалькон" и мог не только разговаривать, но и запрашивать синтез и усиление.
"О странник, блуждающий по измерениям. Чего ты хочешь?"
"Я хочу синтезировать навыки."
Сан-хёк достал книги умений "Плавание" и "Бег(не боевой)" и отдал их синтезатору.
Синтез этих двух умений приводил к появлению книги навыков "Скоростное плавание", которую почти каждый пользователь имел в своей предыдущей жизни. Навыки, связанные с плаванием, были обязательными в ВЖ, поэтому все учились быстрому плаванию.
Сан-хёк создал около 60 книг по Скоростному плаванию. Затем он продолжил синтезировать их, создавая около 20 скоростного плавания улучшенного на «+2», после чего синтезировал остальные, получив 20 штук усиленных до «+3».
Он создал 20 книг с уровнем «+3» по скоростному плаванию из 60 обыкновенных книг по скоростному плаванию, и он смог повысить их только до «+3», так как был шанс неудачи.
Стоимость синтеза и улучшения не была такой дорогой, поэтому пользователи могли сделать это за один раз с достаточным количеством материалов и репутацией.
Из-за НПС большинство останавливалось на этом уровне. Более сложный синтез и улучшение доверяли не НПС, а пользователям с такой же способностью.
Игроки не только имели более высокую вероятность успеха, но они смогли также сделать даже более лучшие продукты.
Тем не менее, Сан-хёк не собирался использовать книги навыков, а создавал их только для продажи, поэтому ему не требовалось улучшать их слишком сильно.
Книги умений могут быть улучшены с помощью тех же типов книг умений, но для улучшения предметов требуются улучшающие камни. Проблема заключалась в том, что камни усиления не могли быть приобретены в стране Сумерек.
Они могли быть приобретены только на новых континентах. Таким образом, даже Сан-хёк пока не мог улучшить предметы.
Тем не менее, он подготовил много книг навыков. Сан-хёк создал около сотни усовершенствованных синтезированных книг навыков. Затем он положил их все в свой мешок пространственного расширения, прежде чем вернуться в Фалькон.
В Фальконе по-прежнему царил мир. Сан-хёк продвинулся на новый континент, но никто не знал этого факта.
Если бы это было известно, то все онлайн-сообщества, связанные с ВЖ, были бы перевернуты, но Сан-хёк не собирался никому рассказывать.
Честно говоря, ничего хорошего из этого не выйдет. Единственное, что он мог заработать, - это известность.
Однако ему придется отказаться от многих вещей ради славы, так что лучше не раскрывать правду вообще.
По приезде в город Фалькон, Сан-хёк в виде закуски выставил в комиссионный магазин только пять улучшенных синтезированных книг.
Конечно, он продавал их по безумно высокой цене.
Маржинальная ставка составляла около 2000%. Независимо от того, насколько дешевыми были базовые книги навыков, это была безумная прибыль.
Однако он был единственным, кто их продавал, так что цена не имела значения.
"Я бросил приманку...... так что теперь я должен просто ждать, пока они на неё клюнут?"
Сан-хёк вышел с легкой улыбкой.
Он планировал войти в систему через 4 часа после того, как немного поспит и поест.
\*\*\*
Выйдя из системы, он проспал 3 часа, прежде чем проснуться, а затем включил свой планшетный компьютер, поедая свои высококалорийные хлопья с молоком.
"Хмм ... ...... как я и ожидал."
Сан-хёк видел, какую волну он вызвал приманкой, едва войдя в InGamez.
 [Улучшенные синтезированные книги навыков появились в комиссионном магазине только сейчас!!]
 [Вааа, почему они настолько дорогие?]
 [Посмотрите на эту цену....... Это безумие.]
 [Вау...... что это? Слухи действительно верны?]
 [Что, черт возьми происходит, книги умений действительно могут быть синтезированы и улучшены? Потрясающе!]
 [А? Одну только что купили!]
 [Чт, какого черта? Они были распроданы в одно мгновение!]
 [Это определенно большие гильдии. Блин, они всегда крадут супер-редкие предметы. Обычные люди вроде меня могут только сосать большой палец.]
 [Я купил одну. Потеряйтесь, бедные людишки.]
 [Эй, докажи это. Как ты смеешь лгать.]
 [Кто их продает? Каким способом можно синтезировать и улучшать книги навыков? Что, черт возьми, происходит с этой игрой? Почему нет никакой информации об этом вообще?]
 [Это одна из прелестей ВЖ.]
 [Я звоню в поддержку. Это так несправедливо.]
……
……
Сан-хёк узнал, что усовершенствованные синтезированные книги навыков были распроданы в течение всего 10 минут после того, как он загрузил их.
"Вау, это гораздо лучшая реакция, чем я ожидал. Должен ли я поднять цену ещё немного?"
Эти 5 штук были просто приманкой, которую он выставил, чтобы увидеть реакцию. У Сан-хёка все еще было много усовершенствованных синтезированных книг навыков.
Сан-хёк закончил есть и принял душ, прежде чем снова войти в игру. Затем он снова выставил 5 книг навыков, и он поставил их по еще более высокой цене, чем раньше.
"Тогда окей. Давайте посмотрим, может быть и это продастся.’
Сан-хёк разложил вещи и спокойно ждал. Примерно через 5 минут все пять книг умений исчезли одновременно.
"Ух ты! Потрясающе!"
Пользователи отреагировали гораздо более страстно, чем ожидал Сан-хёк. Все это благодаря слухам, которые заложили основу, распространяясь через НПС.
На самом деле, некоторые люди пробовали этот метод и в предыдущей жизни Сан-хёка. Однако в то время, когда первые пользователи перешли на новый континент, многие знали об этом, и первым игрокам также потребовалось довольно много времени, чтобы узнать, что книги навыков могут быть синтезированы и улучшены.
Таким образом, те, кто в тот раз купил эти улучшенные синтезированные книги навыков в Фальконе, были только начинающими пользователями или просто глупыми игроками.
В то время большинство пользователей знали, что на новом континенте можно без особого труда синтезировать и улучшать книги навыков, поэтому никто не покупал дорогие синтезированные книги навыков.
Однако сейчас ситуация была совершенно иной.
Было по крайней мере два месяца до того момента, пока другие пользователи не пришли на новый континент, и благодаря работе Сан-хёка через Теневую линию, улучшенные синтезированные книги навыков были переполнены.
Это было похоже на продажу банок со свежим горным воздухом.
Сан-хёк специально не выставил весь свой запас в первый день.
Времени хватало, а так же у него оставалось много книг.
Теперь нужно было только загребать деньги.
\*\*\*
“Как это работает? Ты можешь это проанализировать?”
Чунвун, мастер гильдии «Небеса над небесами», внимательно посмотрел на своего давнего друга Тэмина.
"Во-первых, система говорит, что я не могу проанализировать процесс моим навыком души "Анализ". Существует всего два случая, когда это происходит...... либо вещь сделана с помощью техники, о которой я еще не слышал или не видел, или это просто единственный экземпляр.”
"Это ни в коем случае не единственный предмет. Улучшенная синтезированная книга навыков...... как она может быть единственной?”
"Совершенно верно, поэтому я пришел к выводу, что она сделана с помощью техники, о которой я не знаю."
В отличие от стереотипного страстного геймера Чунвуна, Тэмин наслаждался игрой по-другому. Его специальностью был анализ игр.
Естественно, он наслаждался ВЖ в этой перспективе, и в результате смог приобрести крайне редкие древние знания "Искатель".
"Тогда кто-то действительно сделал это с помощью техники, о которой мы не знаем?"
"Возможно.……"
"Вау!...... на самом деле есть техника, о которой мы, нет, ты не знаешь? Ты проводишь за поисками по 20 часов в день....... должен ли я верить, что есть кто-то, кто еще больше без ума от анализа игр, чем ты?"
“Мир велик, и есть много способных людей. Даже я не могу найти всё."
"Тск!...... правда? Тогда это действительно удивительный предмет?”
"Это так...... но я не думаю, что мы должны его покупать."
"А? Почему? Когда я посмотрел на него, он полностью соответствовал отличному уровню. Я думаю, что если купить несколько штук, то они определенно помогут."
"Так и будет, но, как я вижу, в этом слишком много шумихи. Я не уверен насчет этого...... но мне кажется, что кто-то монополизировал эту технику.”
"Неужели? Но даже в этом случае, мы с тобой знаем, что реальность такова, что мы должны покупать хорошие вещи."
"Да, но не сейчас. Просто поверь мне и подожди еще несколько месяцев....... Тогда цена упадет очень низко."
Чунвун медленно кивнул, увидев выражение лица Тэмина, полное уверенности.
"Ну, я всегда верю в тебя. Тогда ладно. Я, по крайней мере, заставлю нашу гильдию просто наблюдать со стороны."
Чунвун, гильдмастер одной из пять гильдий сильнейшей корпорации "Небо", принял именно такое решение, и его решение распространилось на всю "небесную" линию.
Однако, хоть он и сказал так, это не означало, что все члены гильдии должны были подчиняться ему.
Четыре другие гильдии все равно покупали эти усовершенствованные синтезированные книги навыков.
В конце концов, Сан-хёк вышел победителем.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 39. Загребая золото. (2)**

Возможно, именно это чувство было у продавцов воздуха. Сан-хёк продолжал зарабатывать золото с такой скоростью, что он задавался вопросом, все ли в порядке.
Улучшенные синтезированные книги навыков продавались слишком хорошо благодаря низкому предложению. Продажи слегка уменьшились, но как только он немного снизит цену, книги снова будут распроданы, как огонь.
Кроме того, Сан-хёк очистил некоторые из известных охотничьих угодий в Пустыне адского огня, чтобы собрать камни улучшения и продал несколько популярных предметов после их улучшения до +3.
Это также вызвало взрыв в обсуждениях пользователей.
Несмотря на то, что улучшенные синтезированные книги навыков были определенно хорошими предметами, оружия и броня, зачарованные на +3, были за пределом, и некоторые игроки остались бы позади в гонке, если бы не купили их.
В этом случае даже пользователи корпорации "Небо", которые просто наблюдали за улучшенными книгами навыков, моментально начали соревноваться за снаряжение на +3.
Вещи продавались хорошо, независимо от того, насколько большую цену он ставил.
Дело в том, что пользователи смогут купить эти предметы по 1/1, 000 цены, когда отправятся на новый континент...... но сейчас никто ещё этого не знал.
За этот месяц Сан-хёк загреб невообразимое количество золота.
Теперь у него было столько денег, как если бы члены пяти главных гильдий ВЖ копили деньги, не тратя их в течение нескольких месяцев.
Обычно в пяти основных гильдиях было от 10 до 20 больших и малых под-гильдий. Количество пользователей в этих гильдиях составляло около 2000.
Это означало, что Сан-хёк получил столько денег, сколько 10 000 человек копили в течение нескольких месяцев. И все это произошло за один месяц!
Вот какой ужасной была монополия.
Однако больше пугало то, что все еще продолжалось, и что Сан-хёк медленно готовился к другому бизнесу.
\*\*\*
Сан-хёк прибыл в "Мелодию", город, который можно считать самым большим в пустыне адского огня после Голубого Оазиса. Это была последняя часть плана. Сан-хёк ввел данные, используя свой основной навык "Картографирование", и теперь обладал картой Пустыни адского огня.

Карта пустыни адского огня была завершена.
Повысился уровень навыка "Картографирование".

 Карта была в руках Сан-хёка....... Он даже изучил "Картографирование", чтобы сделать это.
"Теперь я могу стереть его."
Как только карта была сделана, Сан-хёк использовал немного кармы, чтобы стереть навык создания карты.
На самом деле, он научился этому навыку временно. Так как его уровень был теперь 48, у него было четыре основных слота навыков.
Сан-хёк уже спланировал, какие навыки он вложит в эти четыре.

Вы удалили основной навык "Картографирование", используя карму.
У вас есть 1 пустой слот базовых навыков.

 После стирания навыка "Картографирование", он поставил улучшенный синтезированный навык "Экстренное лечение +5".

Вы изучили основной навык "Экстренное лечение +5"
У вас нет пустых слотов базовых навыков.

 Изучив экстренное лечение, Сан-хёк проверил четыре основных навыка, которыми он обладал.

 [Навык] Скоростное плавание +6 (Синтезированный / Базовый)
- Синтезированный базовый навык, который может быть создан путем синтеза базовых навыков "плавание" и "спринт". Позволяет очень быстро плавать.
Бонус улучшения:
(+2: скорость плавания увеличивается на 10%.)
(+3: подводное плавание становится возможным.)
(+4: Вдвое меньше выносливости потребляется под водой.
(+5: скорость плавания увеличивается на 30%.)
(+6: HP не снижается от падения в воду, независимо от высоты падения.)
Время перезарядки: Нет (пассивный)
[Мастерство: 21]

 [Навык] Экстренное лечение +5 (Синтезированный / Базовый)
- Синтезированный базовый навык, который может быть создан путем синтеза базовых навыков "первая помощь" и "травничество". Позволяет быстро восстановиться с помощью простой операции в небоевом состоянии. Скорость восстановления здоровья увеличивается по мере повышения мастерства.
Эффекты навыка: 30% HP восстанавливается через 5 минут после начала простой операции. (Тем не менее, небоевое состояние должно поддерживаться в течение 5 минут, и только 10% восстановившихся HP останется, если навык будет прерван до конца завершения.)
Бонус улучшения:
(+2 бонус: штраф за прерывание навыка уменьшается до 5%.)
(+3 бонус: при успешном завершении навыка HP восстанавливается до 40%.)
(+4 бонус: штраф за прерванное лечение исчезает.)
(+5 бонус: дается бафф "Операция успешна"; этот бафф увеличивает скорость восстановления HP на 100% в течение 10 минут, если лечение успешно.)
Время перезарядки : 10 минут
[Мастерство : 4]

 [Навык] Цепное Уклонение +8 (Синтезированный / Базовый)
- Синтезированный базовый навык, который может быть создан путем синтеза базовых навыков "уклонение", "бросок", "побег" и "динамическое видение". Скорость уклонения резко возрастает в течение короткого периода времени. Время перезарядки уменьшается с ростом мастерства.
Эффекты навыка: 20% увеличение шанса уклонения в течение 4 секунд.
Бонус улучшения:
(+2: продолжительность навыка увеличивается до 5 секунд.)
(+3: шанс уклонения увеличивается до 25%.)
(+4: продолжительность навыка увеличивается до 6 секунд.)
(+6: шанс уклонения увеличивается до 40%.)
(+7: продолжительность навыка увеличивается до 8 секунд.)
(+8: продолжительность навыка увеличивается до 10 секунд, а шанс уклонения увеличивается до 50%.)
Время перезарядки : 1 минута 59 секунд.
[Мастерство: 12]

 [Умение] Зоркость +5 (Синтезированный / Базовый)
- Синтезированный базовый навык, который может быть создан путем синтеза основных навыков "разведка", "наблюдение" и "улучшение зрения". Позволяет пользователю видеть дальше. Видимое расстояние увеличивается вместе с ростом мастерства.
Эффект умения: Радиус обзора увеличивается на 38%.
Бонус улучшения:
(+2 бонус: Радиус обзора увеличивается на 48%.)
(+3 бонус: Радиус обзора увеличивается на 58%.)
(+4 бонус: Радиус обзора увеличивается на 68%.)
(+5 бонус: Радиус обзора увеличивается на 88%.)
Время перезарядки: Нет (пассивный)
[Мастерство : 31]

 Основные навыки, которым научился Сан-хёк, обычно классифицировались как синтезированные базовые навыки высшего уровня.
Скоростное плавание было обязательным благодаря различным условиям ВЖ, таким как озера, реки или даже моря, и экстренное лечение было одним из лучших навыков восстановления для одиночных игроков, таких как Сан-хёк.
Даже такие вещи, как зоркость, были обязательными для Сан-хёка, так как он должен был заботиться обо всем в одиночку.
Наконец, цепное уклонение было самым популярным базовым навыком даже в предыдущей жизни Сан-хёка.
Ходили слухи, что без этого навыка невозможно выбиться в топы. На самом деле, Сан-хёк не продавал его, когда он продавал расширенные синтезированные книги навыков.
Если бы он выставил на продажу этот навык, то получил бы огромную прибыль, но не было необходимости продавать его прямо сейчас. В прошлой жизни, формула книги этого навыка было объявлена через год после открытия синтеза, поэтому ему не нужно было продавать навык прямо сейчас.
Книги навыков-ингредиентов, необходимые для цепного уклонения, все пошли на модернизацию его собственного навыка цепного уклонения. Благодаря этому он мог увеличить его до чудовищного показателя +8.
Он уничтожил около 20 000 книг навыков, чтобы создать эту книгу навыков +8, но он все еще был доволен результатом.
Он поглотил все книги навыков уклонения для себя, но он выпустил некоторые из остальных улучшенных синтезированных навыков на рынок. Конечно, все навыки, которые Сан-хёк не использовал сам, а выставлял на продажу, были подняты только до безопасного значения +3.
"Карта готова, так что мне пора собираться?"
Загребая золото в течение месяца, он также обошел всю пустыню адского огня, чтобы создать единую карту. Бизнес, который он пытался осуществить благодаря карте...... естественно это была монополия на продажу карт.
\*\*\*
"Я хочу купить билет призыва НПС-торговца."
Сан-хёк находился в центре найма НПС в городе Мелодия.
"Период?"
"Около четырех месяцев."
"Условия?"
"Торговец НПС S-ранга, способный избегать монстров, кражи злоумышленников, а так же с наличием функции автоматических транзакций для продажи трех предметов."
"Стоимость найма торговца S-ранга, который отвечает вашим требованиям, будет довольно большой. Вы согласны с этим условием?"
"Цена не имеет значения. О! Я хочу, чтобы это была красивая женщина-НПС, если это возможно."
"Понятно."
Услышав требования Сан-хёка, НПС в центре найма кивнул и что-то написал. Затем он немедленно вручил Сан-хёку бумагу.
"Пожалуйста, проверьте стоимость и распишитесь здесь."
Цена на бумаге была невероятной. Найм НПС-торговцев в целом был грабежом, поэтому найм НПС S-ранга, способного на все условия, которые перечислил Сан-хёк, будет ещё дороже.
Однако Сан-хёк подписал бумагу без колебаний.
Затем НПС перед ним выдал ему билет призыва.
"Вам нужно вызвать продавца в нужное место. Не имеет значения, где вы вызываете, но вызов невозможен внутри подземелья, и местоположение не может быть изменено после вызова.”
Получив то, что хотел, Сан-хёк тут же ушел. Затем он открыл свою книгу меток и положил камень маны самого низкого ранга на страницу с надписью "Озеро Генезис".
 \*Шшшш, вспышка!\*
Мгновенно переместившись к озеру Генезис через книгу меток, Сан-хёк огляделся и снова посмотрел на условия.
"Пещеру великанов прорвут через одну-две недели."
Последнее время Сан-хёк следил за сообщениями с форума сообщества, и мог видеть, как далеко зашли лучшие пользователи.
"Это потому, что я выпустил некоторые из предметов, которые не существовали в моей предыдущей жизни на данный момент......? Скорость завоевания, безусловно, быстрее на 2-3 недели."
На самом деле, было очевидно, что его поступок изменил будущее. Он выпустил так много улучшенных синтезированных книг навыков и улучшенных предметов, поэтому было бы странно, если бы они не побеждали быстрее.
"Просто на всякий случай установлю торговца сегодня."
Продавцы НПС были просто уличными торговцами. Пользователи могут сами стать продавцами, чтобы продавать вещи, но они также могут нанять НПС, которые будут делать это за них.
Конечно, существовала стоимость найма продавцов, поэтому вместо этого можно было потерять деньги, если бы игроки не были осторожны.
"Это место выглядит хорошим выбором. Это было лучшее место в моей предыдущей жизни. И предметы, которые будут продаваться в магазине, должны быть......."
Сан-хёк посмотрел на предметы, сложенные в его сумке пространственного расширения.
"Напитки, плащи и...... карты!"
"Палсунг сидр", который сохраняет свой холод в течение 38 часов и может охлаждать пылающий жар пустыни, а также плащи, которые явно имели символ "Восточное Лицо" и которые могли защитить от ветра и песка, на самом деле были просто вещами, которые он выставил для разнообразия, делая продавца похожим на настоящего помощника, а не наемного НПС.
На самом деле Сан-хёк хотел продавать карты. А точнее - Карту Пустыни адского огня.
Сан-хёк даже поставил свою авторскую подпись, чтобы только он мог копировать её. Другими словами, только сами покупатели могли использовать эту карту.
Сначала это может показаться странным. Что делать, если пользователь просто сделает скриншот или видеозапись карты и разместит ее в интернете? Обычные люди могут подумать, что карта может быть передана вне игры.
Однако это касалось только тех, кто не знал, чем именно были карты ВЖ.
Карты в ВЖ не были похожи на таблоиды, которые можно было сложить, чтобы увидеть карту, скорее это был внутриигровой предмет, который можно было использовать только через слот для карты.
Более того, скриншоты и видеозаписи не работали, пока карта была поднята. И чтобы правильно использовать карту в Пустыне адского огня, её нужно было помещать в специальный слот и использовать как навигационные системы GPS.
Если бы пользователи действительно попытались использовать эту вещь как карту и уменьшили масштаб как можно больше, они фактически сбились бы с пути в этой пустыне без указателей.
Другими словами, на картах Пустыни адского огня было не так уж много коротких путей.
Сан-хёк планировал продать карту по очень высокой цене.
"Независимо от того, насколько это дорого, у пользователей нет выбора, кроме как купить эту карту. Возможно, они вернутся после нескольких дней скитаний по пустыне.’
Сан-хёк подумал, что эта карта, безусловно, будет хорошо продаваться, так как он сам испытал, как трудно бродить по пустыне.
Он заработал много денег благодаря усовершенствованным синтезированным книгам умений и усовершенствованным предметам. Тем не менее, он все еще имел кое-какие вещи на продажу.
Так как он закончил карту и зарегистрировал патент, он мог скопировать её, используя один чистый лист бумаги, таким образом, стоимость изготовления была практически равна нулю.
"Мне нужно сгребать как можно больше золота, пока это еще возможно."
Сан-хёк знал, что этот вид бизнеса не будет работать вечно, поэтому он планировал в последний раз заработать как можно больше денег через карту.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 40. Начало трансляции. (1)**

Глава 40. Начало трансляции.
Как и предсказывал Сан-хёк, первая, нет, вторая группа, прорвавшаяся через Пещеру Гигантов, появилась через десять дней.
Они были элитными игроками "Рыцарей розы", гильдии, принадлежащей к одной из пяти главных Линий в ВЖ - Красной Линии.
\*Всплеск всплеск!\*
Семеро пользователей упали в озеро Генезис почти одновременно.
Все 7 пользователей расслабились, как будто десятилетняя проблема была только что решена, и это было естественно, так как они бросили вызов Пещере Гигантов месяц назад и до сих пор терпели неудачу за неудачей.
Они только что чудесным образом преуспели, так что неудивительно, что они чувствовали себя хорошо.
Они чувствовали себя особенно хорошо, когда представляли, как много других групп будут бросать вызов Небесному гиганту прямо сейчас.
“Ураааааа! Да! ДААААААА!”
Онхью, главный танк Рыцарей розы, громко закричал и его тело задрожало.
"Ух ты… черт. Это был действительно тяжело."
"Фу, гигант определенно пришел бы в бешенство, если бы не твоя тепловая пуля в последний момент, Хен."
"Было реально очень близко. Но мы сделали это также благодаря твоим ядовитым кинжалам, которые снизили его HP."
Суперэлитные дамагеры Рыцарей розы, Лонгти и Сэмз льстили друг другу.
"Хватит, хватит. Давайте поговорим, когда выберемся из озера."
Тот, кто успокоил их волнение, был их гильдмастер, ДаркБулл.
Покинув озеро Генезис, семеро пользователей увидели НПС, который стоял на берегу.
"А? Почему здесь НПС?"
"Этот НПС приветствует нас на новом континенте?"
Семь пользователей подошли к НПС в замешательстве.
"А? Это продавец?"
"Какого черта? Почему здесь продавец? Что? Другой пользователь вызвал сюда продавца?"
"Ни за что!...... мы должны были быть первыми, кто сюда добрался. Как другие пользователи могут вызвать здесь торговца?"
"Это, наверное, НПС, установленный системой."
Каждый из семи пользователей обдумал эту ситуацию, а затем они начали по очереди щелкать пальцами перед продавцом.
Вместе с щелчком, предметы, продаваемые торговцем, появились перед их глазами.
"Палсунг сидр, плащ "Восточное Лицо" и...... карта Пустыни адского огня?"
"Видишь? Есть только необходимые для путешествий вещи. Это не то, что продавал бы пользователь. Какой игрок вызовет продавца и будет продавать карты? В этом нет никакого смысла."
Они все думали, что не было никакой возможности, чтобы торговец был вызван пользователем.
"Но......почему карта такая дорогая? Не похоже ли это на грабёж?"
"Ого? Какого черта? Почему все настолько дорого...... даже Палсунг сидр и плащ "Восточное Лицо" тоже продаются за невероятную цену...... это настоящая обдираловка."
Пользователи отреагировали именно так, как и предсказывал Сан-хёк.
Причина, по которой Сан-хёк потрудился выставить на продажу Палсунг сидр и плащ "Восточное Лицо", заключалась в том, чтобы заставить игроков почувствовать, что цена на карту была мошеннической.
Но пользователи скоро поймут, что им придется купить её после нескольких часов блуждания по пустыне, поэтому его намерение состояло в том, чтобы заставить их почувствовать, что это было сделано нарочно.
Это была схема Сан-хёка, чтобы стереть любые следы того, что продавец был вызванным пользователем НПС.
"Босс, вам не кажется, что нам это не нужно? Когда мы полагались на карты?"
"Ты прав. Она слишком дорогая. Даже если только один из нас купит её, все равно, цена слишком большая."
“Хен, давай просто уйдем."
ДаркБулл, как и другие члены гильдии, считал, что покупать карту по такой цене не стоит.
“Окей. Тогда давайте отправимся после отдыха в течение 5 минут. Мака, встань впереди. У тебя есть навык "поиск пути", верно?"
"Да. Я попытаюсь найти дорогу."
Мака ответил с очень уверенным выражением лица...... но, к сожалению, базовый навык "поиск пути" был бесполезен, по крайней мере, в Пустыне адского огня.
\*\*\*
10 часов спустя.
В конце концов, пользователи Рыцарей розы вернулись к озеру Генезис. И то, они смогли вернуться только благодаря своему проводнику, и если бы не Мака, они, вероятно, бродили бы по пустыне еще дольше.
Семеро пользователей признали свою ошибку. Пустыня адского огня определенно не была местом, где они могли бы передвигаться без карты.
Все было так, как ожидал Сан-хёк.
Пустыня адского огня. Это было пустынное место, настолько пустое, что весь континент мог считаться огромным подземельем.
Требовалось много необходимых вещей, чтобы выжить, и одними из этих вещей были те, которые Сан-хёк положил в торговца.
Первыми были Рыцари розы, но другая группа пользователей прибыла на новый континент всего два дня спустя. Вслед за ними, многие пользователи начали переходить на новый континент.
Все эти пользователи стали клиентами Сан-хёка.
Они не могли отвергнуть карту. На самом деле, позже все в группе купили карты, и не только в единственном экземпляре. Некоторые люди пытались сделать копию карты вне игры, рисуя её в реальности, но поскольку в пустыне не было ориентиров, пользователи ничего не могли сделать с нарисованной в интернете картой.
Независимо от того, насколько дорогой была карта Пустыни адского огня Сан-хёка, учитывая, что это был единственный и индивидуальный предмет, она определенно заслуживала своей цены.
С улучшенными синтезированными книгами навыков, улучшенными предметами и Картой пустыни адского огня, продаваемой как горячие пирожки, Сан-хёк заработал безумное количество золота, до такой степени, что ни один пользователь не сможет собрать столько за свою жизнь.
Конечно, его прибыль начала снижаться примерно через неделю. Поскольку пользователи продолжали прибывать в Пустыню адского огня, стало трудно получать такую же прибыль с улучшенных предметов, как и раньше.
Те, кто поднимал уровень репутации с НПС в Голубом Оазисе, обнаружили существование синтезатора и начали делать то, что делал Сан-хёк, поэтому Сан-хёк просто пустил слух через Теневую Линию.
"В пустыне адского огня есть синтезатор, и если вы добьетесь с ним хороших отношений, то сможете синтезировать или улучшать предметы и навыки!"
Только из-за одного этого слуха продажа улучшенных синтезированных книг навыков и улучшенных предметов полностью упала.
Причина, по которой Сан-хёк сделал это, заключалась в монополизации богатства. Честно говоря, если бы он оставил всю ситуацию в покое, он мог бы зарабатывать золото ещё неделю, но лучше было спокойно начать свой следующий бизнес, а не дожимать обреченный на упадок.
Так как пришло время искать развлечения с картой Пустыни адского огня, он должен был выбросить то, что ему нужно было выбросить.
\*\*\*
Примерно сорок дней Сан-хёк постоянно перемещался, продавая усовершенствованные синтезированные книги умений и усовершенствованные предметы.
Он даже не мог вымыться как следует за это время. Как говорится, куй железо, пока горячо. Сан-хёк попытался заграбастать как можно больше золота.
"Теперь у меня есть некоторая свобода действий, так что я должен сделать некоторые вещи, которые я отложил на потом?’
На самом деле, у него было много вещей, которые он должен был сделать. Самое срочное - решить вопрос с лайв-трансляцией.
Всего через несколько месяцев LGN начнет связываться с несколькими высокопоставленными пользователями и распространять лайв-каналы, непосредственно управляемые LGN. Лучше взять один себе, пока это еще возможно.
Позже, стало бы труднее приобрести лайв-канал из-за многих элементов и не только, так же было трудно игнорировать уже приобретенную базу поклонников других каналов, если бы он начал позже.
Было намного лучше приобрести один из 30 каналов на первом ходу.
Прямые трансляции были золотой жилой. Позже в игре, количество денег, которое можно будет получить от лайв-каналов, будет гораздо больше, чем суммы падающие после убийства сложного монстра.
Через лайв-канал можно было не только получить деньги, но и славу и репутацию.
Прежде всего, была одна самая важная вещь...... конкурс, в котором могли принять участие только владельцы лайв-каналов.
LGN всегда держал количество лайв-каналов ниже 100, поэтому получить канал от них было непросто.
В любом случае, причина, по которой Сан-хёк пытался снова попробовать вести личную трансляцию заключалась в попытке получить один из первых живых каналов, распространяемых LGN.
Лайв-каналы имели совершенно иную инфраструктуру, чем прямые трансляции через Pu TV.
Пользователи, которые думали, что они преуспели в игре, всегда мечтали о приобретении лайв-канала для себя.
\*\*\*
"Как мне назвать название комнаты?"
Сан-хёк сначала задумался, как назвать свою комнату. На самом деле, раньше он думал, что по многим причинам будет трудно стримить, но сейчас все было по-другому.
С его титулом "Теневой герцог Фалькона", не было никакой необходимости беспокоиться о том, что его личность просочиться. Сан-хёк уже сделал аватар для стримов.
[Трансляция. Соло прохождение Пещеры Гигантов. -Би Джей Гейл-]
"Это звучит как хороший заголовок."
Сан-хёк включил стрим после написания очень кликбейтного названия.
ВЖ допускал соединения со многими стрим-сервисами, поэтому стримы из игры не были такой уж редкостью.
Он начал трансляцию, но люди не хлынули как сумасшедшие с самого начала.
Возможно, из-за провокационного названия, многие люди начали входить, несмотря на то, что он только начал и не имел славы или популярного имени, которое было на слуху.
[Пещера Гигантов соло прохождение? Что это за бред?]
[Я видел много других стримов Пещеры Гигантов, но большую часть времени семь высокоуровневых игроков просто постоянно проигрывали...название этой комнаты - кликбейт, верно?]
[Я называю соло игру дерьмом. Би Джей Гейл? Ставлю свою правую руку, что эта сука ниже 20 уровня.]
[Он, вероятно, пытается получить подписчиков и привлекает таким образом зрителей.]
[По крайней мере, он стоит у входа в Пещеру Гигантов. Он ведь не пойдет один, правда?]
[Конечно, нет. Он просто устраивает шоу. Мы не уходим из-за любопытства, поэтому он сейчас подождет ещё больше зрителей и затем разочарует всех нас.]
[Черт, я понимаю, что это приманка, но я не могу выйти. Я жду еще 5 минут. Если к тому времени ничего не случится, я уйду.]
……
……
Много вещей всплывало в чате, но Сан-хёк вообще не отвечал и просто проверял количество зрителей, стоя у входа в Пещеру Гигантов.
"104....... Ну, я думаю, этого достаточно?"
Было бы хорошо, если бы у него было достаточно людей для того, чтобы о нем распространились слухи. Он слишком многого хотел, ожидая большое количество зрителей на первой трансляции.
"Тогда мне нужно начинать?"
\*Шшшшш\*
Сан-хёк слегка покачал головой и пошел вперед. Его внешность изменилась на "Гейловскую", и кнут из Десяти Тысячелетней Золотой Кости был убран в сумку. В сегодняшней трансляции он собирался использовать только Сокровенный Меч Путешественника.
[А? Он двигается. Какого черта? Он действительно идет один?]
[Он просто решил хвастаться до конца.]
[Он скоро убежит.]
[Он только притворится, что войдет, и сразу же выйдет. Разве я не сказал, что поставил на это свою правую руку?]
[В любом случае, почему он вообще не говорит?]
[Что это? Тайная концепция?]
……
……
Чат быстро наполнился сообщениями. Однако Сан-хёку было все равно, что делают зрители.
Он просто должен был заткнуть их рты своими навыками в любом случае.
Сан-хёк, нет, Гейл быстро вошел на 1-й этаж Пещеры Гигантов и бросился навстречу огру.
Гейл увернулся от атаки огра быстрым и простым движением и несколько раз взмахнул мечом. Когда он это сделал, из разных частей тела огра хлынула кровь.
[Тпру.…… Чт, просто что происходит?.......]
[Я... это сумасшествие.]
[Какого черта? Что происходит в мире?]
[Чтооооооо!?]
……
……
Зрители, которые только издевались над ним, теперь не могли произнести и слова.
И в этот момент Гейл взмахнул мечом еще три раза, и три удара пришлись огру в грудь, шею и лоб соответственно.
\*П-п-пуф!\*
Голова огра разлетелась на куски, как спелый арбуз.
Чат мгновенно замер.
Никто не писал даже случайное слово.
Сколько пользователей в ВЖ может соло-убить огра менее чем за 20 секунд? Четыре? Два? Их определенно можно было пересчитать по пальцам одной руки.
И что было еще более шокирующим, так это то, что Сан-хёк поддерживал свое трансформированное состояние, и он также не использовал свой кнут из Десяти Тысячелетней Золотой Кости.
Все его характеристики были снижены на 30%, и его главное оружие было запечатано.
Даже в таком состоянии Сан-хёк убил огра за считанные секунды.
"Хорошо, я просто уйду вот так!"
Чат стал тихим, как будто над ним пронеслась буря, но Сан-хёк не возражал против этого и сосредоточился на завоевании Пещеры Гигантов.
100 зрителей были буквально заморожены...... Соло рейд на Пещеру Гигантов собирался стать легендой среди телезрителей Pu TV.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 41. Начало трансляции. (2)**

Глава 41.
\*\*\*
 [Сумасшедший парень появился на Pu TV !]
 [@все, прекратите делать то, что вы делаете сейчас. Пользователь начал соло рейд на Пещеру Гигантов на Pu TV .]
 [Би Джей Гейл! Идите смотреть сейчас же!]
 [Я смотрю прямо сейчас, и у меня реально нет слов. На трансляции уже 1000 человек!]
 [Это действительно та самая Пещера Гигантов, о которой мы знаем? Разве нас всех не обманывают?]
 [Кто-то взломал ВЖ? Я не думаю, что это возможно без читов.]
 [ Raonsoft больше всего заботится о защите от взломов. Ты думаешь, что игру так просто взломать? Если это хак, то они скажут что-нибудь позже.]
 [Вау, он и через 2-й этаж прорвался мгновенно.]
 [А? Он перестал стримить на 3-м этаже.]
 [Какого черта? Он просто сказал, что начнет завтра в это же время, и ушел.]
 [Значит, он сохраняет концепцию тайны до конца, до сих пор не говоря ни слова?]
 [Вау, мне действительно интересно, использует ли он чит или нет. Если это не чит......Интересно, есть ли в этом смысл.]
 [Я уже сообщил об этом Raonsoft .]
 [Я тоже, лол. Множество людей уже успели пожаловаться. В любом случае, похоже, завтра мы получим результаты.]
……
……
“Два часа в день...... Давайте начнем с двух часов и увеличим длительность до четырех, когда бизнес, связанный с прокачкой автобусом полностью войдет в силу."
Закончив трансляцию, Сан-хёк пробормотал тихим голосом, кивая своим мыслям.
Третий этаж мог считаться коммерческой тайной, поэтому было правильно не раскрывать его сейчас, и Небесный гигант на 4-м этаже не был кем-то, кого он мог убить без своего основного оружия и с запечатанными характеристиками.
"Ну тогда. Должен ли я начать бизнес?"
Сан-хёк вышел из игры и отправился в InGamez. Затем он опубликовал пост.
 [Би Джей Гейл начинает прокачку автобусом до 4-ого этажа Пещеры Гигантов. В день я буду принимать до 6 игроков, которые будут выбраны по аукционной системе. Стартовая цена -10 000 золотых. Вам ничего не нужно будет делать, просто наблюдайте из-за моей спины. Расчетное время прохождения составляет около 2 часов. Ваша конфиденциальность будет защищена и...... (опущено)]
То, что написал Сан-хёк, было началом бизнеса провозки игроков до маркировочных точек. Хотя и не сейчас, но другие пользователи скоро запустят его...... Сан-хёк планировал заработать много денег, начав его первым.
Базовая цена, которую выставил Сан-хёк, была очень высокой, но это была не фиксированная цена, а аукционная цена, которая позволяла участникам соревноваться, поэтому цена определенно поднимется.
Пользователи, которые в настоящее время находились на 4-м этаже Пещеры Гигантов, были широко известны как топ-ранкеры. Тем не менее, Сан-хёк только что сказал, что он возьмет полных новичков, поэтому пользователи с большими деньгами, но без навыков обязательно заинтересуются.
Плата за проезд не была главной причиной начать этот бизнес.
Чем больше пользователей переходило в Пустыню адского огня, тем больше продавалось его карт.
Поистине два зайца одним выстрелом.
\*\*\*
"Значит, ничего похожего на взлом?"
Сео Вонтай снова попросил подтверждения.
“Да. Мы проверяли его много раз, но не было никаких признаков использования каких-либо инструментов взлома.”
"Значит, он действительно в одиночку прошел Пещеру Гигантов. Основываясь только на чистом мастерстве?"
"Да, похоже, что так. Проверка Хаоса показала, что он действительно первый пользователь, который зачистил Пещеру Гигантов, причем он прошел её за хорошее время. В ходе этого процесса не было зарегистрировано никаких проблем."
"Я знаю из отчета, но все равно не могу понять....... возможно ли такое?"
"Честно говоря...... мы тоже очень смущены."
"Что сказал Хаос?"
"Он сказал, что ошибок нет и все в пределах нормального игрового процесса. На самом деле, когда мы попытались спросить о пользователе еще, он ответил, что не может сказать нам некоторые вещи из-за законов о политике конфиденциальности. Похоже не будет никакого отчета о проблемах, поскольку Хаос работает по принципу наблюдения за всеми процессами и исправляет ошибки."
"Хм, я могу понять это, потому что я настроил его именно так, но...... Думаю, в этом слабость системы неограниченной свободы. Безусловно, трудно найти правильный баланс. И не похоже, что я могу изменить настройки Хаоса прямо сейчас......."
Хаос был "Богом" мира Вечной Жизни. Таким образом, оперативная группа или команда разработчиков должны были обратиться за помощью к Хаосу, если они хотели получить какую-либо информацию.
Хаос заботился обо всем внутри игры сам по себе и сообщал только очень конкретные вещи оперативной команде или команде разработчиков.
По мнению Хаоса, соло игрок, расчищающий Пещеру Гигантов, не был кем-то достойным внимания.
“К слову, если подумать, мы же не сделали никаких достижений за убийство именных монстров в одиночку, потому что думали, что никто не сможет этого сделать? Я думаю, что хаос работает по той же логике и не дифференцирует командную и одиночную игры.”
"Это абсурдная ошибка из-за появления пользователя, полностью выходящего за рамки нашего воображения. Однако, только из-за того, что мы добавим достижения соло-игры, Хаос не начнет моментально различать разницу между командной игрой и соло-игрой...... Похоже, что я ничего не могу с этим поделать. В будущем оперативная группа будет наблюдать за этим пользователем, и докладывать мне. "
Сео Вонтай пришел к решению. Несмотря на то, что появился прогрессивный пользователь, изменение настроек Хаоса просто для наблюдения за ним может повлиять на стабильность Хаоса. Это было тем, что Сео Вонтай ненавидел делать.
"Понятно. Тогда я оставлю всё как есть."
Руководитель оперативной группы понял, что имел в виду глава. Он также считал систему неограниченной свободы хаоса очень важной и думал, что это лучший вариант.
\*\*\*
"Би Джей Гейл, ха...... действительно есть такой пользователь."
Рэд Сан, мастер гильдии Рэдлайн, закрыл окно браузера и пробормотал тихим голосом.
"Он не раскрылся полностью, но я думаю, что его способности огромны. Я должен получить его, если это возможно, верно?"
Тэфф, давний друг Рэд Сана и вице-мастер гильдии Рэдлайн, тоже кивнул.
"Но проблема в том, что он пользователь, которого мы никогда не видели. Если он один из высокоуровневых пользователей, то мы должны были видеть его раньше, хотя бы пару раз, но...... Я чувствую, что этот парень просто появился из ниоткуда."
"Я тоже нахожу это странным."
"Что ж, давай поищем его. Если мы найдем его, то можем попытаться завербовать....... но интуиция подсказывает мне, что это будет нелегко."
"Ладно, я попробую его найти. О! Кстати, что ты собираешься делать с Рыцарями розы? Они продолжают игнорировать приказы и действовать так, как они хотят...... ты просто будешь смотреть на них?"
Гильдия Рэдлайн была центральной гильдией "Красных", одной из сильнейших гильд-линий в ВЖ. А под ними были Рыцари розы.
Проблема заключалась в том, что хоть Рэдлайн и была центральной гильдией, но в последнее время Рыцари розы взрывоопасно выросли и медленно пытались вырваться из-под их контроля.
"Хмм......... О да, им действительно удалось первыми убить Небесного Гиганта?”
"Глядя на то время, когда они загрузили скриншоты и видео Пустыни адского огня, это кажется очень вероятным......."
"Но когда я расспрашивал их в прошлый раз, они, казалось, ничего не знали о бонусе за первое убийство."
"А? Реально?"
"Мало того, они, похоже, не знали, что такое "первый" титул."
"Ха!...... какого черта?......."
"На самом деле, тебе же известно, что о бонусе за первое убийство и первом титуле знаем только мы и гильдия Террикулум. Единственными именными монстрами, которые выдавали эти титулы, были Харкан из подземелья канализации и Анатан из подземелья древнего леса. Поэтому я подумал, что эти парни из "Рыцарей розы" заметили секрет, так как они были первыми, кто убил Небесного Гиганта. Честно говоря, они очень помогли нам в рейде на Харкана. Но мы сохранили первый бонус за убийство в тайне...... поэтому я беспокоился, что они могут упомянуть об этом так или иначе, когда узнают, но ничего подобного не было....... На самом деле, я даже спросил их об этом, но они никак не отреагировали. Это так странно."
Секрет первого убийства заключался в том, что Рэд Сан из Рэдлайна и Кун из Террикулума решили хранить тайну как можно дольше. И это обещание между ними было хорошо сдержано до сих пор.
"Это действительно странно. Возможно, бонус за первое убийство не появляется от Небесного Гиганта?"
"Это не имеет смысла. Даже у Харкана и Анатана он есть, но у Небесного Гиганта нет? Ни за что не поверю в это."
"Это точно. Тогда что, черт возьми, происходит?"
"Возможно....... они могут быть не первыми......."
Рэд Сан встал со своего места со странным выражением.
"Ладно, оставим на время Рыцарей розы. Думаю, они начали зазнаваться с тех пор, как завоевали Небесного гиганта на четыре дня раньше нас....... но скоро мы покажем им, почему именно мы центральная гильдия.”
Только потому, что две гильдии были из одной линии, альянс не мог сохраняться вечно. Ред Сан был тем, кто основывал крупномасштабные альянсы в играх до ВЖ, поэтому он знал это очень хорошо.
Однако он знал несколько приемов сохранения альянса в течение длительного времени.
Конкуренция между гильдиями.
Чем больше информации раскрывалось о новом континенте, тем ожесточеннее становилась конкуренция.
\*\*\*
 [Итак? Сколько стоит билет на автобус?]
 [Я точно не знаю, так как Би Джей Гейл ничего не раскрыл, но один из моих друзей не смог купить его даже с 20 000 золотых.]
 [Моему другу не хватило 25 000 золотом.]
 [Ух ты, сколько же на самом деле заплатили участники?]
 [Безумные суммы. Есть множество людей с большими деньгами, но без навыков. Вероятно, все они собрались там.]
 [Ах, я хочу, чтобы он начал побыстрее. Когда начнется трансляция?]
 [По его словам, трансляции будут проводиться каждый день с 7 вечера до 9.]
 [Ууууу, так трудно ждать.]
 [Так же я слышал, что Raonsoft подтвердили, что он не использовал взлом, верно? Откуда это пришло?]
 [Всем, кто подавал вчера жалобу, пришел ответ.]
 [Это не хак, и он все еще продолжал проходить в одиночку...... вот это реальный фрик.]
 [Я слышал, он тоже не принадлежит к гильдии. Похоже, все высшие гильдии подняли шум, пытаясь завербовать этого парня.]
……
……
Несмотря на то, что до семи вечера оставалось больше часа, InGamez был заполнен разговорами о Би Джей Гейле.
Однако сам Би Джей Гейл, нет, Сан-хёк, собирал камни усиления, охотясь на скорпионов в зоне красных скорпионов в Пустыне Адского Огня.
Сан-хёк начал готовиться около 6:50.
"Самое время им подойти к входу."
Проверив время, Сан-хёк немедленно закончил охоту и вернулся к входу в Пещеру Гигантов.
 \*Вспышка\*
Вместе с белым светом появился Сан-хёк, и шесть ожидающих пользователей, с радостными выражениями лица начали приветствовать его.
"Я соберу плату до того, как начнется трансляция. А также, я планирую сделать трансляцию, как я сказал раньше. Конечно, все вы будете скрыты фильтром конфиденциальности. Вы все просто должны стоять у меня за спиной, так что не будет никаких утечек личной информации."
Сан-хёк еще раз предупредил их и собрал плату за автобус.
Плата за проезд в автобусе различалась для всех шести человек: тот, кто заплатил наибольшую цену, заплатил 44 000 золотых, а тот, кто заплатил наименьшую, заплатил 32 000 золотых.
Это была безумная цена, но Сан-хёк собирал эти деньги так естественно.
"Я создам группу. Ну, нам не нужно знать имена друг друга, так что я установлю сокрытие личности.”
Сан-хёк сам создал группу. Разумеется, личности членов группы держались в секрете. Так как Сан-хёк в настоящее время был в "Гейловской" внешности, было бы глупо с его стороны раскрывать свое настоящее имя - Бессмертный.
Сан-хёк создал группу из 7 человек с 6 людьми в одно мгновение и начал трансляцию, предупредив их еще о нескольких вещах.
Когда начался стрим Би Джей Гейла, зрители хлынули, как бурная волна.
Главная комната заполнилась в одно мгновение, и были созданы сотни комнат для комментариев. Количество комментаторских комнат увеличивалось даже сейчас.
И Сан-хёк начал покорять Пещеру Гигантов, не говоря ни слова, как он это делал днем раньше.
Конечно, он благополучно посадил своих клиентов, или "пассажиров", сзади и атаковал огров в одиночку.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 42. Мир, где деньги зарабатывают деньги. (1)**

Глава 42.
"Да, именно так, уклон вправо. Ох, контратака здесь? Потрясающе!"
Мужчина смотрел видео в интернете, непрерывно восклицая. Он даже подпрыгивал на стуле.
"Сангмун. Меня это раздражает, успокойся уже. Разве до вчерашнего дня ты не говорил, что трансляции Pu TV были дерьмом? Почему ты так взволнован?"
Человек с холодным лицом, занимающийся какими-то бумагами рядом с возбужденным мужчиной, нахмурился и заговорил.
"О, прости за это. Но, Хен. Это было до того, как я посмотрел этот канал, и теперь я передумал."
"В смысле передумал?"
"Все дерьмо, кроме этого парня."
"Кто этот парень?"
"Из какой ты эпохи? Разве ты не знаешь Би Джей Гейла?"
"Гейл? О! Пользователь который соло зачищает Пещеру Гигантов?"
"Ага."
"До меня доходили слухи, но, похоже, он действительно потрясающий."
"Так и есть. Он действительно потрясающий."
"По-моему, я впервые слышу от тебя такие слова."
"Честно говоря, иногда он даже превосходит мои ожидания. Этот парень огромный куш."
"Он настолько хорош? Хм, кто-то, кого даже "Боевой Бог" Тайфун признал....... А что насчет тебя? Как ты думаешь, ты сможешь пройти в одиночку Пещеру Гигантов?”
"Мм...... честно говоря, шансы примерно пятьдесят на пятьдесят. Я не думаю, что это невозможно, если я буду много готовиться и тренироваться. Но даже после этого я не думаю, что смогу сделать это так чисто, как тот парень. Как будто этот парень проходил Пещеру Гигантов уже тысячу раз. Его движения и использование навыков совершенны. Это практически истинная красота."
"Эй, эй. Успокойся. Не забывай, что ты туз восходящей гильдии. Честно говоря, сейчас не время восхищаться чужим геймплеем. Ты знаешь, что все остальные ребята расстроены, потому что мы не показали должных достижений в стране Сумерек. Не увлекайся чужим геймплеем и просто приготовьтесь к спринту в Пустыне Адского Огня.”
"Хен, ты забыл, что я самый подготовленный? Просто жди. Первый именованный монстр в Пустыне Адского Огня будет убит нами!"
Сангмун, нет, Тайфун, ответил с очень серьезным выражением лица.
Он был очень конкурентоспособной личностью.
"Да, да. Тогда прекращай смотреть этот канал и приготовься войти в игру. Видимо, кто-то из наших ребят нашел точку сингулярности кармы в Пустыне Адского Огня."
Падающая звезда, мастер гильдии "Восходящие", приложил немалые усилий, и его усилия медленно приближались к осуществлению.
"Точка сингулярности кармы? Я тебе для этого не нужен. Честно говоря, монстры, которые немного сильнее, на самом деле не......."
"В этот раз там что-то странное. Они сказали, что было еще одно изменение, кроме модернизированных монстров."
"Что? О чем именно они говорили?"
"Я не знаю точно, поэтому мне придется войти в систему, чтобы узнать...... но похоже, что есть 2-й этап после точки сингулярности."
"Значит, мы не все знали? Но на самом деле, Хен...... Не похоже, что осталось много времени....... я не могу пойти после просмотра видео? Это не просто весело, но это провоцирует меня, когда я смотрю на боевой стиль этого парня. Я думаю, что смогу добиться большего в будущем."
"Похоже, этот Гейл действительно потрясающий парень. Я слышал, что он так же не принадлежит ни к одной гильдии....... откуда взялся такой фрик?"
Падающая звезда в замешательстве склонил голову набок.
Многие крупные гильдии в ВЖ обращали внимание на Би Джей Гейла. Тем не менее, прямо сейчас он сосредоточился на чем-то совершенно другом.
\*\*\*

43-й квест длинной цепочки квестов "Торговая гильдия" завершен. Подойдите к управляющему торговцу и получите финальный квест.

 "Уф, наконец-то!......."
Когда он убил 1000-го гуманоидного монстра, "Песчаный разбойник", который случайно появился в пустыне, самый раздражающий 43-й квест в цепочки квестов был завершен.
Сан-хёк начал поиски "Торговая Гильдия", как только прибыл в пустыню адского огня.
Даже после этого он все еще проходил некоторые квесты в свободное время.
Причина, по которой Сан-хёк недавно собирал безумные суммы золота, также была связана с этим заданием купеческой гильдии.
На самом деле, поиски торговой гильдии были тем, для чего три крупномасштабные гильдии объединили свои усилия, чтобы добиться успеха и завершить задания. И в прошлый раз они начали заниматься этим только через год после открытия пустыни.
Как ни странно, этот квест был известен большинству пользователей с самого начала. Реальная трудность задания была не такой уж и сложной.
Просто 44-й и последний квест были слишком жестокими; предыдущие 43 квеста, честно говоря, не были чем-то сложным.
Причина, по которой этот квест стал известным, заключалась в том, что торговая гильдия могла быть создана только через этот квест. торговые гильдии на самом деле не являлись реальными гильдейскими объединениями, но помогали пользователям осуществлять множество деловых или коммерческих сделок в игре.
Конечно, они рассматривались иначе, чем гильдии, поэтому торговые гильдии могли быть созданы отдельно от гильдий.
Но для чего же все-таки создавались торговые гильдии? Причин было две.
Во-первых, только создав торговую гильдию, пользователи могли нанимать НПС, связанных с транзакциями, то есть торговцев. Другие НПС не могли торговать с пользователями, использовать аукцион или уполномоченный магазин продаж, но торговые НПС могли делать все три вещи.
Это были НПС с совершенно отличающимся ИИ от НПС-поставщиков, которые были способны только стоять на месте и продавать заранее полученные от игрока вещи.
[Прим. пер: На входе в Пустыню адского огня Сагнюк поставил именно НПС-поставщика/вендора, а реальных НПС торговцев можно было нанять только после приобретения торговой гильдии]
С торговыми НПС пользователям больше не нужно ждать хороших предметов на аукционе или в магазине продаж. Конечно, найм торговых НПС требовал денег, но они были высокоуровневой рабочей силой, которая делала свое дело, поэтому деньги, потраченные на это, не были такой уж пустой тратой.
Во-вторых, только торговым гильдиям разрешалось открывать магазины в деревнях и городах. Никакой суммы денег не хватало для того, чтобы открыть магазин в городе или деревне под своим именем.
В любом случае, остался только последний квест, и Сан-хёк вернулся в "Мелодию" после завершения 43-го квеста.
\*\*\*
"Вы активно уничтожали этих злобных паразитов... Я понимаю, как много вы сделали для торговцев. Думаю, теперь я могу доверить вам нанять нас. Что думаете? Вам это интересно?"

Добавлен 44-й квест длинной цепочки квестов "Торговая гильдия".
Для создания торговой гильдии с разрешения ассоциации торговцев требуется большой объем инвестиций. Ассоциация торговцев - это огромная группа заинтересованных лиц, поэтому большая сумма денег должна быть предоставлена ассоциации торговцев для создания торговой гильдии.
Для справки, ассоциация торговцев, ради поддержания баланса, могла открыть только пять торговых гильдий для пространственных путешественников. Пожалуйста, имейте в виду, что возможность может исчезнуть, если вы не поторопитесь.

 Сан-хёк, наконец, получил 44-й квест. Многие пользователи хотели создать торговые гильдии, но 99% из них застряли здесь.
Это было не удивительно.
Остальные 43 задания были детской игрой по сравнению с этим.

"0/8,000,000 золота"

 Количество золота, написанного на окне квеста, составило 8 миллионов золотых. Другими словами, пользователи должны были бы заплатить 8 миллионов золота ассоциации торговцев, чтобы получить разрешение. Как правило, ни один пользователь не будет иметь возможность оплатить такую сумму.
"Ух…. Так дорого."
8 миллионов золота было количеством, которое обычные пользователи не получили бы, даже если бы они играли в ВЖ всю свою жизнь, но Сан-хёк был другим.
В результате сгребания золота у него было около 20 миллионов золота.
Чтобы выразить, насколько велика эта сумма, текущее соотношение золота к деньгам составляло около 10 000 золота к 400 000 вон (400 Долларов).
Другими словами, 20 миллионов золотых стоили 800 миллионов вон (800 000 долларов)
Что было более интересно, так это то, что стоимость золота росла по мере роста популярности ВЖ. Честно говоря, сейчас покупателей было больше, чем продавцов золота, поэтому трудно было купить игровую валюту.
Таким образом, 8 миллионов золотых, выплаченных тремя гильдиями альянса в его предыдущей жизни, стоили около 400 миллионов вон (400 000 долларов США).
Использование 400 миллионов вон (400 000 долларов США) только для создания торговой гильдии в игре может показаться глупостью.
Тем не менее, Сан-хёк очень хорошо знал, сколько богатств 3 союзные гильдии накопили позже в игре.
"Это инвестиции в будущее!"
Сан-хёк не колеблясь связал свой (внутриигровой) банковский счет и заплатил 8 миллионов золотом за один раз.

8,000,000 / 8,000,000 Вы заплатили все необходимое золото.

 "О, вы, сэр!...... более способны, чем кажетесь на первый взгляд. Мои поздравления. Теперь вы полноценный руководитель!"

Вы создали торговую гильдию. Название торговой гильдии можно изменить в окне управления. Все остальные функции торговой гильдии также можно задать в окне управления.
Поздравляем. Вы создали первую торговую гильдию в качестве путешественника по измерениям. Это достижение запомнится навсегда.
Вы получили уникальный титул "Первый руководитель".

 Создав торговую гильдию, Сан-хёк сразу же нанял 2 торговых НПС С-ранга через менеджера торговой гильдии. Они были НПС, которым нужно было платить еженедельно, и как у НПС С-ранга, их еженедельное жалованье составляло всего 1500 золотых.
Например B-ранг получал 5,000, А-ранг 10,000 и S-ранг 20,000, поэтому по сравнению с ними C-ранг был действительно дешевым.
Ему не нужны были все функции НПС-торговца S-ранга прямо сейчас, поэтому торговца C-ранга, способного просто продавать и покупать, было достаточно.
"Название ... ...... давайте назовем её Золотой Горой."
Золотая Гора - это название отражало его волю к нагромождению золотых гор.
Таким образом, торговая гильдия Золотая Гора была создана довольно..... легко.
"Давайте сначала пошлем одного из С-ранга в Фалькон....... а другого оставим здесь, в Мелодии."
Сан-хёк разместил двух НПС в крупнейших городах двух континентов соответственно.
Торговые НПС перемещались в свои соответствующие местоположения сами по себе, как только он их устанавливал, поэтому это было довольно удобно. Сан-хёку не нужно было никуда переезжать, как он это делал с НПС-поставщиком.
Роли НПС-торговцев С-ранга в Фальконе и Мелодии были просты. Сан-хёк настроил их так, чтобы они проверяли аукцион и комиссионный магазин и покупали определенные предметы, которые установил Сан-хёк.
Они не могут накапливать предметы без денег, поэтому парень дал им много золота, а также дал им в настоящее время самый большой доступный сумку пространственного расширения.
При этом они должны быть в состоянии заполнить сумку без Сан-хёка, который должен заботиться о них в течение дня или двух.
При этом Сан-хёку больше не нужно было идти в магазин или на аукцион. Торговые НПС покупали необходимые предметы, которые были нужны Сан-хёку, пока они были ниже определенной цены, поэтому ему нужно было посещать их один раз в день и собирать предметы.
Это был первый бизнес торговой гильдии Золотая Гора.
Покупка низко оцененных предметов с безумными инвестициями...... Сан-хёк планировал использовать гильдию Золотая гора, как большую руку, которая манипулирует ценами на предметы.
В его предыдущей жизни тоже были невидимые руки. И было много предметов, цены на которые менялись по их желанию.
Так как он знал это, Сан-хёк пытался изменить будущее и стать единственной невидимой рукой.
"Низко оцененные предметы будут появляться еще какое-то время. Я знаю большинство из них, поэтому, если мне удастся монополизировать их...... Я смогу получить огромную прибыль."
У Сан-хёка хватило уверенности, чтобы не провалить это дело.
Конечно, он планировал много других дел, кроме этого.
И он также мог автоматизировать эти предприятия благодаря торговым НПС, не заботясь ни о чем.
Причина, по которой Сан-хёк создал торговую гильдию, даже когда ему пришлось заплатить большую сумму в 8 миллионов золотых...... потому что он должен был поднять свой собственный уровень, зарабатывая деньги, и не делая ничего другого.
Прежде чем отправиться на охоту, он проверил свой недавно приобретенный титул.

Титул - "Первый руководитель"
Класс - Уникальный
Описание - Вы создали первую торговую гильдию в качестве путешественника по измерениям и стали ее руководителем.
Эффекты:
[Префикс: Получаете на 10% больше денег при продаже любого товара любому НПС.]
[Суффикс: Получаете скидку 10% при покупке у любого NPC.]
[Постоянный эффект: &gt;Замораживание заработной платы (A) : еженедельная заработная плата, необходимая для оплаты торговых НПС, уменьшается на 30% для всех рангов.&lt;]

 "Хорошо, хорошо! Очень хорошо!"
Титул первого руководителя был очень великолепным, особенно его постоянный эффект, который уменьшал заработную плату всех НПС на 30%. Денежная прибыль, которую он получит от этого, была невыразимой.
Проверив название, Сан-хёк отправился в Пустыню Адского Огня в очень хорошем настроении. Он решил свои денежные проблемы, создав торговую гильдию, поэтому он направился в мобильное секретное подземелье "Подземелье Муравьеда", к которому он стремился целый месяц.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 43. Мир, где деньги зарабатывают деньги. (2)**

Глава 43.
Подземелье муравьеда. Это было специальное подземелье, которое было классифицировано как "мобильное" секретное подземелье. Это было подземелье, которое генерировалось в случайных местах в случайное время, поэтому Сан-хёк не знал точного места. Тем не менее, он знал условия для его появления.
"Мясо пустынного волка. Это был ключ к подземелью муравьеда."
Сан-хёк наполнил свой мешок мясом пустынного волка. Он не знал, где именно оно появиться, но было очень вероятно, что появится Муравьед Адского Огня, если он разбросает это мясо.
Подземелье Муравьеда было подземельем, которое находилось внутри огромного монстра, известного как Муравьед Адского Огня.
Муравьед Адского Огня был редким именованным монстром, и единственным способом победить этого именованного монстра являлась зачистка подземелье муравьеда, которое создавалось внутри его тела.
Причина, по которой Сан-хёк стремился к этому подземелью муравьеда, заключалась в том, что это было не одно подземелье…. их было около 10 и они обновлялись каждые три месяца.
И Муравьеды Адского Огня сбрасывали "Высококачественные камни повышения" с вероятностью 99%, поэтому не существовало более лучших именных монстров для фарма.
Сан-хёк разбросал мясо пустынного волка в тех местах, где часто появлялись муравьеды, и терпеливо ждал.
Поскольку здесь не было особых охотничьих угодий, не было и пользователей.
И примерно через 30 минут.
Что-то наконец попалось на удочку.
 \*Гул.\*
Одна из песчаных дюн внезапно стремительно обрушилась и образовалась большая яма. Волчье мясо, которое Сан-хёк положил туда, естественно, исчезло в этой дыре.
"Оно открылось!"
Сан-хёк без колебаний побежал к этой дыре, как только она открылась.
Путь в подземелье муравьеда был прост. Просто нужно было...... бросить свое тело в дыру.
В центре находился большой Муравьед Адского Огня, так что это может выглядеть как чрезвычайно опасная и даже самоубийственная вещь.
Вот почему многие люди долгое время не знали о существовании подземелий муравьедов. Они всегда пытались убить Муравьеда Адского Огня снаружи. Однако эта штука поглощала каждую направленную на нее атаку, поэтому ее когда-то даже называли непобедимым монстром.
Конечно, один из пользователей случайно упал в отверстие, и существование секретного подземелья было, наконец, раскрыто.
Естественно, Сан-хёк знал об этом подземелье, поэтому он мог без колебаний бросить свое тело и немедленно войти в секретное подземелье.

Вы вошли в тело Муравьеда Адского Огня. Внутри его тела находится подземелье, сделанное из искривленного пространства.
Тайное подземелье "Подземелье муравьеда" было обнаружено.
Подземелье муравьеда будет связано с пространственным путешественником "Бессмертный".
Вы можете зарегистрировать до двух пользователей в этом подземелье.

 Возможно, из-за того, что подземелье было внутри тела монстра, масштаб не был таким большим. Конечно, тот факт, что внутри монстра есть такая вещь, не имеет никакого смысла, но система просто сделала это разумным, сказав, что оно сделано из "искривленного пространства".
Войдя в подземелье, Сан-хёк первым делом проверил информацию о нем. В своей предыдущей жизни, он только слышал о нем, но никогда не испытывал, поэтому важно было уточнить все, пока он находился в безопасном месте.

Секретное подземелье [Подземелье муравьеда] &gt; С-ранг&lt;
- Привязан к пространственному путешественнику " Бессмертный’
- Зарегистрированные Пространственные Путешественники [Бессмертные], [Пусто], [Пусто]
: Специальное подземелье, созданное внутри тела Муравьеда Адского Огня. Для зачистки этого подземелья победите редкого именного монстра Муравьеда Адского Огня.
- Бонус карма : +10%
- Награда за прохождения подземелья : Нет
- Награда за полное прохождение подземелья : Вы можете приобрести камень повышения высокого класса с очень высоким шансом и можете приобрести много других предметов высокого качества.
- Время реактивации подземелья после очистки: 1 минута.
- Продолжительность подземелья: 24 часа.
- Максимальное количество посещений: 40 раз.

 "Все так, как я и думал."
Сан-хёк кивнул головой, и на его лице появилось радостное выражение.
"Тогда, может быть, мне начать поскорее?"
Сан-хёк выбрал в префиксе "Первый Посетитель", а в постфиксе - "Первый Охотник на Гигантов" и вошел в подземелье.
Подземелье муравьеда оказалось не таким длинным, как ожидал Сан-хёк. Это был одинаковый по структуре путь длиной всего 800 м, поэтому ему просто нужно было убить всех врагов, когда он проходил мимо.
Монстрами, которых в подземелье муравьеда было больше всего, были Гигантскими Скорпионами и Пустынными Огненными Волшебниками. Монстры, называемые Песчаными Солдатами, появлялись время от времени, и это была самая сложная вещь для охоты.
Однако Сан-хёк обладал естественным врагом Песчаных Солдат - "воздушной бомбой". Одна воздушная бомба единичной стоимости мгновенно убивала песчаного солдата.
В конце подземелья был псевдо-именованный монстр, гигантский муравей-зомби. На самом деле, имя действительно звучало страшно, но это было совсем не страшно.
18 минут.
Это было время, которое потребовалось Сан-хёку, чтобы очистить подземелье муравьеда.
"Если я привыкну к нему, я думаю, что смогу сделать это за 15 минут."
Закончив темницу, Сан-хёк слегка кивнул головой и улыбнулся.
Сложность самого подземелья муравьеда была не такой уж и тяжелой.
Проблема была в том, что он должен был очистить его 40 раз, чтобы очистить его полностью и победить Муравьеда Адского Огня.
"Еще 39 осталось! Давай сделаем это."
Самым трудным в охоте на муравьеда, нет, на Муравьеда Адского Огня, было ограничение по времени.
Сан-хёк легко очистил его благодаря своим характеристикам и навыкам, но нормальным пользователям потребовалось бы 30 минут, как минимум, и в группе должно было находиться как минимум два игрока.
Если подземелье муравьеда не будет очищено 40 раз за 24 часа, Муравьед Адского Огня просто исчезнет в песке. Как только это случится, все пойдет прахом. Даже если кусок мяса пустынного волка вернет его, подземелье муравьеда будет инициализировано с самого начала.
На самом деле, подземелье муравьеда не было таким прибыльным подземельем. В действительности, было очень мало вещей, которые можно получить, учитывая, что это было секретное подземелье С ранга.
Тем не менее, полная очистка подземелья и убийство Муравьеда Адского Огня все это перевернет.
Редкий именованный монстр Муравьед Адского Огня был очень "сочным" монстром.
Мало того, что он сбрасывал много предметов, но их качества также было первоклассным. Сверх того, камень повышения высокого ранга падал почти со стопроцентной вероятностью.
Итак, он должен был убить Муравьеда Адского Огня, очистив подземелье все 40 раз.
\*\*\*
 12 часов 41 минута.
Сан-хёк гриндил в этом подземелье без единого мгновения отдыха. И в конце концов...... он убил 40-го гигантского муравья-зомби и, наконец, победил Муравьеда Адского Огня.

Вы очистили подземелье муравьеда.

 В тот момент, когда Сан-хёк очистил подземелье муравьеда, подземелье исчезло, и Сан-хёк был выброшен, и в то же время Муравьед Адского Огня, скрывающийся в песке, был вытащен наружу.
Затем он рухнул и умер.
Было довольно странно видеть редкого именного монстра, который умирал, не нанося урона, но ничего не поделаешь, так как это был единственный способ убить его.
Сан-хёк взял предметы, которые были сброшены с этого парня и закончил.
"После небольшого отдыха...... давай сделаем это еще раз."
Сан-хёк планировал последовательно убить 10 Муравьедов Адского Огня, вернуться через 3 месяца и снова убить 10 в то время. Он планировал монополизировать подземелье муравьеда прежде, чем это станет известно другим.
\*\*\*
Сан-хёк продолжал гринд в течение десяти дней подряд, отдыхая три часа в день. В результате ему удалось зачистить все десять подземелий, по одному в день. Поскольку он прошел все десять, ему теперь нужно было ждать еще три месяца, чтобы они снова появились, поэтому пока ему не нужно было беспокоиться о Муравьедах Адского Огня.
Таким образом, Сан-хёк получивший десять высококачественных камней улучшения отправился в Мелодию.
У него была одна цель....... модернизировать свое главное оружие - кнут из Десяти Тысячелетней Золотой Кости.
В настоящее время он улучшил кнут только до безопасного значения +3, если бы он продолжил дальше с обычными камнями улучшения, то мог бы уничтожить кнут.
Прибыв к единственному улучшающему НПС «известного» класса, который существовал только в Мелодии, Сан-хёк проверил высококачественный камень улучшения, который он получил.

 Высококачественный камень улучшения [специальный расходный предмет]
- Камень, обладающий таинственной силой. Такое чувство, что благодаря ему может произойти что-то удивительное.
[Основной эффект] Улучшение предмета.
[Специальный эффект] В отличие от обычных камней улучшения, этот содержит специальную энергию, которая позволяет предмету не сломаться при улучшении до +6.
[Бонусный эффект] Иногда...... он может улучшить предмет на +2, а не +1 из-за эффекта "двойного улучшения".

 С достаточным количеством камней улучшения он мог безопасно перейти на +6.
"Есть бонусный эффект при +5...... Я хочу, чтобы он поднялся как минимум до +5......."
Улучшения предметов отличались от улучшений навыков, и по мере продвижения улучшения основные характеристики предмета увеличивались. Конечно, дополнительные эффекты от улучшения так же присутствовали. Значения +5, +7, +9 и + 10 давали бонусные эффекты.
Честно говоря, высококачественное улучшение не позволит предмету сломаться или опуститься ниже, но процент успеха не изменился.
Начиная с +4, шансы на успешное улучшение были чрезвычайно низкими, поэтому было вероятно, что он не достигнет +5, даже потратив все 10 камней повышения высокого класса.
"Давай просто продолжим и дойдем до +5."
В прошлой жизни Сан-хёку не везло с улучшением предметов. Ему не везло до такой степени, что его называли неудачливой рукой. Он сломал так много оружия из-за проклятья неудачи...
Дошло до того, что менеджеры мастерской запретили ему это делать.
"Фууух......."
Сделав глубокий вдох, он обратился к НПС и дал ему один камень повышения высокого класса и кнут на +3.
Он мог бы поторопиться, отдав ему все 10 сразу, но неудачные события в его предыдущей жизни заставили его воздержаться от этого. На самом деле, он был в совершенно другой ситуации, чем в предыдущей жизни, так что не нужно было так нервничать по поводу результата улучшения....... но реагировало его тело, а не разум.
"Ас-Салам, во славу Господа!"
Улучшающий НПС произнес странное заклинание и попытался усовершенствовать предмет.
 \*Вспышка!\*
Свет распространился от его руки.
Сан-хёк хотел, чтобы свет просочился в кнут из Десяти Тысячелетней Золотой Кости. Если свет просочится в предмет, усиление будет успешным, и если свет рассеется наружу, тогда усиление потерпит неудачу.
 \*Паааа, тссссс!\*
"Сработало!"
Возможно, из-за его отчаянного желания или просто удачи, свет успешно просочился в оружие.
"Попытка успешна. Мне нужно больше камней, если вы хотите продолжить."
В этот раз Сан-хёк дал НПС три высококачественных камня улучшений. Поскольку он преуспел примерно в 50% шансе на повышение с +3 до +4, он достигнет своей цели, если он успешно сделает +5.
Вероятность перехода к +5 от +4, Как известно, составляет около 20%. Это была гораздо лучшая вероятность, по сравнению с 10% шансом от +5 до + 6, но это определенно не являлось высоким процентом успеха.
Было довольно удачно, что НПС, находившийся в Мелодии, не имел никаких штрафов. Обычные НПС с более низкой ценой имели гораздо более низкий процент успех.
"Ас-Салам, во славу Господа!"
В очередной раз свет распространился из рук и моментально.......
 \*Пссссс, паа!\*
…рассеялся.
"Тц...."
Сан-хёку стало горько, но он ожидал этого и продолжал спокойно наблюдать.
"Ас-Салам, во славу Господа!"
НПС продолжил свою попытку.
 \*Вспышка...... Псссссс, паа!\*
Снова свет рассеялся.......
"Ас-Салам, во славу Господа!"
 \*Вспышка...... Псссссс, паа!\*
И ещё раз.
Три неудачи подряд.
Три камня высокого качества исчезли в одно мгновение. Высококачественные улучшающие камни не существовали на рынке прямо сейчас, поэтому они были буквально бесценны.
Учитывая, что средняя цена высококачественных улучшающих камней составляла от 150 до 200 тысяч золотых, Сан-хёк только что взорвал 8 миллионов вон (8 000 долларов США) за 10 секунд.
"Уф....... "
Сан-хёк глубоко вздохнул и успокоил свое сердце.
"Ты знал, что это будет нелегко."
Депрессия Сан-хёка не имела особого смысла, учитывая, что в его банке было более 10 миллионов золотых. Он еще раз напомнил себе о реальности и отдал НПС оставшиеся 6 камней усиления.
"Я иду ва-банк! Поехали!"
Сан-хёк смело ставил все и следил за результатом.
"Ас-Салам, во славу Господа!"
 \*Вспышка\*, свет снова распространился.......
 \*Пааа, тсссс!\*
...и просочился в предмет.
"Наконец-то!"
Сан-хёк сжал кулак и кивнул.
Глядя на кнут золотой кости +5, НПС посмотрел на Сан-хёка и спросил.
"Осталось пять камней усиления. Вы собираетесь продолжать?"
"Да, я хочу продолжить."
Сан-хёк кивнул в ответ. Поскольку он пришел сюда, с мыслями, что он должен потратить всю десятку, то он не собирался останавливаться сейчас.
"Ас-Салам, во славу Господа!"
Процесс усиления продолжался, как и желал Сан-хёк.
Свет вспыхнул в его руке еще три раза, но все три раза свет рассеивался.
Сейчас у него оставалось еще два камня улучшения.
Хотя на Сан-хёка не оказывалось давление с тех пор, как он достиг +5, он все еще хотел сделать предмет +6, если это было возможно.
"Ас-Салам, во славу Господа!"
Однако 9-й свет отличался от предыдущих.
"Радужный свет! Двойной улучшающий эффект!"
Сан-хёк широко раскрыл глаза, пытаясь разглядеть радужный свет.
Глаза Сан-хёка выглядели более отчаянными, чем когда-либо прежде.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 44. Военный торговец. (1)**

Глава 44.
Снова ярко вспыхнул радужный свет.
Это была важная часть. Если бы свет рассеялся, то усиление потерпело бы неудачу, но если бы свет просочился в предмет, то усиление было бы успешным.
"ДАВАЙ!"
Сан-хёк кричал в своем сердце и смотрел на радужный свет. Возможно, его самые сокровенные желания достигли света.
 \*Пааа, тсссс!\*
Удивительно, но радужный свет просочился в кнут из Десяти Тысячелетней Золотой Кости.
"Ооооо, это......."
В этот момент даже усовершенствованный НПС был удивлен и посмотрел вниз на кнут из Золотой кости десяти тысячелетий.
Радужный свет означал двойной улучшающий эффект. Другими словами, тот факт, что усиление на этот раз удалось, означал, что предмет повысился на +2, а не на +1.
"Остался один высококачественный камень. Хотите продолжить?"
"Нет, я остановлюсь здесь."
Сан-хёк покачал головой и забрал предмет на +7 и оставшийся камень улучшения высокого класса.
Он сразу же открыл окно предмета и проверил, насколько сильнее стал кнут на +7.

 Кнут из Десяти Тысячелетней Золотой Кости +7 [Уникальный ++]
- Специальное оружие, сделанное величайшим кузнецом с использованием величайших материалов. Оно выглядит еще более особенным благодаря тому, что способности кузнеца были использованы по максимуму. Кроме того, статистика предмета так же была улучшена, так как это первый предмет такого типа.
Он был улучшен 7 раз и приобрел таинственную силу.
[Основная статистика] Сила атаки 150(+30)(+135), Шанс критической атаки + 20(+4)(+18)%
[Специальная статистика] Критический урон + 50(+10)(+45)%, вся статистика +10 (+2)(+9)
[Специальные эффекты]:
- Не трескается.(A): Долговечность увеличивается в 20 раз.
- Лучше, чем паутина.(A): Может зацепиться за противника.
- Ломай меня полностью(B): Может доставить величайшее блаженство существу со своеобразными предпочтениями.
[Эффект усиления]
+5: критический урон +70%
+7: ловкость +70
[Бонусный эффект] (1) скорость движения +5%, (2) ловкость +12.

 Благодаря улучшению, основные характеристики увеличились, а так же появилось два специальных эффекта. От +2 до +5, каждое повышение поднимало общую статистику на 10%, +6 на 20%, +7 30%, +8 40%, +9 50%, в то время как +10 увеличивало общую статистику на 100%.
"Эффект усиления - это именно то, чего я хотел."
Критический урон и ловкость были характеристиками, которые Сан-хёк предпочитал больше всего.
У Сан-хёка был набор предметов с бонусом на критические удары. Он также значительно повысил показатель ловкости, так как это было связано с шансом критического удара и уроном.
Следующее, на чем он сосредоточился, была сила.
Сила напрямую связана с мощью атаки, поэтому, как бы он ни фокусировался на критических ударах, если его базовая атака была низкой, его урон не мог быть высоким.
Кроме того, он почти не вкладывал статистику в оборону. С высокой ловкостью шанс уклонения так же увеличивался, поэтому он инвестировал только в статистику, связанную с уклонением, а не с защитой.
Остальное...... он просто полагался на "Кровь Гигантов".
Выносливость гигантов. С этой способностью, он чувствовал, что его защита не была слабым местом.
"Не думаю, что в ближайшее время я поменяю свое главное оружие....... Итак, мне кажется, я должен собрать еще несколько камней усиления и увеличить Фрагменты Серебряной Луны, а затем броню? О, похоже, что я скоро получу нормальную броню."
До сих пор он тратил свое время больше на титулы, чем на предметы, но пришло время начать создавать свои предметы.
На самом деле, вся Пустыня Адского Огня была похожа на огромное подземелье, которое в последний раз тестировало пользователей.
Как только Пустыня Адского Огня будет завоевана, и пользователи начнут продвигаться в Героические Земли и Солнечный Континент, в больших количествах появится разнообразный игровой контент, поэтому он должен был найти себе хорошие предметы до этого.
"У меня слишком много дел. Мне также нужно получить лайв-канал...... и пришло время найти тех, кто предал меня."
Сан-хёк придумывал бесконечные потоки вещей, которые он должен был сделать. Он чувствовал, что даже десяти его копий будет недостаточно. Однако именно в такие моменты ему приходилось успокаиваться.
"Фу, давай не будем торопиться и решим проблемы одну за другой."
Сан-хёк глубоко вздохнул и покачал головой.
Поспешность приведет к неудачам даже в том, в чем он должен преуспеть.
Сан-хёк обернул кнут вокруг правой руки и пошел на аукцион Мелодии. Он подошел к торговому НПС гильдии Золотая Гора и собрал все предметы, которые купил НПС.
Торговец купил все предметы, которые были нужны Сан-хёку, поэтому мешок пространственного расширения был полностью заполнен.
Собрав вещи, Сан-хёк немедленно отправился в Фалькон и тоже самое проделал там.
Он выставил вещи, которые собирался продать на аукционе, и, прежде чем выйти из системы, пошел к Илие, которая вместо него управляла Теневой Линией.
\*\*\*
Результаты наблюдений можно проверить через Илию.
Результаты сбора информации можно проверить через Илию.
Результаты манипуляции информацией можно проверить через Илию.
Сан-хёк получил результаты навыков организации, которые он использовал вчера, как только встретился с Илией. Навыки организации Теневой Линии можно использовать один раз в 24 часа, поэтому лучше использовать их, когда это возможно.
"Что касается информации о монстре, о котором вы говорили, я составила отчет, так что вы можете просто прочитать его. Кроме того, мы продолжали искать людей, которых вы сказали нам найти, но было трудно различить правильного человека с теми чертами, которые вы нам сказали. Тем не менее, я собрала как можно больше информации и сделала доклад."
Отчет Илии был виден через окно управления, поэтому он просто должен был проверить его в удобное для него время.
"Наконец, мы продолжаем распространять слухи о недооцененных предметах."
Наблюдение, сбор и манипулирование информацией - это то, что Сан-хёк делал все время. Однако было кое-что, что вызывало у него сожаление. Дело было в том, что...... диапазон влияния Теневой линии, которую он завоевал, был ограничен только страной Сумерек.
"Тогда ладно. Ты молодец."
Сан-хёк легонько похлопал Илию по плечу.
"Но Илия. Неужели невозможно отправиться в Адскую пустыню, как я уже говорил?"
Он спрашивал об этом уже в третий раз. Это показывало, насколько Сан-хёк хотел расширить свою скрытую линию НПС до пустыни адского огня.
"Как я уже говорила, у нас есть свои владения у них свои. Подобно тому, как они никогда не расширяются до земли Сумерек, мы также не вторгаемся в их владения. Можете считать это пактом о взаимном невмешательстве."
"Ты не можешь его нарушить?"
"Его нарушение повлекло бы за собой всеобщую войну...... но этот пакт о взаимном невмешательстве был создан самим "Теневым Королем" давным-давно, так что даже вы, мастер Теневой Линии, не можете его нарушить."
"Снова Теневой Король, да?...... Очень жаль."
Сан-хёк сказал слова жалости, услышав ее слова.
“Если вы хотите использовать Скрытую линию в других областях, есть один способ.”
"А? Есть?"

Все условия выполнены и начинается скрытый основной квест "Путь Теневого Короля". Этот квест является одной из немногих очень важных историй, которые протекают по другому пути от основного квеста. Этот квест не может быть отклонен и состоит из многочисленных цепочек квестов.
Тьма возникла за светом. И те, кто ходит в темноте...... Пусть ваше испытание завершится успехом.
Вы получили скрытый основной квест "Теневой Король".

 "Ого? Скрытый о-основной квест?"
Сан-хёк был удивлен внезапным системным сообщением. Задание, которого он совершенно не ожидал, было сгенерировано, и это был основной квест.
Скрытый основной квест был чем-то, о чем он раньше не слышал, но основной квест все еще был основным квестом.
"Было что-то вроде этого? Я думал, что единственным основным квестом было возрождение Бога Солнца....... Оказывается есть много вещей, о которых я не знаю."

Первый квест из цепочки скрытого главного квеста "Теневой Король" - "Теневая линия Пустыни Адского Огня" был сгенерирован.

 Поскольку это был основной квест, начали генерироваться связанные с ним цепные квесты. Он не знал конкретики, но по слухам, самый известный главный квест в его предыдущей жизни "Возрождение Бога Солнца" имел более 30 видов цепных квестов.
"Я даже представить себе не могу, насколько все серьезно."
Основные квесты были слишком большими и сложными, так что их было бы трудно очистить, даже затратив несколько месяцев.
Итак, Сан-хёк думал, что ничего не изменится сразу только потому, что он получил этот квест.
"Давайте просто рассмотрим это как основу для общей картины, которую я рисую."
Сан-хёк успокоился и снова заговорил с Илией.
"Значит, опять все зависит от меня?"
"Да, мы никак не можем вам помочь из-за Пакта о невмешательстве."
Сан-хёк кивнул, услышав слова Илии.
"Хорошо, тогда я займусь этим."
Выслушав доклад Илии, он закончил все, что нужно было сделать, и встал. Обычно он с удовольствием проводил время с Илией перед отъездом, но сегодня у него было несколько дел после выхода из системы, поэтому он немедленно покинул "Радугу".

 Квест - Путь Теневого Короля [Божественный, Скрытый, Основной]
- Если есть свет, то есть и тьма. Если вы сможете пройти сквозь тьму и достичь трона, то это станет легендой и мифом. О искатель пути, что темнее бездны...... пусть благословение тьмы сопутствует тебе.......
[Цепочка квестов]
- Первый цепной квест "Теневая Линия Пустыни Адского Огня"
- ????
- ????
- ????
- ????
……
……

 "Я даже не знаю, насколько все изменилось."
Покинув Радугу, Сан-хёк проверил детали квеста и подумал, что это действительно похоже на основной квест.
Убедившись в том, насколько квест хорош, Сан-хёк сразу вышел.
Скоро наступит его предел времени доступа, и он действительно устал.
Он сразу же заснул после выхода из системы. Он не спал 22 часа, поэтому заснул, как только лег спать.
\*\*\*
После 5 часов глубокого сна, Сан-хёк впервые тренировался, так как он не был в состоянии сделать это в последнее время. Он взял деревянный меч и пошел в соседний парк, в котором не было много людей, а затем размахивал мечом в течение часа, прежде чем снова побежал по району.
После тренировки он вернулся домой и принял душ. Затем он открыл интернет, в очередной раз питаясь хлопьями с молоком.
Прошло почти 7 месяцев с момента запуска ВЖ. Число пользователей все еще стремительно росло, поэтому новости о том, как одновременный доступ к Dream Network бьет рекорды каждый день, продолжали транслироваться.
Кто-то даже придумал термин "Синдром Вечной Жизни". Не говоря уже о молодежи в возрасте 20 и 30 лет, даже некоторые из старшего поколения в возрасте 40 и 50 лет, у которых была ностальгия по предыдущему поколению MMORPG, стали поклонниками игры.
Игра была так же популярна и среди женщин, которые обычно были далеки от игр. Конечно, многие говорили, что это преувеличение и временное явление, но Сан-хёк хорошо знал, что все эти хейтеры исчезнут позже.
Одновременный вход в ВЖ будет продолжать увеличиваться в течение трех лет, а затем будет неоднократно расти и падать в течение еще 5 лет.
Хотя число корейцев может не увеличиться, число иностранцев, входящих в игру, будет продолжать расти, а некоторые люди даже иммигрируют в Корею, чтобы наслаждаться игрой в комфорте.
В любом случае, онлайн-форумы и сообщества масштабно увеличивались, а популярность ВЖ росла, и InGamez, сайт, на который сейчас смотрел Сан-хёк, также изменится на сайт ВЖ позже.
На самом деле, уже начали появляться первые признаки изменений.
Сан-хёк, как всегда, читал InGamez во время приема пищи. Однако сегодня InGamez немного отличался от обычного.
"А? Что-то случилось?"
Был один вопрос, пронизывающий все форумы InGamez. Учитывая, насколько велик был InGamez, такое происходило невероятно редко.
Заинтересовавшись, Сан-хёк перешел в категорию горячих тем и проверил, что происходит.
Несмотря на то, что он прочитал одну статью, которая подводила итог этому инциденту, он точно знал, что происходит.
"Война Красной Пирамиды!"
Конечно, сейчас слово "война" не могло быть связано с этим. Название, которое сейчас действительно подходило - "Стычка Красной Пирамиды". Однако Сан-хёк точно знал, чем обернется эта стычка в дальнейшем.
Это было потому, что...... гильдия, к которой он принадлежал в прошлой жизни, была в центре всего этого.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 45. Военный торговец. (2)**

Глава 45.
"Значит тот случай произошел в это время?"
Даже Сан-хёк не мог точно знать обо всех событиях. Он был в состоянии вспомнить конкретные моменты, но определить точное время произошедшего было действительно тяжело.
Сан-хёк продолжил дальше читать статью, и увидел где произошла стычка.
"Если я правильно помню, все началось с того, что рабочий Золотой Лихорадки случайно обнаружил элиту гильдии Небес над Небесами, двигающуюся в тайне......."
У Золотой Лихорадки было много рабочих. Существует два типа работников: маленькие дети, которых эксплуатируют из-за их таланта в Корее, и низкооплачиваемые рабочие в Китае, которых принуждают работать.
Честно говоря, к талантливым детям Кореи, по крайней мере, относились как к людям. Так как у них были нужные навыки и способности, то за кнутом всегда следовал пряник.
Однако мастерские в Китае просто использовали тот факт, что заработная плата была чрезвычайно низкой и заставляли людей выполнять тяжелую работу за копейки. Благодаря этому, количество рабочих на китайской стороне было чрезвычайно огромным.
Тот, кто раскрыл элиту гильдии Небеса над небесами, был рабочим из Китайской мастерской.
"Во-первых, Небеса над небесами должны были обнаружить тайный путь, который ведет к подземному охотничьему полю Красной Пирамиды... а Золотая Лихорадка должна была понять, что существует тайный путь. Они, вероятно, исследуют друг друга в этот момент, не так ли? И сейчас должно быть между ними проходят стычки...... поскольку обе гильдии настолько велики, само столкновение, похоже, стало горячей темой."
Читая статьи, Сан-хёк смог понять, как сейчас обстоят дела.
"На этом этапе никто никогда и не думал, что небольшая стычка между гильдиями "Небеса над небесами" и "Золотая лихорадка" перерастет в тотальную битву между Линией Небеса и Линией Золото."
На самом деле, все это началось с обычных столкновений за охотничьи угодья, как это происходило везде в ВЖ.
Конечно, сам процесс был в гораздо большем масштабе, но это не делало его другим.
"Он был разожжён еще сильнее, так как наблюдатели были взволнованы...... но когда топливо, подпитывающее конфликт, почти закончилось...... Золотая Лихорадка начала снова добавлять топливо, найдя секретный путь."
Причина, по которой конфликт стал настолько большим, хотя мог закончиться небольшой стычкой, заключалась не в том, что происходило внутри игры. Все проблема была в реальном мире.
Те люди, которые не принадлежали ни Небесам над небесами, ни Золотой лихорадке, но любили посплетничать, продолжали подпитывать борьбу, и благодаря этому ни Небеса над небесами, ни Золотая лихорадка не могли быстро закончить бой. Поскольку существовал "образ" гильдии, они могли только ждать, когда один из них сдастся, и это задерживало время.
Конечно, внешние источники топлива не выдерживали так долго. В любом случае, внешние источники топлива все равно утихнут через 3-4 дня. Однако, как только внешний запас топлива стал низким, появилась новая переменная.
Золотая Лихорадка вошла в охотничье поле.
Из-за этого, Небеса над небесами и Золотая Лихорадка столкнулись еще более интенсивно. Подземное охотничье поле "Красная Пирамида" было известно как "сочное" охотничье поле, поэтому ситуация изменилась к худшему.
Началась битва умов между гильдией "Небеса над небесами", которая пыталась монополизировать охотничье поле и гильдией "Золотая лихорадка", которая пыталась войти.
"Эта битва умов продолжалась около двух недель? В любом случае, этот инцидент произойдет примерно через три недели, и масштаб внезапно станет гораздо больше. После этого война между двумя гильдиями приведет к худшему исходу - войне между гильдейскими линиями."
Сан-хёк тоже был охвачен этой войной и сражался как сумасшедший. В своей предыдущей жизни он прославился до такой степени, что его прозвали "берсерком", и это было потому, что число элит Небес над небесами, которые убил Сан-хёк, достигло трехзначной цифры.
"Золотая Лихорадка...... Золотая Лихорадка......."
Сан-хёк закрыл форум и начал приводить в порядок свои мысли.
"Это не та возможность, которую я должен упускать."
Это определенно было возможностью, но нужно было подумать, как её использовать.
Сан-хёк продолжал размышлять над этим даже после входа в игру.
"Давайте оставим в стороне большой удар по Золотой Лихорадке и сделаем поле битвы немного больше."
Сан-хёк думал не только о личной мести, но и о том, как использовать эту возможность в целом.
"Война гильдий между Золотой Лихорадкой и Небесами над небесами... в конечном итоге станет войной альянсов Золотой линии и Линии Небес, а позже будет известна как одна из четырех великих войн ВЖ, война Небес и Золота. Тогда то, что мне нужно сделать сейчас ... "
Сан-хёк слишком хорошо знал, что будет необходимо, когда начнется война.
Были некоторые предметы, спрос на которые увеличится взрывными темпами, что так же приведет к росту цен. Например, были такие предметы как "Фрагмент жизни" и "Святая вода", которые являлись ингредиентами для изготовления зелий; камни маны различных классов тоже были важны, так как использовались для маркировочных книг, а так же многих других вещей; и, наконец, камни улучшения, которые усилили бы пользователей за короткое время.
"Значит, до начала войны осталось около трех недель? У меня полно времени."
Собравшись с мыслями, Сан-хёк продумал конкретные шаги.
"Военный торговец! Для этой войны нужно создать новую личность."
Сан-хёк думал о личности купца. Купец, который покупал и продавал вещи во время войны...... или, если быть точным, купцы, которые получали огромную прибыль от войн. В его предыдущей жизни этот вид военных торговцев действительно существовал.
Однако они появились только на пятом году существования игры. Они никак не могли появиться сейчас, когда не прошло и года с момента запуска игры.
"Тогда я должен сделать аватар для военного торговца?"
Сан-хёк применил титул "Теневой Герцог города Фалькон" и открыл новый слот.
До сих пор было открыто два слота, и они были соответственно "Непримечательным парнем" и "Гейлом".
"Что касается названия... давай назовем его Большой Золотой Горой."
Сан-хёк написал название "Большая золотая гора" на новом слоте и начал настраивать аватар.
Он сделал фигуру ниже ростом и полнее. Когда он это сделал, у него появился стереотипный жадный парень.
"Если я добавлю козлиную бородку......."
Это будет вишенкой на торте. Благодаря козлиной бородке появился парень выглядящий совершенно скупым.
"Отлично."
Сан-хёк сразу же добавил в пустой слот нового аватара.
Военный купец и владелец Золотой Горы - это была третья личность Сан-хёка.
Четвертая, если считать и его самого, но в любом случае ему нравились и аватар, и имя.
Создав идеальную фигуру для военного торговца, Сан-хёк начал копить предметы. Во всяком случае, сейчас у него было достаточно денег.
Он почти продал книги умений, но доход от карт неуклонно увеличивался. Цена карты была слишком завышена по сравнению с книгой умений, поэтому Сан-хёк фактически зарабатывал деньги, ничего не делая.
"В течение двух недель с этого момента я буду копить предметы ниже определенной цены, а после этих двух недель я буду покупать каждую вещь, не учитывая цену!”
Сан-хёк установил стандарт на накопление и ввел его на двух торговых НПС.
На самом деле, он нанял еще четырех НПС-торговцев С-ранга и отправил их в четыре больших города.
Конечно, он настроил их точно так же.
С этим в общей сложности шесть торговых NPC начнут копить, и вероятно, обычные пользователи даже не смогут увидеть предметы, которые они хотят купить на аукционе.
Системные торговые НПС имели более высокие скорости поиска, чем пользователи, и целых шесть таких работали одновременно, поэтому пользователи не могли догнать их.
В то время как карта все еще продавалась, средства Сан-хёка были в основном неограниченными, поэтому у него была уверенность, чтобы накопить все, независимо от того, сколько было предметов.
"Война без этих предметов невозможна. Это значит...... что эта война не может быть выиграна без меня."
Не было ни одного военного торговца, который бы полностью контролировал войну даже в его предыдущей жизни. Они лишь немного влияли на войну.
Военный купец, о котором думал Сан-хёк, был совершенно другим существом.
"Контроль всего в этой войне ... вот что я называю настоящим военным торговцем."
Он подозрительно улыбнулся и кивнул.
Он понимал то, что другие даже представить себе не могли.
\*\*\*
Даже собирая вещи, Сан-хёк продолжал свой бизнес по провозке автобусом. Он даже увеличил свой масштаб и делал это дважды в день, в общей сложности по 12 человек в день и вел их к входу на 4-й этаж Пещеры Гигантов, причем реакции людей были взрывными.
Стоимость автобуса в среднем составляла около 30 тысяч золотых. Другими словами, Сан-хёк зарабатывал 180 тысяч золотых за раз.
Если делать это дважды в день, то получается 360 тысяч золотых.
Цена на золото росла с каждым днем, и было очень трудно найти людей, продающих золото, но в любом случае, Сан-хёк зарабатывал около 17,5 миллионов вон (17 500 долларов США) в день.
Конечно, он не собирался превращать это в наличные деньги. На самом деле, он использовал все эти деньги, чтобы купить военные товары.
Маркировочный автобус продолжал работать, поэтому трансляции Би Джей Гейла также продолжали проходить каждый день с 7 до 11 вечера.
Когда люди смотрели стрим Сан-хёка, они дарили довольно много "звездных конфет". Конечно, Сан-хёк вообще не общался со зрителями, но зрители все равно ему их давали.
Количество звездных конфет в его инвентаре тоже росло, но Сан-хёк просто оставил их в покое. У него были дела поважнее, и у него не было времени, чтобы позаботиться о них.
Когда Сан-хёк не проводил трансляцию, он охотился на черных орков в одном из трех самых сложных охотничьих полей Пустыни Адского Огня - "Пустыни Черного Песка".
Уровни черных орков в среднем составляли около 55, довольно большое число прямо сейчас.
Пользователь, который, как известно, имеет самый высокий уровень прямо сейчас, был уровнем 49. Хотя игроки с одним углублением души начали отставать и пользователи с двойной душой росли, но высочайший уровень был по-прежнему за пользователем с одной душой.
Конечно, это был "официальный" высший уровень, и никто не знал, кто был фактическим игроком самого высокого уровня.
Даже Сан-хёк уже поднялся до пятидесятого. С этим, вторая зона ада, которая началась на уровне 40, теперь закончилась.
Следующая адская зона начнется с 55-го уровня. Однако, то, что он не был в адской зоне, не значило, что уровни от 50 до 55 было легко завоевать.
Хотя эта зона была несравнима с третьей адской зоной, она все же была вполне сопоставима со второй. Ему все еще нужно было около 70% кармы, которую он должен был поднять, пока он был в своей второй адской зоне. То есть, прокачка была все еще довольно трудна.
Конечно, все это было бессмысленно перед третьей зоной. Некоторые люди даже вошли в "режим мудреца", из-за огромного количества отчаяния, которое они получили во время прокачки.
Однако Сан-хёк не думал об этом и просто сосредоточился на том, чтобы делать как можно больше изо дня в день.
Черные орки были монстрами, на которых охотились группами по три человека в конце 40-х и начале 50-х уровней. Однако Сан-хёк, как и всегда, сражался с ними в одиночку.
Честно говоря, черные орки не были монстрами, которые давали много кармы или бросали дорогие предметы. Однако причина, по которой Сан-хёк охотился на этих черных орков, заключалась в том, что это был идеальный монстр, чтобы поднять его мастерство.
Этот процесс был широко известен как гринд навыков, и благодаря этому процессу Сан-хёк в настоящее время повышал уровень своих основных навыков и навыков души.
Повышение мастерства, как и уровней, также замедлялось, когда оно становилось выше, поэтому гринд в такие моменты был хорошим выбором.
 \*Роооар!\*
Еще один черный орк рухнул на пол с наполовину отрубленной шеей и превратился в пятнышко света.

Ваше умение Владение мечом [средний ранг] достигло 250. Требования к продвижению были выполнены, и умение превратилось в "Владение мечом" [высокий ранг].

Ваше умение Элементализм [низкий ранг] достигло 250. Требования к продвижению были выполнены, и умение превратился в Элементализм [средний ранг].

 Два навыка души одновременно повысили свой уровень и стали расширенными версиями.
"Фу, я наконец-то получил Элементализм среднего ранга. Наконец-то я могу попробовать настоящий Стихийный Взрыв ."
Стихийный Взрыв показывал свою истинную мощь, начиная с Элементализма среднего ранга.
В результате гринда, Сан-хёк может поднять свой уровень владения не только Элементализмом но и другими навыки.
"Во всяком случае, самое время, чтобы все обернулось к худшему......."
Обе стороны попытались закончить перепалку переговорами. Однако по мере затягивания переговоров ситуация становилась все более странной. Особенно после того, как Золотая Лихорадка выяснила, что охотничье поле было подземным охотничьим полем "Красная Пирамида". Именно после этого их стычка переросла в войну.
"Так как время почти пришло...... похоже, что пора Большой Золотой Горе выйти на сцену." - Пробормотал Сан-хёк.
Появление военного торговца со странным именем Большая Золотая Гора являлось началом войны.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 46. Стиснув зубы. (1)**

"Тэмин, похоже, что теперь нам не избежать войны гильдий."
Чунвун, нет, Лучший Меч Под Небесами, из Небес над небесами, посмотрел на Тэмина, вице-мастера своей гильдии.
"Хм ... это действительно нехорошо......." - Пробормотал Тэмин с серьезным выражением лица.
"Мы ничего не можем поделать. Эти дерьмовые парни из Золотой Лихорадки нашли потайной ход и протолкнулись внутрь. Из-за этого, возможность того, что эти куски дерьма откажутся от подземного охотничьего поля, полностью исчезла. Они нападут на нас с полной силой."
"Ну, они не из тех, кто отказался бы от такого хорошего охотничьего поля."
Тэмин также знал, что это неизбежно. Однако, он все еще хотел избежать войны гильдий, если это возможно.
"Раз уж дело дошло до этого, мы не можем ни на минуту задерживаться. Нам нужно идти дальше и давить на них."
"Да, ты прав. Если мы не можем избежать этого, то мы должны победить. Я вызову на экстренный сбор членов гильдии. Как только они объявят войну ... давайте покажем им, что на самом деле означает название нашей гильдии."
В конце концов Тэмин принял решение.
Небеса над небесами отказались от переговоров, в то время как Золотая Лихорадка начала становиться жадной. В конце концов, столкновение между этими двумя стало неизбежным.
Превратившись в Большую Золотую Гору, Сан-хёк приказал шести купцам-НПС купить все военные товары независимо от цены.
Так как пришло время, он должен был поднять цену на военные товары и высушить любые запасы их на рынке в то же время.
Конечно, некоторые из сообразительных купцов также копили военные товары, как это делал Сан-хёк. Однако их масштаб был как пыль по сравнению с масштабом Сан-хёка.
Поскольку сейчас на аукционе не было крупных торговцев, Сан-хёк мог практически монополизировать все.
Сан-хёк покупал все предметы, не считая мусора или чего-то подобного, независимо от цены.
Поскольку предметов было так много, ему пришлось купить очень большое четырехмерное хранилище в банке, используя уникальные права, которыми обладали только руководители, и поместить туда предметы.
Сан-хёк знал, что война гильдий начнется самое большее через неделю.
До сих пор обе стороны наносили удары друг другу, но Золотая Лихорадка планировала нанести критический урон Небесам над Небесами.
В прошлом Золотая Лихорадка заманила в засаду пользователей "Небесной" гильдии, которые охотились в подземном охотничьем поле. Члены Небес над Небесами знали, что война гильдий скоро начнется, но они не ожидали, что их враг начнет упреждающую атаку, даже не объявив войну гильдии.
Таким образом, Небеса над Небесами, которые были внезапно атакованы, объявили войну Золотой Лихорадке, и тогда началась война гильдий.
Интересно было то, что упреждающая атака Золотой Лихорадки была ошибочной. Если быть точным, это были некоторые экстремистские члены Золотой Лихорадки, которые устали от битвы умов и сделали свое дело.
Благодаря их инциденту, Золотая Лихорадка могла только начать войну гильдий. В этой ситуации извинения перед их соперниками ничего бы не сделали.
Молоко было пролито. Если пролитое молоко нельзя было вернуть, то они должны были хотя бы защитить чашку.
Именно в этот момент Сан-хёк, нет, Большая Золотая Гора, также связался с Небесами над небесами.
\*\*\*
Лучший Меч Под Небесами смотрел на человека перед ним с довольно нелепым выражением лица. Невысокий рост, пухлое тело, а также зловещая козлиная бородка ... человек, который представился как Большая Золотая Гора, выглядел как стереотипный торговец.
"Так ты хочешь, чтобы мы купили эти вещи по таким ценам?"
"Да."
"Ха, что за чушь ты несёшь? Если я пойду на аукцион прямо сейчас, я могу получить их за десятую часть цены, которую ты указал...... ты принимаешь меня за дурака?"
"Десятая часть, вы говорите ... если вы сможете получить их по такой цене, то просто сделайте это. Однако, если вы откажетесь от моего предложения сегодня, в следующий раз цены удвоятся."
"Эй, ты......."
Лучший Меч Под Небесами думал, что Большая Золотая Гора провоцирует его. Единственным, кто не дал ему впасть в ярость, был Тэмин.
"Чунвун, не кипятись."
Тэмин успокоил своего друга и присмотрелся к Большой Золотой Горе.
"Это вы скупали все необходимые для войны предметы, не так ли?"
Тэмин, который готовился к войне гильдий, несколько дней назад очень внимательно стал следить за аукционом, поэтому он знал, что там происходило прямо сейчас.
"Хорошо, что есть кто-то, с кем я могу поговорить. Да, это действительно была моя работа."
Большая Золотая Гора вовсе не выглядел пристыженным.
"Вы же не хотите сказать, что проглотили это огромное количество, не так ли?"
"Ну, это зависит вашего воображения. Если вы найдете кого-нибудь, кто продает эти предметы по более низкой цене, чем я, то вы можете просто пойти к этому человеку. Однако, как только вы придете ко мне позже, цены определенно удвоятся."
"Вы хотите сказать, что уверены в своих возможностях на сто процентов?" - Тэмин слегка нахмурился и спросил.
"Если бы это было не так, меня бы здесь не было."
"Вам никогда не казалось, что вы слишком жадны? И что вы можете упустить обоих зайцев?"
"Жадность, да?… Это то, что вы видите во мне?"
"Просить в десять раз больше нормальной рыночной цены - это действительно жадность."
"А кто определяет эти рыночные цены? Фуфу, ну, если вы можете получить эти предметы по своей так называемой "рыночной цене", тогда вперед."
Несмотря на предупреждение Тэмина, Большая Золотая Гора и бровью не повел.
"Конечно, вам решать, сэр, по какой цене вы будете их продавать, но я хочу сказать, чтобы вы не забывали, кто ваш покупатель."
Тэмин говорил,что клиент должен быть в приоритете. Однако Большая Золотая Гора только рассмеялся.
"Ну, ты хочешь сказать, что я должен бесплатно продавать вам предметы? Ну, тогда ладно. Тогда давай отменим сделку. Похоже, тогда мне придется пойти на сторону Золотой Лихорадки. О да. Пожалуйста, напомни себе, что я пришел сюда, так как испытываю к Небесам над Небесами лучшие чувства. О, и если ты когда-нибудь передумаешь, ты можешь просто написать мне. Но к твоему сведению, в следующий раз цены на все товары удвоятся."
Большая Золотая Гора улыбнулся и замолчал.
В этот момент по спине Тэмина пробежал холодок. Острый инстинкт Тэмина подсказывал ему, что он не может позволить Большой Золотой горе уйти вот так.
"П, подожди."
Тэмин схватился за Сан-хёка.
"Да, говори."
"Ты не можешь подождать еще час? Честно говоря, разве ты не знаешь насколько трудно решать такие вопросы?"
"Хм...... тридцать минут. Я подожду тридцать минут."
Большую Золотую Гору было нелегко уговорить. Он вел себя так, словно занимал здесь более высокое положение.
[Эй, он выглядит как полный мошенник, независимо от того, с какой стороны смотреть. Зачем ты это делаешь? Просто выгони его. Только не говори мне, что мы не можем ничего получить без этого ублюдка?]
Когда Тэмин изменил свое отношение, Лучший Меч Под Небесами заговорил с ним шепотом, как будто он не мог понять его.
[Подожди минутку. Насчет того, является ли он мошенником или нет...... давай сначала проведем проверку. Выгнать его мы всегда успеем]
Тэмин точно знал, насколько важны были предметы, которые сейчас продавал Большая Золотая Гора. Таким образом, он также знал, что они могут проиграть войну, если они не смогут сохранить стабильный запас этих предметов.
Если инвестиции в виде тридцати минут помогут избежать этого кризиса, то он с радостью сделает это.
Тэмин немедленно приказал всем членам гильдии отправиться на ближайший аукцион комиссионного торгового магазина, и проверить наличие фрагментов жизни, святой воду, камней маны и камней усиления.
Затем он ещё раз попросил Большую золотую гору подождать и вышел из системы, для того, чтобы найти людей, продающих эти предметы.
Тридцать минут пролетели в мгновение ока.
Тэмин, который ненадолго вышел из системы, снова вошел в систему. Он проверял шокирующие сообщения, поступавшие от многочисленных членов гильдии, которым он только что дал поручение.
[Мы не можем их достать.]
[Если какой-либо из предметов все-таки появляется на аукционе или в комиссионном магазин, то у него изначально огромная цена, но даже с учетом этого, такой предмет исчезает за секунду.]
[Они все пропали. Не осталось ни одного.]
[Я сказал, что даю продавцам тридцать минут, но все, что я получил, это несколько фрагментов жизни и один камень маны самого низкого ранга.]
[Все предметы скупаются на аукционе быстрее, чем за секунду, поэтому продавцы отправляют их именно туда.]
……
……

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 47. Стиснув зубы. (2)**

Тэмин уже видел тревожную информацию вне игры. Когда он проверил, что он получил от членов своей гильдии ... он заметил, что он, нет, гильдия Небеса над Небесами встретили сильного врага.
"Этого нельзя избежать!"
Большая Золотая Гора не спеша наслаждался напитком. Тэмин прикусил губу, глядя на него.
[Тэмин, что происходит?]
[Чунвун...... похоже, на этот раз мы сделали неверный шаг.]
[А? Что ты имеешь в виду?]
[Этот парень...... он точно не обычный.]
[Тогда это действительно правда, что он монополизирует все предметы?]
[Наверное. Без этого парня, я думаю, вряд ли мы сможем собрать достаточно этих предметов хотя бы для одной группы, не говоря уже о всей гильдии. Как только он уйдет от нас...... мы действительно будем обречены.]
[Тц...... это безумие. Откуда только он взялся? Ах, у меня болит голова.]
[Но если ты подумаешь об этом, возможно у нас сейчас есть преимущество.]
[А? Что ты хочешь этим сказать?]
[Мы не единственные, кому нужны предметы для войны. Если мы сможем монополизировать поставки, даже если нам придется покупать их в 10 или 20 раз дороже, эта война гильдий закончится нашей победой.]
[Ого...... а ведь точно.]
[Итак,с этого момента, давай попробуем договориться с ним. Это единственный выход.]
[Окей.]
Лучший Меч под Небесами быстро кивнул. Он говорил о том, что этот парень был мошенником до сих пор, но ситуация полностью изменилась, поэтому теперь он смотрел на Большую Золотую Гору с более скромным выражением.
Слова Тэмина были определенно разумны.
Военные товары действительно были необходимы для обеих сторон войны, так что если бы они могли монополизировать поставки через Большую золотую гору, то победа была бы их.
Однако ... это была только его, нет, это была обманутая надежда целой гильдии.
"Ха, что? Вы так же собираетесь продавать предметы и "Золотой Лихорадке"?"
Тэмин посмотрел на Большую золотую гору с невероятным выражением лица.
"Почему ты удивляешься? Я бы продал свои вещи кому угодно, если бы у них были деньги."
"Но вы же сказали, что будете вести эксклюзивную торговлю с ... "
"Я никогда и нигде не упоминал об эксклюзиве."
"Но мы думаем о торговле только с вами, чтобы показать доверие. Вы должны доверять нам тоже и......."
"Простите, сэр Тэмин. Кто кому доверяет? Фуфуфу, я не верю в себя. Я верю только в деньги. Ты тоже не должен мне верить."
Сан-хёк, став Большой Золотой Горой, действительно вел себя как жадный до денег купец. На самом деле, Сан-хёк планировал заработать немного денег отдельно от своей личной мести на этот раз.
"Несмотря на это.……"
Тэмин был из тех парней, которым трудно говорить от всего сердца. При этом он точно знал, кто здесь занимает более высокое положение.
"Хм, ты продолжаешь делать жалкое выражение, и это делает мое сердце слабым. Хорошо, тогда я сделаю тебе предложение."
Большая Золотая Гора рассудил, что сейчас самое подходящее время и начала отпускать приманку.
"Я немного увеличу цену. Ровно на 40%. А так же...... я увеличу цену на 400% для Золотой Лихорадки. О, у нас нет доверительных отношений, поэтому мы сделаем все это через "свиток клятвы". Тогда ты сможешь мне поверить, верно?"
Это было предложение, которое могли сделать только купцы до мозга костей. Тэмин на мгновение собрался выругаться. Ему действительно казалось, что от досады у него идет пар их ушей.
Однако он проглотил все эти оскорбления и улыбнулся с неловким выражением лица. Это было единственное, что он мог сделать перед этим предложением, которое он не мог легко принять, но и не мог отклонить.
"О, поскольку у тебя сейчас трудные времена в принятии решений, я немного помогу тебе. Если ты отвергнешь это предложение, я собираюсь предложить то же самое Золотой Лихорадке. Конечно, ты понимаешь, что условия станут полностью противоположными?"
Закончив свои слова, Большая золотая гора с дьявольским выражением лица посмотрел на Тэмина.
"Тц.……"
\*Хруст.\*
Тэмин подсознательно стиснул зубы, и постарался сдерживать себя настолько хорошо насколько мог. Если он сейчас придет в ярость, эта война гильдий обернется их поражением.
Если они проиграют войну, не будучи в состоянии ничего сделать, когда все внимание будет сконцентрировано на них, их гильдия может распасться на части. Не говоря уже об огромных послевоенных компенсациях, которые они должны будут заплатить Золотой Лихорадке, "образ" Небес над Небесами распадётся, поэтому результаты переговоров были очевидны.
Другими словами, у Тэмина не было выбора, кроме как принять это абсурдное предложение.
"Так злобно ... мы сделали неправильный шаг с неправильным парнем......."
Тэмин, который смотрел на Большую золотую гору с отрешенным выражением лица, вздохнул и открыл рот. Это была его полная потеря.......
В конце концов, Небеса над Небесами должны были пойти на оскорбительные уступки с военным торговцем по имени Большая Золотая Гора.
Свиток клятвы был написан для Большой Золотой Горы и гильдии Небеса над Небесами.
Содержание было простым. Небеса над Небесами будут покупать предметы у НПС-вендора, установленного Сан-хёком, и в качестве компенсации Большая Золотая Гора продаст Золотой Лихорадке предметы по гораздо более высокой цене.
Небеса над Небесами должны были купить предметы, которые обычно стояли около 20~50 золота за 280~700 золота. И это были не единичные предметы, а предметы, которые были нужны в больших количествах, поэтому им приходилось использовать почти миллион золотых каждый раз, когда они покупали вещи.
Этого было достаточно, чтобы опустошить все чрезвычайные фонды, которые они собрали до сих пор.
Все дошло до того, что Тэмин сказал, что они обанкротятся независимо от исхода войны.
Тем не менее, причина, по которой они пытались держаться прямо сейчас ... заключалась в том, что Золотая Лихорадка будет в худшем положении, чем они.
Независимо от того, сколько золота у них было в качестве майнинг-гильдии, необходимость платить почти 4 миллиона золота каждый раз, когда им приходилось покупать вещи, чтобы сражаться, должна была быть огромной нагрузкой на них.
Конечно, если они откажутся от предложения Большой Золотой Горы, они могут рухнуть, даже не имея возможности сражаться.
Целебные зелья - это одно, но еще хуже проблема с камнями маны. Как только начнется война гильдий, в разных местах будут происходить различные вспышки больших и малых столкновений, но если они не смогут использовать маркировочную книгу, чтобы вернуться, то они определенно проиграют.
Поскольку крупномасштабная война происходила между Небесами над Небесами и Золотой Лихорадкой, запас камней маны на рынке исчез, поэтому даже у других пользователей было трудное время, но нормальные пользователи не разорятся только потому, что они не могут использовать мгновенное перемещение на данный момент.
Только Золотая Лихорадка оказалась бы в канаве, если бы они не смогли использовать мгновенное перемещение.
Для Золотой Лихорадки эта ситуация была похожа на выбор между ядом, который немедленно убьет их или убьет их через неделю.
Конечно, был и путь к выживанию. Они должны были победить своего врага прежде, чем умрут ... тогда они смогут украсть противоядие и спасти себя.
"Чертов мошенник. Как ты смеешь пытаться продавать мне наркотики?"
Ким Дэшик, один из менеджеров среднего звена "Золотой Лихорадки", иначе известный как "Черный Пес", взревел так, словно собирался немедленно убить Большую Золотую Гору.
"Я был бы весьма благодарен, если бы вы думали, что я продаю наркотики ... но у вас нет достаточных ресурсов, чтобы одолеть силы Небес над Небесами. Вы должны видеть много запросов подкрепления......."
Большая Золотая Гора закончил говорить на неопределенной ноте и неопределенной улыбке. Он не сразу пришел к Золотой Лихорадке и специально ждал.
Примерно в это время у них заканчивались военные расходники, которые они собирали до сих пор.
"УБЛ\*док......."
Черный Пес был ближе к бандиту, чем к геймеру. Сан-хёк, который сейчас был замаскирован под Большую Золотую Гору, знал это лучше всего.
"Этот тупой болван такой же, как всегда."
Тот человек, который больше всего избивал Сан-хёка в его предыдущей жизни, был именно Черным Псом. Он придирался к нему за каждое его действие.
Сан-хёк почувствовал, как горячая ярость закипает глубоко внутри него, как только он встретил этого парня.
"Я не думаю, что ты понимаешь ситуацию... ты просто должен сообщить информацию своему мастеру "Голджерсу". Не напрягай свою тупую голову. Это ни к чему не приведет."

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 48. Стиснув зубы. (3)**

Сан-хёк издевался над Черным Псом.
Если переговорщиком был Черный Пес, а не кто-то другой, то не было никакой необходимости в каком-либо уважении.
"Ты становишься самоуверенным."
"Ну и что? Ты поставишь меня на место?"
Сан-хёк знал, что у Черного пса нет ничего похожего на спокойный ум, поэтому он просто насмехался над ним.
Он хотел только одного.
Чтобы Черный Пес вспыхнул.
"Да, черт возьми! Я поставлю тебя на место!"
\*Свуууш\*
В конце концов, Черный Пес вспыхнул. Его подчиненные, наблюдавшие со стороны, попытались остановить его, но Черный Пес оказался гораздо быстрее.
Он взмахнул своей большой саблей в сторону Сан-хёка. В тот момент, когда Черный Пес испустил свое убийственное намерение в сторону Сан-хёка, оправданный протокол самообороны ВЖ активировался.
Черный Пес теперь испускала серый свет. Конечно, это было видно только Сан-хёку. Этот серый свет означал, что не будет никаких штрафов для Сан-хёка, если он нападет на Черного Пса.
\*ВЗРЫВ!\*
Сан-хёк просто сделал шаг назад, чтобы увернуться от большой сабли Черного Пса.
"Ты действительно нападаешь, не оглядываясь, как только начинаешь волноваться. Проклятая свинья."
"Ты уклонился? Иди сюда, ублюдок!"
"Хенним!"
"Капитан!"
Подчиненные черного пса попытались остановить его, но и на этот раз Черный Пес оказался быстрее их.
Черный Пес дико бросился в сторону Сан-хёка. Он был пользователем класса воина, поэтому его атака на самом деле была очень пугающей.
Подчиненные Черного Пса рассудили, что было бы плохо, если бы черный пес действительно разнес Большую Золотую Гору на куски и доложили об этом своим начальникам.
Тем не менее, они должны были остановить Черного Пса от убийства, пока его ещё можно было остановить.
Черный Пес начал бесноваться, как бешеный бык.
И его подчиненные отчаянно пытались остановить его.
Главный зачинщик всего этого действия спокойно наблюдал, пока вражеская атака двигалась прямиком на него.
Эта сцена естественным образом слилась в одну, а затем превратилась во что-то совершенно другое.
Сан-хёк уклонился от атаки Черного Пса, сдвинув свое тело в сторону на полшага.
Это был навык души, называемый Маргинальным Шагом.
Если быть точным, это был один из навыков души, которые Сан-хёк приобрел после того, как первое древнее знание Сан-хёка "Рыцарь" продвинулось до "Рыцарь меча", и его эффекты резко увеличили скорость уклонения в течение очень короткого промежутка времени (1 секунда), поэтому он очень подходил ему.
Как сейчас.
\*Фвуууш, взрыв!\*
Сан-хёк слишком легко уклонился от атаки Черного Пса. Мало того, он бросил карту слияния "копье Зевса" прямо в тело своего противника.
\*Вспышка! Пзззззз!\*
"Ургх!"
Благодаря уклону Сан-хёка, Черный Пес не смог ни избежать столкновения со стеной, ни увернуться от летящей на него электрической струи.
Из-за этого его бар HP был сильно уменьшен..
Не было ничего похожего на боль, когда HP шло вниз. Вместо этого просто ощущался сильный дискомфорт.
"Этот ублюдок……"
Черный Пес уставился на Сан-хёка, стиснув зубы.
Однако, каким бы устрашающим ни был этот взгляд, выражение Сан-хёка, нет, выражение лица Большой Золотой Горы было полно праздности.
"Но почему? Ты не чувствуешь себя так хорошо, когда тебя избивает торговец?"
"Сэр! Пожалуйста, остановитесь!"
"Хен-ним, ты тоже должен остановиться!"
В этот момент подошли подчиненные Черного Пса и преградили им путь.
"Прочь с дороги! Я определенно выбью из него все дерьмо сегодня!"
"Фу, большой болтун. Я говорю окей, так что ты можешь попробовать?"
Сан-хёк не переставал насмехаться над ним. Что бы ни случилось, ведь буйствуя, Черный Пес приносит ему только благо.
"Благодаря этой обезьяне, похоже, мой бизнес станет более гладким."
Была причина, по которой Сан-хёк продолжал провоцировать Черного Пса, и это было оправданием.
Самым срочным сейчас была Золотая Лихорадка.
Несмотря на то, что основу Золотой Лихорадки составляла мастерская, если бы они проиграли эту войну гильдий, то понесли бы огромные потери.
Тем более что в мире мастерских тоже были "звания". Прямо сейчас, "Золотая Лихорадка" была в топе, но было много мастерских, которые ждали возможности подняться на вершину.
Если Золотая Лихорадка проиграет эту войну, то другие мастерские, которые следили за их областями, могут вторгнуться в них.
Как только это произойдет, даже золотая лихорадка окажется в отчаянном положении.
Собственно, победителем этой войны стала золотая лихорадка в предыдущей жизни Сан-хёка. И в то время это привело к обрушению Небес над Небесами, нет, всей линии Неба.
Это не было похоже на то, что гильдии были полностью уничтожены, но их влияние продолжало уменьшаться в результате потери, и 5 великих линий ВЖ сократились до 4.
"Многое ли поменяется, если изменится исход войны?"
На самом деле, изменение будущего не было такой уж хорошей вещью для Сан-хёка. Однако было бы глупо с его стороны абсолютно ничего не делать. Самое главное, Золотая лихорадка была врагом, которого Сан-хёку нужно было растоптать очень основательно.
"Отпусти меня! Я убью этого ублюдка......."
"Ким Дэшик, какого черта ты делаешь!"
После появления этого человека, Черный Пес моментально закрыл свой рот. Сан-хёк также знал, кто этот парень.
"Голдбаг Голджерс! Наконец-то он здесь."
Голдбаг Голджерс. Он был гильдмастером золотой лихорадки, а также мастером золотой линии. Он также был владельцем мастерских, которые действуют в Корее и Китае.
Он был очень богат и в реальной жизни, и даже когда мастерская Сан-хёка была разбита на куски в его предыдущей жизни, этот парень ушел без наказания.
"В то время я только неподвижно сидел, потому что ничего не мог сделать, но на этот раз ... . все будет по-другому."
Сан-хёк посмотрел на Голджерса с очень подозрительным выражением лица.
"Увидимся позже."
Голджерс говорил с очень жестким выражением, глядя на Черного Пса. Черный Пес не мог даже ответить и стоял, как побитая собака.
"Ты Большая Золотая Гора? Я видел твое предложение по почте......."
Голджерс посмотрел на Сан-хёка и начал говорить. Как и подобает его личности, он пропустил все незначительные разговоры и сразу перешел к теме.
"Ты думал, что мы примем это предложение? Цена выше в 40 раз. И я слышал, что ты получаешь только в 14 раз больше от наших врагов? Ты думаешь, я действительно приму эту несправедливость?"
Голджерс посмотрел на Большую Золотую Гору с очень серьезным выражением лица. Он выглядел так, словно в любой момент мог сойти с ума.
Обычно после таких слов торговец делает шаг или два назад. Если клиент сойдет с ума, то это будет его потеря, поэтому торговцы делают хотя бы шаг или два назад, чтобы предотвратить это.
Однако Большая Золотая Гора, казалось, не возражал и беспечно продолжил свою линию поведения.
"Так и будет. Ну, если ты планируешь сдаться, тогда тебе не нужно принимать предложение."
"Что ты....... Если мы действительно сдадимся, не будет ли это огромной потерей для тебя? На наш взгляд, даже если мы выиграем войну после покупки этих предметов по 40-кратной цене, это не будет нашей победой вообще. Мы могли бы с таким успехом сдаться прямо сейчас.
"Блин, ты много болтаешь. Тогда ты можешь сдаться, мне все равно. Просто открой меню гильдии прямо сейчас, нажми кнопку капитуляции, выплати компенсацию своим врагам, разрушь свою репутацию, получи удар по голове от других мастерских и отпусти нескольких подлых членов гильдии, которые могут уйти в любое время....... Фу, кажется, что тебе есть, чем заняться."
"......."
Голджерс на мгновение не смог отреагировать на слова Большой Золотой Горы.
"И вы не можете взять на себя бремя 40-кратной рыночной цены, когда вы - единственная и неповторимая "Золотая Лихорадка", самая богатая гильдия в ВЖ? Кто-то преуменьшает свои силы."
"Кто говорит такую чушь? Золотая Лихорадка на том же уровне, что и другие крупные гильдии......."
"Ты серьезно? Должен ли я перечислить некоторые из самых больших шахт Золотой Лихорадки? Честно говоря, если вы управляете "мастерской заброшенных шахт", "мастерской темного холма" и "мастерской обреченного океана", вы получаете минимум два миллиона золота каждый день, нет? Должен ли я также включить в список некоторые из второстепенных шахт? И теперь, теперь, не отрицай факт вашего богатства передо мной. Если ты продолжишь это отрицать, я просто поделюсь местами и методами добычи всего, что у вас есть, в интернете."
Голджерс был в растерянности после внезапного нападения Большой Золотой Горы. Эта информация не то, что он должен был знать.
Эта информация была известна только важным руководителям Золотой Лихорадки. Однако какой-то другой человек так легко и точно назвал мастерские.
Это был слишком большой удар.
Этот удар решил исход в один присест.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 49. Появление легенды. (1)**

Глава 49.
«Если я попрошу тебя сказать, откуда ты взял эту информацию... ты не ответишь, верно?»
Голджерс посмотрел на Сан-хёка с очень напряженным выражением лица.
«Возможно, быстрее вам будет самим разобраться, откуда просочилась информация, чем спрашивать меня, понимаешь?»
Конечно, утечки информации нигде не было. Сан-хёк просто сказал это, чтобы заставить Голджерса мучиться некоторое время.
«Тогда ладно. Забудем это. Кроме того...... предложение, которое ты выслал нам по почте...... я также приму его. Однако! Ты должен пообещать нам, что будешь защищать секреты нашей гильдии. Запишем это в свиток клятвы.»
«О да, конечно, я так и сделаю, ведь вы идете на такие большие уступки...... Ты думаешь, что я действительно сказал бы это? Я думаю, ты что-то не так понял, но тот, кто хочет потушить огонь - это не я, а вы, Золотая Лихорадка. Ты примешь предложение, если я пообещаю хранить тайну? Ха! Какая-то мускулистая свинья пытается навредить мне с самого начала, и похоже, что мастер гильдии тоже не лучше. Я изменю свое предложение. Теперь цена будет в 50 раз выше. Нет ничего лучше, чем хранить секреты.»
«Чт, это же абсурд!»
«Не перебивай меня. Это предложение длится всего 5 минут. После этого будет 60 раз вместо 50, и все также будет длиться только в течение 5 минут. Я думаю, что буду продолжать увеличивать цену до 100 раз. Мне не нужно рассказывать тебе, что будет потом, верно?»
Сан-хёк продолжал сыпать градом атак. Он не сделал ни малейшего шага назад. Скорее, он делал большие шаги вперед.
Это было настоящее превосходство.
«Хм.……»
Голджерс проиграл эту битву умов.
«Этот безумец никогда не отступит.»
Голджерс подумал, что тот, с кем он разговаривал, вообще не был нормальным. На самом деле, не было ничего более тяжелого, чем иметь кого-то без здравого смысла в качестве противника.
5 минут точно не длились долго.
Время пролетело в одно мгновение....... Голджерс знал, что он должен принять решение прямо сейчас.
«Осталось 10 секунд.»
Он не стал считать, в этом не было необходимости.
«50 раз...... Я согласен.»
В конце концов, Голджерс признал свое поражение перед этим сумасшедшим.
«Тогда ладно. Давайте пройдемся по свитку клятвы.»
«Сэр Большая Золотая Гора... я не буду просить вас о чем-либо ещё, но не лучше ли вам пока держать эти знания при себе?»
Голджерс знал, что вежливые просьбы лучше действуют на сумасшедших, чем угрозы, поэтому он очень вежливо спросил Сан-хёка.
«Фуфу, тебе не стоит об этом беспокоиться. Я не настолько глуп, чтобы убить курицу, несущую золотые яйца.»
 'Да, не сейчас. И, честно говоря, этот денежный мешок не дрогнет только потому, что потеряет несколько мелких шахт...'
Сан-хёк не собирался хранить эти секреты только потому, что его попросил Голджерс. Он сохранил терпение только для того, чтобы завершить большую картину.
Благодаря буйству Пса и действиям Голджерса, цена предмета подскочила с 40 до 50 раз от рыночной цены.
Такого грабежа ещё никогда не было, но они могли вынести его только сейчас.
Голджерс постоянно напоминал себе, что нужно терпеть, и едва мог подписать контракт, не сойдя с ума.
\*\*\*
Еще один свиток клятвы был написан, и еще один поставщик NPC был установлен на место. Этот поставщик NPC продавал те же предметы, что и поставщик NPC на стороне Небес над Небесами, но Золотая Лихорадка должна была покупать военные товары именно через него.
Договор был составлен на свитке клятвы, поэтому обе стороны будут рисковать огромными штрафами, если решат пойти против него.
В любом случае, Большая Золотая Гора завершил большую картину, которую он хотел, получив два контракта, заключенных с двумя враждующими сторонами. Теперь ему оставалось только ждать, пока война не станет больше.
Конечно, наблюдать со стороны за всеми действиями, одновременно поедая попкорн, тоже было не в его стиле. Еще одна «личность» должна была появиться в его большой картине.
«Давайте создадим большой и очень дружелюбно выглядящий аватар, который будет полной противоположностью Большой Золотой Горы.»
На этот раз он собирался превратить аватара в воина, а не в торговца, поэтому он сделал аватара красивым.
После того, как он потратил на это около 30 минут, перед ним появился высокий, хорошо сложенный человек, который имел другое очарование, по сравнению с Би Джей Гейлом.
«Что же касается имени... Блейк - этого будет достаточно.»
На этот раз он также придумал случайное имя.
Превратившись в Блейка, Сан-хёк сначала начал искать предметы, которые подходили бы Блейку.
Способности Блейка, согласно плану Сан-хёка, должны были основываться на «Рыцаре меча». С этим в качестве основы он собирался также использовать некоторые карты в качестве способности типа само-бафф.
Итак, оборудование, в котором нуждался этот аватар, немного отличалось от обычного оборудования Сан-хёка.
Сан-хёк купил несколько полезных предметов с аукциона и экипировал себя. Конечно, он также нашел довольно хороший меч.

Убийца огров +5 [Редкий ++]
- Большой меч, достаточно мощный, чтобы одним ударом разрубить огра пополам. При длине 1,4 м это не большой меч, и поэтому обладает характеристиками «полуторного меча», который можно использовать одной рукой или обеими руками. Этот меч убил более 1000 огров, за счет чего обладает особыми чертами.
Он был улучшен 5 раз и приобрел мощную силу.
[Основная статистика] Сила атаки 200(+40)(+100)
[Специальная статистика] Сила +40(+8)(+20)
[Специальный эффект] Сила огра(A): Сила увеличивается на 10%. Сухожильный разрез(A): эффект «Остроты» проникает в лезвие, и его разрывающая способность увеличивается.
+5 эффект: сила +40
[Бонусный эффект] (1) Сила +10 (2) HP +15

 Этот меч был гораздо качественнее, чем меч путешественника, которым некоторое время пользовался Сан-хёк. Конечно, его все ещё трудно сравнить с кнутом из Золотой Кости Десяти Тысячелетий, но в любом случае, это был определенно меч, который стоил не менее 10 миллионов вон (10 000 долларов США) на аукционе.
Сан-хёк купил доспехи ручной работы, которые были созданы человеком, создавшим меч, и покрасил их в красный цвет, а также, наконец, установил себе несколько карт слияния для Блейка.
Закончив экипировку, он отправился в гильдию наемников города Фалькон.
В ВЖ бытие наемником было не работой, а квалификацией, и, естественно, путешественники по измерениям, также известные как пользователи, могли приобрести эту квалификацию.
Имея лицензию наемника, люди могли работать наемниками в различных ситуациях, и война гильдий была одной из них.
Небеса над Небесами и Золотая Лихорадка фактически вербовали наемников. Конечно, из-за того, что Большая Золотая Гора довольно ощутимо ударил по их кошелькам, они не смогли собрать крупномасштабные силы.
Однако наемники были обязательны в войнах гильдий, поэтому обе гильдии собирали столько, сколько могли.
Сан-хёк получил лицензию наемника С-ранга, которую мог получить любой пользователь, достигший 40 уровня.
На табличке наемника было написано имя «Блейк».
«Я боялся, что на ней будет отображаться мой реальный ник, но, думаю, мне повезло. Эффект от титула гораздо сильнее, чем я ожидал.»
Благодаря получению лицензии наемника с именем «Блейк», ему не придется беспокоиться о том, что его личность раскроется.
Сан-хёк тут же отправился в гильдию Небеса над Небесами с лицензией наемника.
Финансовая мощь Золотой Лихорадки была намного сильнее, чем кто-либо думал, поэтому они могли продержаться долгое время даже после того, как Сан-хёк назначил им 50-ти кратную цену предметов.
Сверх этого, у них даже была сила подавлять Небеса над Небесами. В его предыдущей жизни также первые, кто втянул всю линию в войну, были Небеса над Небесами.
С самого начала они были сильно оттеснены Золотой Лихорадкой, поэтому они могли только заимствовать силу из своей гильдейской линии, и в результате все привело к битве между целыми линиями гильдий.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 50. Появление легенды. (2)**

Глава 50.
Было две причины для визита Сан-хёка в Небеса над Небесами.
Во-первых, как упоминалось выше, чтобы сбалансировать стороны, так как Золотая Лихорадка раздавит их, если его там не будет, а во-вторых, потому что он хотел сам разрушить Золотую Лихорадку.
«Растущий контракт? Такое возможно для наемников?»
Чунвун наклонил голову и спросил Тэмина.
«Что невозможно, когда есть свиток клятвы? Просто... до сих пор никто не хотел такого контракта.»
«Это правда, даже я не стану этого делать, если буду работать наемником. Просить деньги по счету убийств? Насколько он уверен в себе? Обычно, разве наемники не действуют еще более осторожно? Что, он какой-то наемник класса А или типа того?»
«Нет, он С-ранг.»
«И он настолько уверен в себе? Это потому что он ничего не знает?»
«Может быть, а может и нет. В любом случае, это не такая уж потеря для нас. Он хотел тысячу золотых за каждое убийство. И после 100 убийств, он хочет 10000 золота за убийство.»
«Неужели? Разве он не знает, что если он умрет, то контракт будет аннулирован? Какой наемник просит 100 убийств? Я думаю, он действительно ничего не понимает.»
«Похоже, он знал, как работают наемные контракты. И я даже любезно сказал ему, что большинство наемников совершают только одно или два убийства.»
«И он все еще хочет получить растущий контракт? Даже если он может получать по крайней мере 4000 золотых в неделю, будучи наемником С-ранга?»
«Да, именно так он и говорит.»
«Ничего себе, это само по себе удивительно.»
«Для нас это не потеря, каким бы ни был результат, поэтому я просто сказал «Да».»
«Конечно, ты и должен был это сделать. Мы все равно будем использовать их как пушечное мясо. Если он этого хочет, то мы должны быть очень благодарны.»
Наемники не были членами гильдии, поэтому им не нужно было платить какую-либо цену за проигрыш войны. Поэтому они всегда действовали достаточно осторожно.
Вот почему наниматели наемников тоже не ожидали от них многого. Просто, какими бы осторожными они ни были, они все равно были довольно мощной силой, поэтому они не могли просто не использовать их.
«О, у нас также заканчиваются камни маны, и нам также нужно купить больше улучшающих камней. Нам слишком не хватает огневой мощи по сравнению с Золотой Лихорадкой, поэтому мы должны компенсировать это.»
«Э-э, похоже, много денег снова пойдет коту под хвост. Как обстоят дела с фондами? Мы все еще можем держаться, верно?»
«Мы можем продержаться ... но я не знаю, как долго мы продержимся. При такой скорости нам, возможно, придется одолжить мощь линии.»
«Я думал, ты сказал, что мы не должны этого делать?»
«Обычно это определенно плохой выбор... но мы не можем просто так умереть. Сама война гильдий идет наперекосяк, поэтому мы должны сделать все, что в наших силах.»
Тэмин подумал, что они зашли слишком далеко.
Больше не было возможности разобраться в ситуации.
Убить или умереть... это был их единственный выбор.
\*\*\*
«Вам просто нужно помнить то, о чем я говорил раньше. Просто не забывайте, что мы можем лишить вас денежного вознаграждения, если кто-либо из вас будет действовать слишком осторожно.»
Ким Сунхун, лидер боевой группы «Небеса над Небесами А-4», напомнил новым наемникам о правилах и открыл свою маркировочную книгу.
«Первым районом будет Ледяная Долина. Я просил троих из вас отметить это место вчера, вы сделали это?»
Было три места, которые находились в юрисдикции группы А-4, и Ким Сунхун попросил наемников заранее отметить это место.
Трое наемников кивнули головами. Благодаря этому, никто не будет оставлен в этом месте.
«Тогда ладно. Отправляемся!»
Вместе с его словами, 11 человек, включая трех наемников и Ким Сунхуна были телепортированы в Ледяную Долину.
Их миссия сегодня состояла в том, чтобы найти и устранить всех пользователей Золотой Лихорадки, патрулируя их соответствующие районы.
Тэмин планировал атаковать «мастерские», которыми руководила Золотая Лихорадка, и которые приносили им большую часть прибыли.
Если бы Небеса над Небесами могли уничтожить их мастерские и отрезать их линию снабжения, Золотая Лихорадка рухнула бы изнутри. Конечно, было нелегко найти секретные добывающие шахты, принадлежавшие Золотой Лихорадке. Они искали по всей стране Сумерек 10 группами сил, но все еще не могли найти ни одну.
«Здесь их нет....... Должен ли я дать им какие-то подсказки или что-то еще?»
Блейк задумался о том, как он и его группа могли бы встретиться с членами Золотой Лихорадки, прежде чем они прибудут в ледяную долину. У него была одна цель... раздавить Золотую Лихорадку своими руками.
"Давайте еще немного понаблюдаем."
Как временные члены гильдии, а не настоящие, наемники практически не имели права голоса. Они просто делали то, за что им платили.
На самом деле, большинство наемников были просто пользователями среднего уровня, которые были едва выше уровня "новичка". У пользователей более высокого уровня были дела посерьёзнее.
Причина, по которой пользователи среднего уровня работали наемниками, заключалась в том, что они могли заработать несколько тысяч золотых, за очень быстрое время практически ничем не рискуя.
Это занятие было гораздо выгоднее, чем охота в опасном месте.
Если бы член Золотой Лихорадки увидел Сан-хёка, нет, Блейка, то заметил бы, что над ним парит красная голограмма. Эта голограмма была голограммой знака гильдии, и именно так работали войны гильдий.
Наемники были временными членами гильдии по контракту, так что это было естественно.
Наоборот, у пользователей Золотой Лихорадки были бы похожие знаки гильдии, плавающие над их головами, поэтому было не так сложно узнать друг друга.
"Следите за своим окружением. Мы не знаем, когда и где появится Золотая Лихорадка."
Даже после того, как они отправились в Ледяную Долину, Ким Сунхун продолжал предупреждать членов группы.
Он возглавлял две партии, а гильдии обычно объединяли две партии в одну группу.
Группе нужно было иметь высокую мобильность, а также достаточную для атаки на врагов мощь, именно поэтому группы обычно состояли из двух партий.
Иногда она состояла из одной партии элит, но это использовалось только в особых обстоятельствах.
Прямо сейчас Небеса над Небесами проигрывали более сильной Золотой Лихорадке.
"Четыре группы - Альфа, Бета, Гамма, Дельта - захватили поле боя, не так ли? Команда Альфа была самой сильной. Но меня там больше нет... стали ли они слабее?"
В своей предыдущей жизни, Блейк принадлежал к Альфа-группе, которая состояла из самых элитных членов.
В его памяти Альфа-группа была непобедимой группой, которая не знала поражений. Даже "Первая Команда Над Небесами", которую придумали Небеса над Небесами, была полностью разбита командой Альфа.
"О да, теперь, когда я думаю об этом, Первая Команда Над Небесами еще даже не была в планах. Если я правильно помню, в Первой Команде не было наемников...... впустят ли они меня, если я буду приносить пользу? Я думаю, что тогда все было бы гораздо интереснее......."
Думая о разных вещах, Блейк наблюдал за окружающим вместе с другими членами группы.
Но в этот момент... что-то, чего он не ожидал, произошло впереди него.
[Это Золотая Лихорадка!]
"А? Здесь появилась Золотая Лихорадка?"
Насколько он знал, здесь не было мастерской Золотой Лихорадки. Если Золотая Лихорадка появилась здесь, несмотря на это, вполне вероятно, что это была сила, которая бродила вокруг, охотясь за членами гильдии Небеса над Небесами.
"Роумеры... они должны принадлежать либо к команде Дельта, либо к команде Эпсилон...... Фью, похоже, у меня будет шанс проявить себя здесь."
Блуждание наугад может привести к уничтожению патрульной командой, если они не будут осторожны. Особенно здесь, в Ледяной Долине, где преобладали Небеса над Небесами. Вполне вероятно, что вражеские роумеры обладали значительной силой.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 51. Появление легенды. (3)**

Глава 51.
[Все готовьтесь к битв...]
Золотая Лихорадка начала атаковать прежде чем Ким Сунхун закончил говорить свои слова. В этом случае, вероятно, первыми их нашли враги.
К счастью, они обнаружили это не слишком поздно, так что Ким Сунхун и другие члены группы А-4 могли подготовиться к битве. Однако первой атаковать стала Золотая Лихорадка.
 \*Вспышка! Вспышка!\*
Естественно, первые навыки, которые использовались на поле битвы, были навыками управления толпой, также известными как навыки контроля или навыки СС.
В битвах между малыми силами победа или поражение иногда решались только своевременным использованием навыков СС.
Таким образом, степень влияния навыков CC, используемых Золотой Лихорадкой, определит ход битвы.
К счастью, только один из двух используемых навыков CC Золотой Лихорадки был в зоне. Если бы они оба были в зоне действия, их команда могла бы быть уничтожена даже без боя.
 \*Кррррррррак!\*
Около 5 пользователей из Небес над Небесами были заморожены из-за действия вражеского навыка. Это можно считать хорошими контрмерами. Тем более, что Небеса над Небесами сразу же использовали свои собственные навыки CC. Сражение можно было считать 60 в пользу золотой лихорадки и 40 в пользу Небес над Небесами.
"Начать запись!"
Очевидно, Блейк тоже не был затронут этим навыком CC. На самом деле, у него даже было время, чтобы начать запись видео прямо сейчас.
"Я ухвачусь за телезрителей благодаря Би Джей Гейлу и Блейку!"
 \*Црррр, лязг!\*
Начав запись, Блейк вытащил убийцу огров и посмотрел вперед.
Золотая Лихорадка и Небеса над Небесами столкнулись должным образом с их навыками CC. В этой ситуации формации или тактика мало что значили.
Нет, на самом деле, сражения в небольших масштабах, как это обычно было, не имело ничего общего с формированиями или стратегией в любом случае.
Если первоначальные навыки управления толпой не творили чудес, большинство сражений становились хаотичными.
"Правило номер один в хаотических битвах ... оставь своих союзников!"
У Блейка был опыт нескольких хаотических сражений, подобных этому, поэтому он точно знал, что должен делать в такой ситуации.
 \*Пинг, па-па-па-па!\*
Блейк использовал один из навыков души Рыцаря Меча, "Дикий танец меча света" и бросился в бой.
Дикий танец меча света безжалостно рубил все вокруг, казалось, что он разрубит и союзников, но члены, признанные системой "союзниками", не могли пострадать ни в коем случае, так что это не имело значения.
 \*Слэш!\*
Пострадали только враждебные сущности - пользователи Золотой Лихорадки.
Отказаться от союзников не значит бросить их и убежать... но значит забыть о оказании им помощи.
В такой ситуации нарушение правил было самым правильным.
 \*Слэш, Слэш! Паааа!\*
Блейк дико размахивал своим мечом, избегая вражеских атак, как будто у него были глаза на затылке.
Было две причины, по которым такое движение было возможно.
Во-первых, он обладал древним знанием, специализировавшимся на хаотических рукопашных схватках, "Рыцарь меча", а во-вторых, его боевые чувства и безумно высокая реакция были подобны острым мечам.
Среди навыков Рыцаря меча были "Маргинальные шаги" и "Усиление шестого чувства", и Блейк показывал совершенно абсурдные движения с этими двумя навыками.
Кроме того, он уже вложил в себя две карты слияния, когда появилась Золотая Лихорадка.
"Горящее сердце" и "Крылья ветра".
Затраты на эти два навыка составили 7 и 8 единиц соответственно. Горящее сердце увеличило его атаку на большую сумму в качестве компенсации снижения защиты, в то время как Крылья ветра увеличили скорость движения и шанс уклонения.
Оба они были относительно дорогими картами слияния, которые содержали элементалей низкого ранга. Конечно, они сделали свое дело, и Блейк будет использовать их много раз в будущем.
В его знаниях было только 2~3 карты слияния, которые специализируются на баффе самого себя, и личные баффы работали таким образом, что карты с подобными эффектами были бы поглощены лучшим, поэтому они не складывались.
 \*Вууууш! Хруст!\*
Еще одна голова взлетела в воздух. Голова, отделенная от тела, означала, что HP стали равны 0.

Наемник "Блейк" из Небес над Небесами победил пользователя "Шашашах" из Золотой Лихорадки.

 Не было необходимости подбирать какие-либо метки убийства, и система автоматически записывала убийство на войне гильдий. Блейк уже убил четверых.
Четыре убийства подряд. Только Блейк добивался реальных убийств. Пять человек из Небес над Небесами умерли, и четверо погибли из Золотой Лихорадки, и эти четверо были убиты Блейком. И Блейк все еще очищал поле боя прямо сейчас.
 \*Скрииии!\*
Блейк держал убийцу огров под наклоном, чтобы отразить атаку противника. Противник широко раскрыл глаза, которые говорили: "Это вообще возможно?" - но убийца огров к тому времени уже пронзил его тело.
 \*Сплоош! Хруст!\*
Вокруг разлетались частицы света. Блейк уже был покрыт ими с ног до головы. Казалось, что он светился, а не был покрыт кровью. Если бы это было похоже на настоящую кровь, возможно, он был бы похож на какого-то кровавого демона.

Наемник "Блейк" из Небес над Небесами победил пользователя "Гениальный Фехтовальщик" из Золотой Лихорадки.

 ‘Пятый.’
Блейк считал в уме, быстро уворачиваясь благодаря Маргинальным шагам.
 \*Взрыв!\*
Магические атаки падали прямо в то место, где он стоял. Пользователи Золотой Лихорадки уже заметили, что они могут быть уничтожены, если не убьют Блейка.
Вот почему они начали сосредотачиваться на Блейке. Однако, когда это произошло, другим пользователям Небес над Небесами стало намного легче.
Число убитых с обеих сторон равнялось пяти, а остальных членов с каждой стороны осталось по девять.
Однако, когда Блейк столкнулся с пятью членами золотой лихорадки в одиночку, направленность битвы мгновенно переключилась.
Определенно Золотая Лихорадка, у которой была упреждающая атака, и которые изначально имели преимущество битвы, должны были побеждать. Однако один пользователь изменил это.
Он не только изменил ход битвы, но и полностью перевернул его.
Все было похоже на то, как будто огромный тайфун только что пронесся по полю боя. Никто не мог поймать его или преградить ему путь.
Даже пользователи небес над небесами были потрясены.
Окончательный результат состоял в том, что небеса над небесами потеряли 6 членов (из которых 2 были наемниками), в то время как 14 членов Золотой лихорадки были уничтожены. 12 из 14 были убиты Блейком.
Блейк с самого начала проявил удивительную мощь.
Однако, легенда только начиналась.
\*\*\*
Закончив первый бой, Сан-хёк сохранил записанное им на этот раз видео и проверил его в сумеречном павильоне.
"Неплохо, можно сказать, что все получилось даже очень хорошо. Последнее видео было настолько дерьмовым из-за того, что мне пришлось вырезать так много частей из-за утечки идентичности...... но на этот раз мне не нужно ничего этого делать."
Сан-хёку очень понравилось это видео. Во-первых, он приложил усилия, чтобы выглядеть круче, регулируя угол боя.
Именно таким расслабленным он был во время боя – у него даже было время настроить камеру.
"Если я сложу пять или шесть этих боевых видео и выпущу их через Би Джей Гейла, это может быть шокирующим. О, мне нужно как можно скорее создать гильдию. После того, как я создам гильдию, я свяжу Би Джей Гейла и Блэйка на одном канале и зарегистрирую его как общий аккаунт, тогда это может помочь мне получить лайв-канал позже."
Это было одной из причин, по которой Сан-хёк потрудился принять участие в этой войне.
Завоевание зрительской аудитории с помощью крутых боевых кадров и выполнение минимальных условий для приобретения живого канала.
Это было похоже на убийство трех или четырех зайцев одним выстрелом.
Закончив проверку отснятого материала, Сан-хёк встал. Ему нужно было создать гильдию из одного человека. Однако по каналу, предназначенному только для наемников, появилось сообщение из гильдии "Небеса над Небесами".
[Сэр Блейк, могу я поговорить с вами, если вы не слишком заняты?]
Сообщение, естественно, было от Тэмина.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 52. Как и ожидалось. (1)**

"Прошу прощения, но мне так удобнее. Я понимаю, откуда вы пришли, и я понимаю ваши условия, но я должен отказаться."
Услышав ответ Сан-хёка, Тэмин спокойно кивнул головой. Он ожидал, что все дойдет до этой точки. Во-первых, для такого высокопоставленного пользователя было редкостью работать наемником.
"Понятно. Я больше не буду вас беспокоить."
Тэмин сдался. Обычно он никогда не тянул время и он также знал, что ничего не изменится, если он поступит таким образом.
"Вместо этого я сделаю все, что в моих силах, пока я еще наемник."
"Спасибо. Я также заплачу вам должным образом. Кроме того, если вам что-нибудь нужно, то, пожалуйста, говорите. Мы поддержим вас с расходными материалами."
"Ох! Тогда я с благодарностью приму вашу поддержку."
Блейк с улыбкой кивнул. Он не откажет тому, кто купит у него вещи и вернет их ему.
"О, я также планирую переместить вас из вашей группы в новое место. Это вас устраивает?"
"Куда именно?"
"В A-S. Это группа, состоящая из элиты нашей гильдии."
 'Значит, первая команда над небом еще не создана.'
Сан-хёк кивнул головой и заговорил.
"Я действительно не возражаю, но...... Я хочу попросить вас кое о чем."
"Пожалуйста, говорите."
"На самом деле мне все равно, к какой группе я принадлежу, но я хочу быть в состоянии действовать в одиночку, как только начнется сражение. Мой боевой стиль не очень подходит для группы."
"Ох...... вы хотите, чтобы у вас была свободная роль?"
"Мне это нужно только во время битвы. Я, естественно, буду следовать приказам лидера, когда мы не будем сражаться."
Тэмин вспомнил видеозапись, которую прислал ему член гильдии после последней битвы. Блейк определенно привык сражаться в одиночку.
"Ну что ж, хорошо. Я посмотрю, что можно сделать. Однако можете ли вы выполнять приказы в чрезвычайных ситуациях?"
"Конечно, такая свобода действий вполне естественна."
"Тогда все в порядке. Я пошлю сообщение заранее, так что вам просто нужно встретиться."
"Понятно."
Никаких конфликтов не было. Поскольку эти двое хотели одного и того же, разговор прошел хорошо. Затем Сан-хёк отправился в здание гильдий, чтобы закончить то, что он хотел сделать.
Конечно, он не мог сразу создать гильдию. Наемник не может принадлежать к гильдии.
Вот почему он только купил разрешение на создание гильдии и планировал подписать его после того, как его работа в качестве наемника закончится.
"Что касается названия гильдии... пусть будет [One]."
Он назвал гильдию, не подумав и на этот раз. К счастью, имя [One] не было занято ни одной другой Гильдией.
Купив разрешение на создание гильдии за 50 000 золотых, Сан-хёк покинул здание гильдий.
Создание гильдии требовало немалых денег, поэтому количество гильдий на самом деле было не таким уж большим.
Были даже некоторые веб-сайты, которые продавали названия гильдий после того, как эта гильдия была доведена до практического расформирования.
После подготовки к созданию гильдии, Сан-хёк вернулся в Небеса над небесами. После этой одной миссии отношение к Сан-хёку стало совсем другим. Тэмин сменил группу Сан-хёка на А-S, и теперь это была группа с самыми элитными членами гильдии.
Позже, когда Первая Команда Небес над Небесами была создана, 70% членов команды A-S перешли туда.
Переход в команду с лучшими членами означал, что он получит возможность сражаться с более сильными врагами.
Сан-хёка это не очень волновало, пока он мог просто бесноваться. Благодаря Тэмину, установившему поле битвы, теперь ему просто нужно было сражаться в свое удовольствие.
Истинная внешность Блейка.
С этого началась легенда о Небесно-Золотой войне.
\*\*\*
"Ты на 100% уверен в этом?"
"Да, это так. Я уже говорил об этом. Если бы он солгал, то свиток клятвы активировался бы...... у него нет никакой возможности соврать, ведь он рискует своим собственным счетом."
Блэки, возглавлявший самую сильную группу "Золотой Лихорадки" - команду "Альфа", кивнул, выслушав своего подчиненного.
Война между Небесами над Небесами и Золотой Лихорадкой стала войной между линиями; Линия Неба и Линия Золота.
Это произошло через десять дней после того, как Небеса над Небесами и Золотая Лихорадка вступили в войну. И теперь, когда прошло еще десять дней...... война шла действительно тяжело.
Даже если они сражались в течение двадцати дней, ни одна из сторон не брала верх над другой.
Золотая Лихорадка владела преимуществом в начале, но из-за фрика, появляющегося с пользователями Небес над Небесами, война снова стала сбалансированной.
"Блейк ... сегодня я разобью тебя вдребезги!" - Пробормотал Блэки, стиснув зубы.
Странный наемник Блейк все испортил. Число убитых его мечом составило 1147.
Обычно это было невозможно для простого наемника.
Дело дошло до того, что Блейк практически изменил ход войны.
Только один раз – убить его только один раз было достаточно, чтобы заставить его уйти с этой войны, поэтому золотая лихорадка много раз пыталась убить его, но все их попытки до сих пор не увенчались успехом.
Вместо этого, они словно дарили ему мясо на убой.
На самом деле, это количество убийств было давлением даже для Небес над Небесами.
Это было очевидно, так как согласно их контракту, Небеса над Небесами должны были заплатить ему более 10 миллионов золотых. Эта сумма была почти такой же, как и та, которую у них отнял Большая Золотая Гора.
Естественно, это была огромная нагрузка для них. На самом деле, многие люди внутри гильдии хотели, чтобы Блейк умер.
Хотя и не столь откровенно, они подталкивали Блейка и Первую Команду к более опасным битвам.
Однако Блейк выживал до конца. На самом деле, он даже помогал выжить другим членам команды.
В конце концов, Тэмин договорился с Блейком. Они решили, что гильдия заплатит наемнику 5 миллионов золотом, а оставшуюся сумму - предметами, стоящими столько же.
Так как они уходили в минус на 1~2 миллиона золота каждый день, это было лучшее, что они могли сделать.
У них было так мало денег, что Чунвун и Тэмин покупали золото за реальные деньги, чтобы заплатить за контракты.
Однако при таких темпах они не протянут и недели.
Возможно, благодаря этому Тэмин мог сделать только худший выбор.
"Давайте еще раз пройдемся по сценарию. Итак, как только мы заманим этого парня, остальная часть Первой Команды отступит, поэтому мы просто должны окружить и убить его?"
"Да. Несмотря на то, что Блейка называют бессмертным наемником, мы сможем победить, если команда Альфа окружит его."
"Ну да. Даже он не сможет этого вынести. Но почему парни из "Небеса над небесами" вдруг отказались от него?"
"Я точно не знаю, но из того, что я слышал ... количество золота, которое они платят Блейку, на самом деле астрономическое. Таким образом, у них нет выбора, кроме как заставить его уйти на пенсию."
"Они, должно быть, сумасшедшие ... они вели себя как умные парни, но теперь они звучат глупее меня."
"Ого, ты знал, что глуп?"
"Заткнись."
Блэки хлопнул младшего по затылку и встал.
"Ребята. Это, наконец, наш шанс заплатить долги. Блейк этот ублюдок...... я определенно отомщу тебе сегодня."
Все члены команды "Альфа" встали со своих мест. 14 членов, включая Блэки. Их способности были на высшем уровне.
Тем не менее, они были раздавлены три раза Первой Командой Над Небесами. Все члены были убиты Блейком по меньшей мере дважды.
Особенно в случае с Блэки, он был сокрушен Блейком три раза, причем с разгромом, так как он был так непреклонен в борьбе с ним. Он был почти травмирован этим прямо сейчас.
'На этот раз точно!'
Теперь, когда до обещанного времени оставалось всего 5 минут ... Блэки стиснул зубы и посмотрел вперед.
\*\*\*
[Я действительно не думаю, что это хороший выбор.]
Джетти, один из основных членов Небеса над Небесами, а также принадлежащий к Первой Команде Над Небесами, с самого начала скептически относился к этому плану.
Честно говоря, были пользователи, которые думали то же самое в гильдии. Однако, все они чувствовали, что это должно быть сделано ради гильдии.
[Джетти, мы ничего не можем поделать. Я тоже, честно говоря...... не думаю, что заставить мистера Блейка насильно уйти в отставку, это хороший выбор, но что мы можем сделать? Нагрузка на Гильдию так велика.]
[Но это все еще не очень хороший выбор. Честно говоря, сколько раз он нам помогал? Но теперь мы.......]
[Эй, перестань вести себя как хороший парень. Мы делаем только то, что нам приказано. Почему ты такой ворчливый? Честно говоря, как ты думаешь, сколько этот парень зарабатывает? Этот парень должен быть благодарен нам.]
Не все члены Первой Команды Над Небесами любили Блейка. На самом деле, больше половины ревновали и даже ненавидели его.
[Правда, эта сумма безумна. Десять миллионов золотых. Разве это не около 500 миллионов вон (500 000 долларов США) прямо сейчас? Независимо от того, как хорошо он борется, получать полмиллиарда вон менее чем за месяц - это полная афера.]
[Полмиллиарда? Серьезно? Это безумие.]
[Но это мы согласились на такой контракт.]
[Не говори так наивно, и если тебе это не нравится, просто уходи. Не нужно срывать план.]
Как бы сильно ни возражал Джетти, это было бесполезно. Этот план с кодовым названием "Ветвление" уже осуществлялся, и с такой скоростью Блейк будет в серьезной опасности.
"Фу ... значит, я тоже должен сделать выбор?"
Джетти начал серьезно обдумывать, что делать, просматривая записи разговоров между членами своей гильдии.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 53. Как и ожидалось. (2)**

Столкновение между Альфа-командой и Первой Командой над Небесами. Это было уже четвертое столкновение, так что ничего странного в нем не было.
Ну, по крайней мере, так все начиналось. Однако...... бой выглядел очень странно.
Если внимательно смотреть на то, как сражалась Первая Команда над Небесами, то все выглядело так, словно Блейк неистовствовал сам по себе, а другие члены пользовались открытым пространством, которое он создавал.
В целом, борьба Блейка в одиночку была вполне естественной. Однако сегодня что-то изменилось.
Другие члены Первой Команды над Небесами не пользовались преимуществом, созданным Блейком, а продолжали отступать.
И в конце концов ... они все исчезли.
Теперь Блейк был совсем один.
Члены Альфа-команды Золотой Лихорадки окружили Блейка круговым образом, чтобы отрезать любой путь к бегству.
Теперь Блейк был окружен 14 врагами. Похоже, он умрет здесь, что бы ни случилось.
"Блейк! Так приятно видеть тебя здесь." - Крикнул Блэки с очень радостным выражением лица. Он вел себя так, как будто Блейк уже был захвачен и стоял перед ним на коленях.
Однако Блейк только улыбнулся, оглядевшись вокруг.
"Черт ... они ведут себя так, как я и думал."
Его улыбка означала одно.
Все прошло именно так, как он и ожидал, и было так очевидно, что происходит, что он в конце концов рассмеялся.
"Даже ты не можешь контролировать себя, когда знаешь, что умрешь."
На самом деле, Блэки не чувствовал, что его обида на Блейка исчезнет только потому, что он убьёт его однажды. Честно говоря, почти не было наказаний за смерть наемника.
Итак, он просто пытался снять часть своего стресса, заставляя Блейка чувствовать себя неполноценным в этом разговоре.
"Ты много говоришь, как всегда."
Блейк снова улыбнулся, глядя на Блэки.
Так было всегда. Блэки всегда много говорил в критические моменты.
"Что? Ты все еще не понимаешь ситуацию, в которой находишься." - Когда Блэки продолжал говорить, Сан-хёк быстро достал несколько карт слияния и использовал их на свое тело.
 \*Цзззиинь, вспышка! Вспышка!\*
В этот момент команда "Альфа" сразу же приготовилась к атаке.
Блэки также понял, что сейчас не время для разговоров и достал свое оружие. Впрочем, Сан-хёк за эти секунды разговора уже успел усилиться.
"Я благодарен тебе за то, что ты нашел место для моей смерти ... но что ты можешь сделать? Я пока не собираюсь умирать."
 \*Срррр, лязг!\*
Блейк злобно рассмеялся, вытаскивая убийцу огров.
Поскольку все шло так, как он ожидал, он не чувствовал ни смущения, ни паники. На самом деле, он даже ждал этого момента. Теперь у него было оправдание, а с оправданием он мог сделать многое.
Так что сейчас ... ему просто нужно было дико танцевать со своим мечом.
Ничего не изменилось с его предыдущей жизни. Это был мир ожесточенной конкуренции, где люди предавали друг друга без угрызений совести, если это было выгодно
--
-- Мир Вечной Жизни.
--
Битва между одним человеком и несколькими обычно была в пользу нескольких. Однако так было не всегда.
Были и исключения.
Особенно в случае существ, которые были вне классификации - "общее знание" не работало на этих людей.
Как сейчас.
 \*Кл-кл-кл-КЛ-клац!\*
Блейк отразил убийцей огров пять стрел, которые летели в него. Свои действия он не считал чем-то особенным, просто делая все как обычно.
Конечно, были и навыки, которые отражали такие снаряды. И эти навыки позволили создать более прочную и эффективную защиту. Однако не было похоже на то, что эти навыки нельзя было имитировать, не обладая реальными навыками.
Точно такие же дела обстояли с показателем уклонения; хотя собственный показатель уклонения был самым влиятельным, он не способствовал всем уклонам, сделанным игроком.
Иногда игроки с более низкими характеристиками уклонения показывали более высокий шанс уклонения, используя свои чувства.
Это была одна из основных систем в ВЖ.
Некоторые люди говорили, что из-за этого игры слишком сильно зависят от таланта, но, во-первых, игры не могут быть справедливыми для всех.
Просто игровые компании разрабатывали игры так, чтобы различия в талантах можно было преодолеть с помощью усилий.
В любом случае, Блейк мог также имитировать навык отклонения исключительно через свой опыт, несмотря на то, что не обладал этим навыком.
 \*Тцк-тцк-тцк! Фвооуш, хруст!\*
Он осуществил ещё одну контратаку после блокирования. Блейк снова раздавил перед собой члена команды Альфа. Битва продолжалась уже 20 минут ... но Блейк был все еще жив.
Вместо этого восемь человек из команды Альфа были мертвы. Конечно, это не означало, что Блейк все еще был в хорошем состоянии.
Из его тела торчали 7 стрел, а также было видно несколько глубоких ран.
 'Что это за парень, черт возьми?'
Блэки посмотрел на Блейка дрожащими глазами после того, как увидел еще одного члена команды Альфа, превращающегося во фрагменты света.
 'Он просто сумасшедший. '
Когда началась битва, Блэки думал только о том, как бы еще больше помучить Блейка, но теперь он беспокоился о том, смогут ли они победить его вообще.
"От него почти ничего не осталось! Продолжайте теснить его!"
Блэки подумал, что остался только один способ. Он был уверен, что он не мог отступить в этой ситуации.
"Мой HP составляет 21%...... черт возьми. Это действительно непросто."
Блейк привычно проверил свои хит-пойнты и огляделся по сторонам. У него осталось не так много HP, и в настоящее время они по-прежнему падали.
При такой скорости он действительно умрет, прежде чем победит оставшихся 6 врагов. Однако у него все же был козырь.
Это была буквально козырная карта.
Карта слияния.......
Её стоимость составляла 16 единиц и могла использоваться только один раз в пять дней. Она называлась……
 'Карта слияния - Капля крови Феникса... это карта, которая приведёт меня к победе.'
Карта слияния "Капля крови Феникса" в настоящее время была самой высокосортной картой, которую он мог синтезировать.
Эта карта была чем-то, о чем Сан-хёк никому не говорил даже в своей предыдущей жизни. Причина в том, что он узнал о формуле для этой карты только за месяц до своего возвращения во времени.
Он искал её формулу в течение более 5 лет, используя крохи информации и немногочисленные подсказки. Он думал о том, чтобы сдаться, так как так долго безуспешно цеплялся за нее, но в последний момент смог чудесным образом обнаружить формулу этой карты.
Из-за того, что эта карта потребляла несколько карт элементалей среднего ранга и другие драгоценные материалы в форме карт, она была еще дороже, чем карты слияния S-класса, синтезированные из элементалей высокого ранга, но в любом случае эффекты были потрясающими.

 Карта слияния 'Капля крови Феникса' [Специальная, Лимитированная]
: Крайне специализированная карта слияния, сделанная из карты огненного элементаля среднего ранга, карты крови элементалей среднего ранга, карты земли элементалей среднего ранга, карты молнии элементалей среднего ранга, карты Огненный Лепесток, карты Сердца Красного Огра, карты Язык Огненного Волшебника, карты Фрагмент Кости Огненной Змеи - в общей сложности 8 карт. Это чудо, что эта формула была открыта.
Эффекты: эту карту можно использовать только на себе, и после ее использования HP и выносливость восстанавливаются до 100%, а все травмы и отравленный статус исцеляются. Однако пользователь вернется в исходное состояние через 10 минут. Время продолжительности увеличивается по мере увеличения мастерства владения картой.
Продолжительность: 10 минут [Время восстановления: 120 часов]
Специальный эффект: После того, как проходит 10 минут и пользователь возвращается в свое первоначальное состояние, специальный эффект под названием "Следы Феникса" остается на теле. [Следы Феникса : Все лечебные эффекты восстанавливаю на 50% меньше здоровья в течении 48 часов, но весь получаемый урон уменьшается на 10%.]
Знание карты : 0/250 [Классность ранг Д]
Стоимость : 16

 Не стоит и говорить, что Капля крови Феникса была безумно дорогой картой.
Всего материальные затраты на изготовление карт составили около 1 миллиона золотых. Хотя Блейк не беспокоился о деньгах, он не мог использовать эту карту все время.
"Давайте начнем...... раунд 2."

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 54. Время платить.**

(1)
 \*Вспышка, треск!\*
Блейк улыбнулся, используя карту на себя. И прежде чем он восстановил свое здоровье на 100% и исцелил все свои травмы, его окутала полоса огня.
Он вернется в свое прежнее состояние через 10 минут, но сможет поддерживать свое идеальное состояние еще по крайней мере 10 минут.
Это было то, что он считал самым лучшим эффектом.
Хотя это можно было использовать только раз в пять дней, он становился достаточно сильным, чтобы все изменить, как только он использовал эту карту.
Это было очарование и сила пользователей карт.
Естественно, если даже 14 человек не смогли убить Блейка, то для 6 человек это было действительно невозможным. Конечно, у Блейка было только 10 минут, но 10 минут определенно не было коротким временем.
\*\*\*
По одному в минуту.
Пять членов команды Альфа упали ровно через пять минут. Ни одного исключения. Убийца огров безжалостно разорвал их тела, и шестеро уставших членов команды Альфы не могли этого вынести.
В конце концов, на поле боя остался только Блэки.
Если быть точным, Блейк решил оставить его.
"Ты...... ты ублюдок......."
Блэки не мог нормально говорить в присутствии Сан-хёка. Это было полной противоположностью тому, что он ожидал. Он представил себе Блейка, стоящего перед ним на коленях.
Блэки не мог поверить в эту реальность и снова бросился на Сан-хёка. Однако Сан-хёк легко блокировал его атаку.
 \*Лязг, Клааанг!\*
После легкого отклонения топора Блэки убийцей огров, Сан-хёк врезался в Блэки, чтобы повалить его.
 \*Бум! Скрип, крэк!\*
Блэки без сил упал на землю. Его HP и жизнеспособность были уже ниже 5%. Так что он даже не мог встать после того нападения.
"Угх......."
Блэки снова попытался встать, но тело его не слушалось.
Тем временем Блейк подошел к нему и спокойно посмотрел сверху вниз.
"Бл\*...... ну и пи\*дец."
Если бы у ВЖ была функция самоубийства, то Блэки без раздумий использовал бы её. Именно настолько плохо он себя чувствовал.
"Как же так? По-моему ты слишком глубоко погрузился в мечты?"
Блейк насмехался над заблуждениями Блэки.
"Черт возьми, я определенно убь..."
 \*Фу, хруст!\*
Блейк не стал дослушивать его и нанес удар убийцей огров в голову Блэки. Благодаря тщательной системе предотвращения шока, он не почувствует никакой боли, но он будет чувствовать себя ужасно.

Наемник "Блейк" из Небес над Небесами победил "Блэки" из Золотой лихорадки.
Поздравляем, ваша собранная карма прорвалась через предел, и вы повысили уровень.

 Ему даже дали уровень за убийство Блэки.
Он чувствовал себя очень хорошо.
Он также заработал много кармы в этой войне.
В настоящее время Сан-хёк был 52 уровня.
Он дважды повысил свой уровень во время Небесно-Золотой войны. Не только уровень, но так же и мастерство владения навыками повысилось. Его древние знания также немного улучшились.
 'Я собирался уйти, как только мне надоест ... эх, почему вы начали делать такие вещи, а?'
Сан-хёк давно предвидел такой исход и уже планировал, что делать, когда возникнет такая ситуация.
"Небеса над Небесами ... вы определенно пожалеете об этом." - пробормотал он, улыбнувшись. После чего он просто покинул поле боя и начал безжалостно уничтожать рудники Золотой Лихорадки.
Была одна причина, по которой он не делал этого до сих пор ... и это должно было затянуть эту войну как можно дольше. Однако, поскольку у него больше не было причин делать это сейчас, он начал разрушать все зоны гринда одну за другой.
Самое главное здесь было то, что убийство пользователя-добытчика повышало счетчик убийств так же, как и убийство боевого члена.
Это означало прибыль в 10 000 золотых независимо от того, кого убивал Сан-хёка.
Пользователи зоны гринда могут быть убиты снова и снова, в отличие от боевых сил. Это означало, что количество золота, которое Сан-хёк получит от гильдии Небеса над Небесами, станет астрономическим.
Золотая Лихорадка, получающая урон, также была приятным бонусом.
Причина, по которой Тэмин не исключил Сан-хёка в середине этой войны, заключалась в том, что Сан-хёк будет действовать в одиночку, в любом случае убивая людей.
Однако даже он не предвидел такой ситуации.
Два дня...... Сан-хёк в одиночку охотились на членов Золотой Лихорадки в течение всего двух дней. Однако ... количество убийств, которые он совершил за эти два дня равнялось 716.
В золоте...... это был 7,16 млн. золотых.
Честно говоря, у Небес над Небесами не было никакого способа, чтобы остановить Сан-хёка. Из-за одного неправильного контракта не только одна гильдия, но и вся линия Неба обанкротится, .
К счастью, Сан-хёк остановился через 4 дня. После того, как он прекратил свою резню, Сан-хёк даже связался с Тэмином, чтобы встретиться.
Тэмин знал, что все закончится сейчас, если он не решит проблему. И он также знал, что только он может решить эту проблему.
"Значит, ты готов расторгнуть контракт при условии, что мы полностью заплатим за то, что ты делал до сих пор?"
"Да, именно так."
Блейк улыбнулся, разговаривая с Тэмином. Честно говоря, Тэмин думал, что Блейк будет кричать и ругаться на него. Однако Блейк был гораздо хладнокровнее, чем думал глава гильдии.
"Прежде чем я отвечу ... могу я задать несколько вопросов?"
"Конечно, давайте."
"Почему...... ты не злишься?"
"Не злюсь? Почему я должен злиться? Это жизнь. Нужно ли мне злиться только потому, что меня однажды предали? И давайте будем честными здесь. Что изменится, если я разозлюсь? Только я буду чувствовать себя ужасно."
Блейк сказал это с улыбкой, но Тэмин почувствовал пугающе острый шип от его слов.
 'Мы прикоснулись не к тому парню.'
Он наконец понял, какую большую ошибку совершил.
Блейк был картой, которую ему не следовало трогать.
"Тогда ладно. Еще один...... почему ты остановился?"
"Небеса над Небесами, нет, вся линия Неба. Если я перейду к этому, то вы обанкротитесь, а это не очень хорошо для меня. Если я буду слишком жадным, то потеряю больше, чем приобрету."
"Хм......."
Услышав ответ Блейка, Тэмин снова испытал сильное потрясение.
 'Он настоящий фрик.'
Решение Блейка расстроило Тэмина. Его уровень суждений можно было увидеть с того момента, как он связался с Тэмином.
Прямо сейчас сообщение на форуме одного из основных пользователей Небес над Небесами, "Джетти", вызывало огромную волну.
Хотя это была длинная стена текста, подводя итог, она обнажала вопиющую интригу Небес над Небесами. И "главным героем" этой стены текста был Блейк.
 'Он уже знает, что социальные сети и общественность на его стороне. Здесь я ничего не могу сделать. '
Тэмин отчаялся. Здесь не было места для переговоров.
Он мог только дать Блейку все, что тот хотел.
 'Раз уж дело дошло до этого, мне, возможно, придется пожертвовать собой, чтобы спасти гильдию и линию.......'
Тэмин рассматривал наихудший вариант развития событий. Однако Блейк продолжал говорить так, как будто уже предвидел его мысли.
"Если ты собираешься пожертвовать собой, то можешь даже не перечитывать контракт, который мы составили. Я определенно сказал, что контракт составляется между мной и гильдией Небеса над Небесами, а не между мной и вами, мистер Тэмин."
 \*Хруст\*
Слова Блейка шипами вонзились в сердце Тэмина. В этот момент больше не было необходимости разговаривать.
Тэмин, нет, Небеса над Небесами полностью проиграли ему.
Таким образом, титан, известный как Блейк, улыбался, топча Небеса над Небесами.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 55. Время платить. (2)**

Война закончилась, и, как ни странно, победителя не было. После долгого периода переговоров, Небеса над Небесами и Золотая Лихорадка согласились, что нужно заканчивать войну без определения победителя.
Две гильдии, нет, все гильдии каждой линии были опустошены после этого одного месяца войны.
Особенно это касалось Небес над Небесами и Золотой Лихорадки – удивительно, что они вообще держались.
По правде говоря, гильдмастер Чунвун из Небес над Небесами потерял около 500 миллионов вон (500 000 долларов США) в реальных деньгах во время этой войны.
Он держался только потому, что ему принадлежало несколько дорогих зданий. Иначе Небеса над Небесами рухнули бы.
Золотая Лихорадка ничем не отличалась. Хотя им и не приходилось платить дважды, как Небесам над Небесами, количество денег, взятых Большой Золотой Горой, было огромным.
Через эту войну Большая Золотая Гора вырвал около 100 миллионов золота из Золотой Лихорадки, а точнее - из Линии Золота.
Это было более 5 миллиардов наличными (5 миллионов долларов).
В этой войне был только один победитель.
Пользователь под названием Большая Золотая Гора, также известный как Блейк..... Сан-хёк был истинным победителем этой войны.
На самом деле, ему еще даже не полностью заплатили.
Большая Золотая Гора все еще должен был получить 10~20 миллионов золота с каждой стороны, в то время как Блейк еще должен был получить 7 миллионов золота в предметах с Небес над Небесами.
Хотя война закончилась, Золотая Лихорадка и Небеса над Небесами все еще страдали. До войны обе их гильдии входили в топ-10 в ВЖ, но теперь, когда война закончилась, не говоря уже о ТОП-10, они даже не будут в ТОП-30.
Вот как они были потрясены в этой войне.
"Вы должны были проверить список предметов, который мы вам дали, но, пожалуйста, скажите нам, если вы думаете, что что-то неправильно оценено. Я скажу, чтобы их переоценили." -Сказал грустный Тэмин Сан-хёку, прежде чем открыть хранилище гильдии. Небеса над Небесами и Сан-хёк(Блейк) уже обсудили мелкие детали и использовали свиток клятвы.
Таким образом, было очень маловероятно, что Тэмин обманул Сан-хёка с помощью этой сделки.
"В этом списке нет никаких недостатков. Если я найду какие-либо ошибки после просмотра элементов, я обязательно скажу тебе."
"Тогда ладно."
За последние дни Тэмин, казалось, сильно постарел. Конечно, никаких изменений в его игровом аватаре заметно не было. Просто... его слова и действия, казалось, говорили о том, что он сильно устал.
 \*Дррррраг, клац!\*
Большие гильдии, такие, как Небеса над Небесами, имели один или несколько складов гильдии.
Небеса над Небесами были гильдией, которая сосредоточилась на рейдах, поэтому у них был довольно хороший выбор предметов.
Конечно, по мнению Сан-хёка, они были в лучшем случае так себе, но у них все еще было несколько предметов, которые ему нравились.
"Остальные мне не нужны. Но что касается этого......."
Единственная причина, по которой Сан-хёк обменял 7 миллионов золотых на игровые предметы, была из-за этого предмета, который находился на складе Небес над Небесами.
Он сразу же отправился на поиски, как только вошел на склад.
Хотя это не был предмет, который должен был быть похоронен здесь, но в данный момент времени только люди, которые достигли уровня мастера в области ювелирного дела, могли оценить его.
Пользователи производственного класса имели соответствующие своему мастерству ранги: ученик - старший – прославленный - мастер - небесный – божественный, и только мастера и выше могли заметить ценность этого предмета.
Прямо сейчас, не было пользователей на уровне известного, не говоря уже о мастере. На самом деле, поднять уровень производства было гораздо тяжелее, чем фактические уровни, поэтому ремесленники, которые достигли уровня "прославленный", очень ценились и получали большие привилегии.
"Светящийся Черный Глаз! Ребята из Небес над Небесами должны были оставить его здесь, потому что думали, что это был обычный уникальный аксессуар, верно?"

 Сверкающий Черный Глаз [Уникальный]
- Свет, мигающий внутри черного драгоценного камня, позволяет любому заметить, что драгоценный камень очень особенный. Однако, похоже, требуется значительная техника, чтобы понять, что скрыто за этим предметом на самом деле.
[Основная статистика] Все статы +7
[Специальная статистика] Сопротивление всем атрибутам +20%, скорость движения +10%
[Специальные эффекты] N / A
[Пункт навык] N / A

 "Выглядит неплохо, но и не очень хорошо. Вот почему ребята из гильдии просто оставили его на складе. Они должны были оценить его в 700 тысяч золотых, так как у него уникальный класс, и положить здесь, потому что он считается высоко-рейтинговым предметом, но никто так и не захотел его использовать."
Сан-хёк взял черный камень и улыбнулся. Этот драгоценный камень может быть установлен на слот для аксессуаров.
Однако это не был истинный внешний вид этого драгоценного камня. Он все ещё нуждался в обработке.
Другими словами, это была руда.
Если бы здесь был ювелирный мастер, то он мог бы превратить этот материал в – Сверкающее кольцо, Сверкающее ожерелье, Сверкающие серьги (×2).
До того момента, пока Сан-хёк не вернулся в прошлое, эти четыре аксессуара были названы Сверкающим набором, и хотя каждый из предметов был всего лишь уникального класса, они всегда были включены в топ лучших пяти наборов аксессуаров.
Причина заключалась в возможностях, которые давал Сверкающий набор. Эти возможности набора были действительно хорошими и особенными, а самое главное - они были уникальными. Вот почему цена этих четырех предметов со временем росла.
Если незначительные ингредиенты были легкодоступны, то основной - Сверкающий Черный Глаз - был невероятно редким.
Он мог быть получен только от псевдо-именованных монстров и имел слишком низкую вероятность падения до такой степени, что он не падал практически вообще.
Получить его было даже труднее, чем выиграть в лотерею. Конечно, все это было обнаружено гораздо позже, поэтому в настоящее время никто даже не знал, как правильно использовать эту вещь.
"Из одного драгоценного камня я могу сделать два предмета. Это означает.... Я могу получить набор с двойным эффектом."
Сверкающий набор имел двойной эффект, тройной эффект, а также четверной эффект - по количеству предметов. Варианты, которые были любимы пользователями больше всего были двойной-набор и тройной-набор эффектов.
Он приобрел один камень, так что ему нужен был ещё один, чтобы завершить целый набор.
"Может, мне помолиться, чтобы один из них появился на аукционе?"
Он уже приказал NPC из торговой гильдии "Большая Гора" купить этот предмет независимо от цены, как только он появится.
Хотя его еще не было, была определенно возможность его появления.
Дорогие ремесленные изделия с высоким качеством и с неизвестным потенциалом...... Небеса над Небесами сложили их на своем складе на всякий случай.
Сан-хёк отобрал только те вещи, которые впоследствии станут более ценными, и положил их в свою сумку.
Усовершенствованные предметы здесь были не так хороши и Сан-хёк обладал предметами намного лучше. Естественно, никто не обратил на них внимания.
Отобрав предметов на 7 миллионов золотых, Сан-хёк покинул склад. В глазах Сан-хёка склад гильдии, принадлежащий Небу над Небом, был курятником, в котором находились золотые яйца, но не было курицы.
Хотя, он не сказал этого Тэмину.
"Там было слишком много вещей, поэтому я отправил вещи, которые я не мог поместить в свою сумку, в свой банк."
Передача предметов прямо со склада в банк стоила золота, но Сан-хёк не колеблясь использовал бы такую крошечную сумму денег.
"Да, я получил системное сообщение и дал доступ. После окончательного подсчета, кажется вы не добрали предметов на несколько тысяч золотых......."
"Ну, в принципе, все хорошо. Я думаю, что оставлю вам оставшиеся деньги."
"Значит, все кончено?"
"Да, это так."
"Это наша последняя встреча, так что я буду честен с тобой. Мне очень жаль, что я предал тебя, но у меня не было выбора."
Тэмин был очень честен. В этой ситуации не было необходимости лгать.
"Как я уже сказал в прошлый раз, меня не волнуют такие вещи. Я просто отомщу, если меня предадут, и отблагодарю в ответ на добро. Ты можешь подумать об этом. Это война...... ты мог бы победить."
Услышав это, Тэмин понял, насколько он был глуп.
Если бы Тэмин понял, что Блейк и Большая Золотая Гора были одним и тем же человеком, он бы с большим сожалением осознал свои ошибки, но он ничего не мог понять, ведь эти два аватара были очень разными по росту, внешности и даже голосу.
Оставив Небеса над Небесами практически голыми, Сан-хёк превратился в Большую Золотую Гору и получил оставшуюся плату от Небес над Небесами и Золотой Лихорадки.
Только в этой войне Сан-хёк смог получить около 120 миллионов золотых. Это была сумма после исключения материальных затрат и затрат на найм NPC.
Кроме того, Сан-хёк также не останавливался в бизнесе "прокачки автобусом", и делал это один раз в день в течение двух часов.
Популярность Би Джей Гейла стремительно росла, и каждый день он зарабатывал со стримов 100-150 тысяч золотых.
Закончив все дела, Сан-хёк вышел из ВЖ и начал редактировать кадры, которые он накопил до сих пор в Dream Network. Поскольку Гильдия "One" уже была создана, единственное, что оставалось сделать Би Джей Гейлу, это раскрыть свою гильдию и немного представить Блейка, выпустив несколько видео, которые он редактировал прямо сейчас.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 56. Сила денег. (1)**

Глава 56.
Поскольку LGN позже собирались в тайне выбрать одного из стримеров для их лайв-канала, Сан-хёк должен был прикрепить обычных зрителей к своему текущему каналу.
\*\*\*
[Потрясающе! Что это за чертовщина?]
[Вау~ это легендарный Блейк? Он крут.]
[У меня от него по спине побежали мурашки. Как такой парень может существовать?]
[Неудивительно, что его называют бессмертным наемником. Небеса над небесами - идиоты, как они вообще решили выбросить его.]
[Разве ты не слышал слухи? Он поглощал слишком много денег.]
[Они должны были держаться за него, даже если бы он попросил все их деньги. Просто посмотри, как он сражается.]
[Вау, это так круто. Вы только что видели, как он парировал все эти атаки? Это вообще возможно?]
[Профессионалы, которые пришли из других игр, могли бы делать так время от времени, если бы они хорошо все рассчитали...... но этот чувак просто использует обычные движения словно навык.]
[Ты хочешь сказать, что это не навык? Как это вообще возможно?]
[Это возможно. Я думаю, что его VRA точно больше 200. Другими словами - он долбанный гений. ]
[Вау, слишком много света для моих глаз. Он убивает этих врагов в одиночку. Разве Золотая Лихорадка не была относительно известной Гильдией?]
[Они - гильдия-мастерская, но их возможности не слишком сильно отстают от других боевых гильдий.]
[Я думаю, что они - единственная топовая гильдия среди гильдий-мастерских.]
[Нет, после этой Небесно-Золотой войны их место заняла другая гильдия-мастерская. Золотая Лихорадка все еще идет под гору.]
[Но они не могли легко спуститься со своим богатством.]
[В любом случае, что у Блейка за класс?]
[На первый взгляд, он из категории мечников.]
[Среди пользователей категории мечников, о которых я когда-либо слышал - он самый сильный . Ух ты, я правда хочу побыть с ним в одной группе и поохотиться вместе.]
[Я слышал, что он в той же гильдии, что и Би Джей Гейл...... почему, черт возьми, все пользователи этой гильдии настолько сильные?]
[Возможно, это небольшая группа элит.]
[Я тоже хочу присоединиться к ним.]
[Согласятся ли они, если я подам заявление?]
[Почему ты думаешь, что они примут такой мусор?]
[Завали. Я лучше, чем ты, кусок дерьма.]
……
……
Комментарии зрителей все увеличивались, и люди также продолжали присоединяться.
Количество зрителей резко возросло.
Казалось, что он может получить рекорд связанный с наибольшим количеством зрителей на одном канале Pu TV.
"Могу я спросить тебя кое о чем?"
Слушая, как всегда, доклад Илии, Сан-хёк вдруг заинтересовался чем-то.
"Пожалуйста, спрашивай."
"Теневая линия...... могу ли я расширить ее за деньги?"
На самом деле это было просто нелепое любопытство.
Поскольку у него было так много денег на руках, он думал о том, как потратить все эти деньги.
Хотя у него было несколько планов на уме, он думал, что у него все еще будет много денег, даже после всех этих вещей. Вот почему он размышлял о том, как потратить оставшиеся деньги.
Этот вопрос только что пришел ему в голову.
Это была скорее шутка, чем что-либо еще....... Естественно, Сан-хёку не нужен был какой-то особенный ответ или что-то в этом роде.
Но из уст Илии прозвучал неожиданный ответ.
"Вполне возможно."
"Да? Ну конечно, я так и думал, что это невоз -..... ЧТО? Ты сказала, что это возможно?"
Сан-хёк удивленно распахнул глаза и повернул голову, чтобы посмотреть на Илию.
"Да, это действительно возможно."
Скрытый главный квест "Первая цепочка квестов Короля Теней "Теневая Линия Адской Пустыни" встретил неожиданное изменение. Новая цепочка квестов "Теневая Линия? И что? Сколько тебе нужно?" был сгенерирован.
Сан-хёк быстро открыл квест со своеобразным названием.

 Квест - Теневая линия? И что? Сколько тебе нужно? [Миф, Скрытый, Главный]
- Кто вообще осмелиться думать о покупке Теневой Линии за деньги? Ну и мужество. Однако, важно то, что это не невозможно. В конце концов, Теневая Линия обладает ценностью, и эту ценность можно купить за золото. Однако вы должны понимать, что значение Теневой Линии невообразимо высоко.
Детали: Купите всю Теневую Линию, разбросанную по пустыне адского огня, и заставьте её членов поклоняться вам как своему господину!
Четкие требования: 0 / 40,000,000 золота
Примечание: от этого квеста можно отказаться. После того, как вы откажитесь, оригинальный квест возобновится.

 "Пффф.……"
Сан-хёк мог только горько рассмеяться в тот момент, когда он проверил содержимое задания.
Он нашел абсурдным, что такой сложный цепной квест может быть решен с помощью денег.
Однако в тот момент, когда он проверил цену, он понял, что это не было так абсурдно.
40 миллионов золотых...... это было более 2 миллиардов вон наличными (2 миллиона долларов США).
В принципе, 40 миллионов золота - это не та сумма, которую можно собрать только потому, что хочется.
Это было особенно невообразимо для простого человека.
Возможно, первоначальный квест был намного ниже по сложности по сравнению со сбором 40 миллионов золота.
"Это легко, но дорого, да?"
Сан-хёк посмотрел на ту часть, где было написано "0/40,000,000 золота".
Любой другой пользователь объявил бы о поражении в тот момент, когда увидел бы это. Нет, даже Сан-хёк сдался бы, если бы не война, которую он только что пережил.
Однако сейчас он оказался в несколько иной ситуации.
В его банке было 140 миллионов золотых. Даже при том, что он копил низко оцененные предметы с аукциона, его золото не уменьшалось.
"40 миллионов золотых ... это 2 миллиарда вон...... определенно не легко использовать все эти деньги, чтобы просто пройти квест. Однако... все это заставляет меня задуматься о том, что этот квест не является обычным....... Мне особенно нравится то, что я могу сэкономить много времени."
На самом деле, Сан-хёк не планировал брать золото, которое он заработал внутри игры, в реальный мир. Хотя это не означало, что он будет жить скромной жизнью в реальности.
Он планировал зарабатывать деньги другими способами.
Основной заработок в реальности он планировал получать с лайв-канала LGN.
Пока он мог получить канал, не было никакой необходимости превращать золото, которое у него было в игре, в наличные деньги. Нет, он, вероятно, будет в состоянии инвестировать реальные деньги в игру.
Он перестал говорить с Илией и задумался. Он медленно обдумывал преимущества и недостатки этого задания.
Через некоторое время.
Он принял решение.
"Прямо сейчас, это определенно более ценно, чем золото и позволит мне выиграть время!"
Честно говоря, это было безумно дорого, но Сан-хёк все равно решил инвестировать.
Не было необходимости колебаться, так как он пришел к решению, поэтому Сан-хёк немедленно перевел 40 миллионов золота из своего банка.

Всего было передано 40 миллионов золотых. Квест "Теневая Линия? И что? Сколько тебе нужно?" был завершен.
Золото, которое вы потратили, было потрачено на покупку Теневой Линии, разбросанной по пустыне адского огня.

Поздравляем. Вы стали мастером Теневой Линии Пустыни Адского Огня. Вы можете получить все права, став мастер, как только вы найдете Паллакана, который находится в переулках Мелодии.
Ваша дерзость в использовании такой большой суммы денег сразу сама по себе является чудом. Это чудо будет внесено в анналы истории. Вы получили уникальное звание "Самый щедрый транжира".

Первый цепной квест скрытого главного квеста "Король Теней", "Теневая Линия? И что? Сколько тебе нужно?" был пройден. Второй цепной квест "Героические Земли, и еще одна Теневая Линия" был создан.

 "Ох......."
Завершив задание, Сан-хёк кивнул головой, проверяя все системные сообщения одно за другим.
Хотя он чувствовал себя плохо из-за золота, которое он потратил, ему действительно нравилось то, что он получил благодаря этой ошеломительной трате.
"Ах...... неужели ты......."
Илия как будто что-то почувствовала и вдруг оглянулась на Сан-хёка.
"А? Ты чувствуешь это?"
"Да...... это потому что я твой заместитель......."
"Да, я только что стал главой Теневой Линии Пустыни адского огня."
"А! Ты действительно смог сделать это!"
Илия кивнула головой и улыбнулась.

Илия восхищается твоими способностями. Кольцо судьбы становится более прочным и превращается в "Кольцо судьбы Ур.2". Ваши связи с Илией углубляются, и вы можете узнать больше ее секретов.

 Илия радовалась, как будто это было ее собственное достижение.
"Я отправлюсь в Мелодию ненадолго."
"Да, иди и получи Теневую Линию официально."
Сан-хёк покинул Илию и сразу же направился в Мелодию. Он также не забыл проверить свой новый титул.

Титул – "Самый щедрый транжира"
Класс - Уникальный
Описание - Трата денег также может стать достижением, если потратить слишком много. Кто ещё достаточно смел, чтобы использовать такую большую сумму денег сразу? Вашей дерзости нельзя подражать.
Эффекты:
[префикс: N/A]
[суффикс: N/A]
[постоянный эффект : Кэшбэк (S) : 2% от всего потраченного золота возвращается в ваш банк каждый день в 24:00.]

 "Это интересный титул."
Просмотрев его эффекты, Сан-хёк закрыл окно описания. Но на самом деле это был не просто "интересный" титул.
Учитывая тот факт, что Сан-хёк тратил около миллиона золотых каждый день, это означало, что он будет получать десятки тысяч золотых каждый день.
Приехав в Мелодию, Сан-хёк отправился к Паллакану. Его текущее местоположение было любезно показано на карте системой, поэтому ему не нужно было расспрашивать людей.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 57. Сила денег. (2)**

"Паллакан, Светило Пустынных Странников, приветствует хозяина."
Паллакан поклонился, как только увидел Сан-хёка. Проще говоря, Паллакан был странником.
Странник, который бродит по закоулкам Мелодии - его еще называли Светило Пустынных Странников.

Вас признал Светило Пустынных Странников, Паллакан. Поздравляем. Ваше доказательство квалификации закончилось, и вы стали мастером Теневой Линии.
[Вы приобрели специальный титул "Теневой Герцог Пустыни".]
[Вы приобрели камень улучшения высочайшего класса.]
Вы стали мастером Теневой Линии, и ваша репутация с членами скрытой линии повышается до уровня "Коллега".
 Организация S-ранга [Теневая Линия Пустыни] объединяется с существующей [Теневая Линия Фалькон] в организацию S+-ранга [Теневая Линия двух континентов].
Будет создано новое окно управления организацией. Вы можете эффективно управлять организацией через окно управления.

 Сан-хёк просто смотрел поток системных сообщений, ничего не делая на этот раз.
"Объединяются? Можно ли объединить организации?"
Это было нечто такое, что даже он увидел впервые. Он никогда не слышал и не видел ничего подобного, несмотря на долгие годы игры.
Сан-хёк некоторое время стоял неподвижно, наклонив голову, прежде чем открыть окно управления и выбрать заместителя.
Вы назначили Илию, Лорда Безногой Лошади, наместником Теневой Линии.
Заместителем Сан-хёка могла быть только Илия.
Из-за объединения двух организаций, довольно многие вещи были изменены. Однако Илия всегда все делала правильно.
\*\*\*
Илия немедленно отправилась в Мелодию, как только две организации объединились, и она была назначена заместителем. Если быть точным, она использовала воспоминания, чтобы прийти в это место. Во всяком случае, с тех пор, как она приехала сюда, она реорганизовала организацию по приказу Сан-хёка.
Она назначила Паллакана своим непосредственным подчиненным и немедленно захватила контроль над Теневой Линией Пустыни.
Сан-хёку очень нравилось, как она работает.
Как всегда, Илия все делала в совершенстве. Сан-хёку просто нужно было смотреть. Однако, в то время, когда он только "наблюдал", с ним внезапно связались. Это неожиданно оказалась гильдия торговцев Золотой горы. Если быть точным, торговец NPC, работающий там, попросил Сан-хёка о помощи через обмен сообщениями.
Поскольку NPC был настроен, Сан-хёк сразу же побежал на аукцион и увидел, что происходит.
"Я позабочусь об этом, поэтому, пожалуйста, продолжайте свою работу." - Сказал Сан-хёк торговому NPC и тут же открыл полупрозрачное меню аукциона перед собой.
"Это ужасно хорошее время. Как это может произойти прямо сейчас?" - Сан-хёк улыбался, глядя на предмет, который появился на аукционе. Причина, по которой торговец NPC послал ему сообщение, была очень проста.
Произошло что-то вроде бага. Если быть точным, возникла ошибка состояния, и он не мог сам справиться с этим вопросом и попросил Сан-хёка о помощи.
Предмет, который привел НПС в замешательство... был не чем иным, как "Черный светящийся глаз", который Сан-хёк достал со склада гильдии "Небеса над небесами".
Сан-хёк приказал всем купеческим НПС под его руководством купить "Черный светящийся глаз", независимо от стоимости.
Однако...... проблема была в цене предмета, который появилась на аукционе.
Как правило, Сан-хёк снабжал всех купеческих НПС 1 миллионом золотых. Поскольку он снабжал их 1 миллионом золотых каждый раз, когда они возвращались к нему, не было ни одного случая, когда у торговых НПС не хватало золота, чтобы что-то купить.
Но в этот раз все было по-другому. Цена одного предмета составляла 3 миллиона золотых, поэтому даже когда предмет должен был быть куплен "независимо от стоимости", его нельзя было купить.
В конце концов, купец NPC решил, что это не та проблема, которую он может решить и связался с Сан-хёком.
Это привело Сан-хёка сюда.
"Глядя на цену... похоже, этот продавец думал, что предмет похож на что-то ценное, что было слишком трудно использовать самостоятельно, поэтому он решил увидеть реакцию людей, а не пытаться продать его, верно?…... Фуфу, но что ты можешь сделать? Независимо от того, насколько это дорого, я думаю, что возьму его."
\*Клик!\*

Вы уверены, что хотите приобрести "Черный светящийся глаз"? (Да/Нет)

 Когда сообщение появилось, Сан-хёк без раздумий нажал [Да].
Как и предполагал Сан-хёк, продавец не планировал продавать этот товар. Вот почему он поставил этот предмет по абсурдной цене в 3 миллиона и планировал посмотреть, будут ли какие-либо реакции.
Однако, вопреки ожиданиям продавца, Сан-хёк купил товар без колебаний.
Позже в игре Черный Светящийся Глаз нельзя было купить даже с десятками миллионов золотых. Сан-хёк был более чем достаточно смел, чтобы купить этот предмет за 3 миллиона золотых.
Приобретя второй Черный светящийся глаз, Сан-хёк еще раз смог почувствовать силу денег.
Деньги...... он обладал огромной силой.
\*\*\*

Титул - "Теневой Герцог Пустыни"
Класс – Специальный
Описание - специальный титул, которым обладает только мастер Теневой Линии в пустыне. Этот титул принадлежит мастеру Теневой Линии и, естественно, исчезнет, как только квалификация будет потеряна.
Эффекты -
[Префикс: Позволяет пользователю создать куклу из песка, идентичную пользователю. Однако она не будет действовать против существ с навыком обнаружения и существ, чей уровень выше уровня пользователя. Также она исчезает после получения определенного количества повреждений. Песочная кукла действует как клон, и она может двигаться по желанию пользователя. Пользователь может видеть, говорить и слышать через куклу. Продолжительность - 2 часа, а время восстановления -16 часов.]
[Суффикс: Позволяет пользователю создавать песчаную броню для защиты тела. Песчаная броня может быть использована во многих отношениях. Продолжительность составляет 5 минут, а время восстановления 10 минут.]
 [Постоянный эффект: Пустынный Мираж – шанс уклонения увеличивается на 20%.]

 Титул Теневого Герцога Пустыни был прекрасен.
Причем пустынный был даже лучше, чем предыдущий в отношении битвы. Конечно, эти два титула просто не могли сравниваться друг с другом. В конце концов, оба они были очень хороши.
"Если я приобрету правильные предметы, то у меня будет ошеломляющая статистика шанса уклонения."
Хотя Сан-хёк и вернулся в прошлое, он не представлял себе, что сможет приобрести все эти вещи. Но каким-то образом его шанс уклонения продолжал увеличиваться.
В настоящее время шанс уклонения Сан-хёка был даже выше, чем у так называемых "профессиональных" додж-танков. Кроме того, у него были отличные боевые чувства и уверенность, что он сможет увернуться лучше, чем кто-либо.
"Даже небеса помогают мне. Так как я здесь, то давайте достигнем пика скорости уклонения!"
Сан-хёк решил, что в будущем он сосредоточится на предметах или навыках, связанных с уклонением.
Проверив все, Сан-хёк начал пользоваться деньгами.
Во-первых, он нанял десять больше торговых НПС, и 7 из них были С-ранга, 2 B-ранга и 1 A-ранга.
NPC торговцы C-ранга должны были находиться рядом с аукционом или уполномоченным магазином продаж, словно 6 торговцев C-ранга, принадлежащих системе, и покупать предметы, которые установил Сан-хёк.
Сан-хёк планировал собрать все предметы даже из небольших деревень.
А для двух купцов B-ранга он поставил цель открыть магазины в Фальконе и Мелодии и управлять ими.
Эти два магазина не были магазинами, которые продавали предметы.
Эти магазины...... специализировались на кредитовании денег с предметными залогами.
Незначительные вещи стоимостью менее 100 тысяч золотых будут отправляться купцам B-ранга, а предметы над этим ценовым пунктом будут обрабатываться самим Сан-хёком.
Естественно, у Сан-хёка был свой интерес, и владение предметом будет передано от заемщика, если он/она не сможет погасить первоначальную сумму + проценты в течение установленного времени.
Так как каждый контракт был заключен через свиток клятвы, не было никакой возможности мошенничества. Так как свиток клятвы стоил символический 1 золотой, они могли быть куплены оптом без каких-либо проблем.
На самом деле, Сан-хёк хотел управлять чем-то вроде игорного магазина, а не кредитным бизнесом. Однако, проконсультировавшись с Ассоциацией торговцев, он выяснил, что путешественники не могут управлять такими объектами для взрослых, как игорный магазин.
Другими словами, сливки урожая были монополизированы разработчиками.
Вот почему он вместо этого он занялся кредитным бизнесом.
Таким образом, два магазина под названием "Золотая Гора" одновременно появились в Фальконе и Мелодии соответственно.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 58. Сила денег. (3)**

Открывая эти магазины, Сан-хёк стремился к двум вещам. Первая - заработок золота на процентах, а вторая - "законно" проглотить предметы джекпоты, похороненные под песком.
На самом деле было довольно легко проглотить эти зарытые сокровища. Он просто должен был одолжить больше денег, чем хотел народ.
Как правило, пользователь тогда не сможет полностью вернуть деньги. Если бы игрок это сделал, то он просто побудил бы пользователя продать предмет каким-то другим способом.
Два NPC B-ранга обладали пассивным навыком, называемым "глазом торговца", и могли судить о реальной стоимости предметов гораздо более правильно, чем большинство пользователей, хотя и не так правильно, как Сан-хёк. Вот почему Сан-хёку было бы почти нечего делать в магазине, если бы он обрабатывал предметы стоимостью ниже 100 тысяч золотых.
Что касается средств, то у него было более 100 миллионов, так что ему не нужно было беспокоиться об этом.
Что касается купца ранга A, то Сан-хёк оставил ему общее руководство гильдией торговцев Золотой Горы. До сих пор Сан-хёк брал предметы, купленные купцами С-ранга, и выдавал им золото, но на этот раз все изменилось.
Имя этого NPC ранга А было "Маори", и по функциональности он полностью оправдывал свою цену.
Если бы его бизнес стал больше, то ему, возможно, пришлось бы назначить больше задач для Маори, но прямо сейчас, было не так много вещей, которые нужно было сделать.
Возможно, из-за этого Маори убирал склад или помогал NPC B-ранга в свободное время.
Но ИИ NPC ранга А определенно отличался от остальных.
"Делайте так, как я приказал... О! Вам необходимо продлить срок действия контракта для NPC поставщика, который находится рядом с Озером Генезис. Пожалуйста, позаботьтесь об этом."
"Понятно."
Маори кивнул головой и ответил Сан-хёку.
Если о Теневой Линии заботилась Илия, то о гильдии торговцев Золотой Горы заботился Маори.
Прямо сейчас другие пользователи даже не знали, что NPC можно использовать таким образом. В предыдущей жизни Сан-хёка прошло около 4~5 лет в игре, прежде чем пользователи начали использовать NPC должным образом.
Сан-хёк был впереди эпохи. Это была одна естественная способность, которую он приобрел после возвращения во времени.
Оставив большую часть вещей Маори, Сан-хёк почувствовал, что пришло время сосредоточиться на собственном росте.
Конечно, он не останавливался в поднятии своего уровня в течение этого времени. Однако способности игрока зависели не только от уровня. Да и получение опыта также начинало становиться трудным.
Квадра-душа....... Независимо от того, сколько штрафов он убрал, используя многочисленные бонусные эффекты, количество кармы, необходимое для повышения уровня, становилось все выше и выше, чем больше он повышал уровень.
Хотя пользователи с одной душой чувствовали пределы одного древнего знания и были оставлены позади, пробел, оставленный ими, в основном заполнялся пользователями с двумя душами.
Двойные души были относительно хороши с точки зрения баланса, и большинство новых пользователей выбирали двойные души прямо сейчас.
Они разделили два древних знания на что-то вроде одного основного и одного дополнительного.
Из-за этого большинство статусов пользователей в графе "древние знания" можно было представить как "Главное(XXXX), Второстепенное(XXXX)".
Однако, как только пройдет время, все снова изменится в нечто вроде комбинации, а не двух отдельных концепций. Время, когда пользователи начали искать лучшее сочетание древних знаний, также начнется в тот момент.
Было определенно нелегко активировать положительную синергию с четырьмя древними знаниями, которые были у Сан-хёка.
Конечно, Сан-хёк тоже не был "совершенным". Ему до сих пор нужно было поднять знание "Рыцарь Меча" в "Теневой Рыцарь", и ему приходилось поднимать знание Элементализма и Карт Слияния.
Только Кровь Гиганта, которая была полной с самого начала, не нагружала его планами по прокачке.
Значит, поднятие уровня и древние знания - это все, о чем он должен заботиться? Конечно, нет. Истинный рост сочетал в себе прокачку персонажа, древние знания, предметы и титулы.
На данный момент у Сан-хёка было много хороших титулов. Однако у него было не так много того, что он мог использовать в бою. Когда пройдет какое-то время, конкуренция начнет расти, и для него будет лучше заполнить пробелы, пока он еще может.
"Пирамида Инферно. Давайте завоюем это место!"
Пирамида Инферно была самым маленьким подземельем в масштабе Пустыни Адского Огня, но являлось самым высоким по сложности.
Естественно, не было никаких пользователей, групп или даже гильдий, которые очистили это подземелье.
Кое-что Сан-хёк узнал через Теневую Линию. Только первый именованный монстр, "Черная мумия" был едва завоеван среди 7 названных монстров.
Гильдия, которая победила Черную Мумию, была гильдией Террикулум во главе с Куном.
Кун был финном, а Террикулум, как ни странно, состоял только из финнов.
У них были значительные достижения в отношении крупномасштабных рейдов, но в других областях они немного отставали.
Сан-хёк также очень хорошо знал Террикулум. Террикулум, вероятно, еще некоторое время будет считаться главной гильдией по части рейдов.
"Маркировочный бизнес в пещере Гигантов почти закончен, так что я думаю, что пришло время отказаться от этого...... но есть проблема в контенте, который заменит его, не так ли?"
Он еще не планировал заканчивать стримы Би Джей Гейла. На самом деле, он планировал посвятить этому ещё больше времени. Он планировал оставить Пещеру Гигантов, которая пользователям уже надоела, и завоевать зрителей новым контентом.
"Давайте разберемся с контентом рейда, как я и планировал."
Как только он объявит, что соло покорит Пирамиду Инферно, то количество пользователей начнет увеличиваться бешеными темпами.
Конечно, даже Сан-хёку со всей его статистикой, сниженной на 30%, было бы невозможно самостоятельно очистить Пирамиду Инферно.
В лучшем случае, он сможет убить первого и второго боссов. Однако эти два босса дали бы ему много материала для стримов.
"Черная Мумия...... и Гигантский Огненный Скорпион. Я могу получить достаточно контента для стримов благодаря этим двум."
Он планировал новое содержание для своих трансляций.
Он ничего не хотел упустить в своем плане.
\*\*\*
Пирамида Ада.
Это было стереотипное рейдовое подземелье на 7 человек.
Рейдовые подземелья были предназначены для 7 человек, 14 человек, 21 человек и 28 человек, и наиболее распространенными были 7 человек и 14 человек. 21 и 28 были довольно редки.
Конечно, сложность подземелья не имела большого отношения к максимальному количеству членов группы. Скорее по мере увеличения числа игроков было более вероятно для пользователей совершать ошибки. Сложность подземелья не соответствовала количеству участников.
Пирамида Ада была всего лишь подземельем на 7 человек, но ее сложность была самой высокой в Пустыне Адского Огня.
Кун и Террикулум не зря бились головой об это подземелье. Как и подобает ребятам, помешанным на рейдах, они хотели очистить Пирамиду Ада быстрее, чем кто-либо.
К настоящему времени бонус за первое убийство не был секретом среди высокоуровневых пользователей. На самом деле, даже некоторые средние игроки слышали об этом.
Как только бонус за первое убийство стал известен, все начали сходить с ума по охоте на именованных монстров. Впрочем, все самые лакомые кусочки уже успели забрать.
Пирамида Ада была одним из немногих мест, которые остались непокоренными.
У Сан-хёка был опыт работы с Пирамидой Ада в его предыдущей жизни. Хотя он был в ней не так много, как в Пещера Гигантов, он все равно достаточно хорошо знал ее механику.
Итак, он очень хорошо знал о том, какие навыки использовали 7 именованных монстров, и что делать, чтобы победить их.
Он также объединил новые карты слияния и настроил себя на завоевание Пирамиды Ада.
Другим потребовалось бы много времени, чтобы подготовиться, но Сан-хёк просто купил бы все, что ему не хватало за золото, и мог бы подготовиться в течение нескольких часов.
После завершения своих приготовлений в игре, он вышел из системы и начал готовиться к трансляции.
[Би Джей Гейл. Соло прохождение Пирамиды Инферно. Начало в 7 вечера сегодня.]
Он разместил объявление на своем канале в Pu TV и выложил видеозапись с боями Блейка.
Текущее время было 4 часа дня.
Проспав два часа, он планировал повеселиться в рейде, который не совершал уже очень давно.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 59. Пирамида Инферно. (Часть 1.)**

"Эта часть... что ты думаешь? Мы никогда не думали об этом раньше, нет, даже если бы мы и подумали об этом, не думаю, что для нас это возможно было реализовать."
Мужчина приостановил видео и начал объяснять своим друзьям, увеличивая определенную часть экрана.
В настоящее время около двадцати человек сидели за столом в большом конференц-зале, созданном внутри Dream Network. Причина, по которой они оказались здесь, была проста.
Их босс срочно вызвал их.
У этой группы людей было две общие черты.
Во-первых, все они были финнами, а во-вторых, принадлежали к крупной гильдии Террикулум.
"Вау, атака живой повязки Черной Мумии была тем, что можно было избежать? Хазад, разве ты не говорил, что это невозможно?"
Хазад был пользователем, чье древнее знание было классом убийцы ближнего боя, и он был дд ближнего боя и додж-танком в Террикулуме.
"Это невозможно. Нет, по крайней мере, я так думал. Честно говоря, независимо от того, насколько высок ваш шанс уклонения, я думал, что эту атаку невозможно было избежать, так как было слишком много переменных...... но мир действительно широк. "
Хазад смотрел на экран со слегка шокированным выражением лица.
До сих пор Террикулум приводил профессионального танка со статистикой, чисто связанной с обороной и здоровьем, чтобы преодолеть атаку живой повязки.
Из-за этого пользователя, другие аспекты их группы ухудшались, и это приводило к увеличению сложности.
"Это еще не конец. Давайте продолжим наблюдать."
Кун возобновил видео. На экране пользователь с парой кинжалов в одиночку шел против Черной Мумии.
Это видео было противостоянием, которое Би Джей Гейл транслировал вчера.
"Вау.……"
"Это безумие......."
"Он на самом деле......."
Пользователи гильдии Террикулум бросали вызов Черной Мумии несколько раз, и они поняли важность этого видео больше, чем кто-либо.
Обычно другие люди просто говорили: "Вау, он хорош." И продолжали смотреть видео, но игроки Террикулума очень хорошо знали, насколько безумными были движения, сделанные Би Джей Гейлом.
Видео длилось 28 минут.
Через 30 минут после начала рейда Черная Мумия снимала все свои бинты и превращалась в духа Тьмы, и в этот момент убить ее было практически невозможно.
Поскольку вход в пирамиду ада не откроется, если черная мумия не будет убита, Черная Мумия должна быть убита в течение 30 минут.
На видео Би Джей Гейл убил черную мумию ровно за 27 минут и 16 секунд.
Учитывая, что у Террикулума этот процесс занял 24 минуты, между ними практически не было разницы.
Видео закончилось, но никто ничего не мог сказать.
Шок, который они получили, был чем-то, что никто другой не мог почувствовать.
"......Скажите мне, что мы делали до сих пор?"
"Это парень такой удивительный или мы идиоты?"
"Честно говоря, я думаю, что этот парень потрясающий."
"Оставим в стороне тот факт, что он уклонялся от атак живых повязок. Я думаю, что он дд...... но почему, черт возьми, его урон настолько высок? Он сильнее нас троих, сражающихся насмерть..... я потерял дар речи."
"Из того, что я видел, он продолжал восстанавливать свое здоровье во время боя...... как он это делал? Он пил зелья?”
"Он действительно пил зелья, но я думаю, что был и другой метод."
"Я точно не знаю, но не говоря уже о выздоровлении, я чувствовал, что он сам на себя накладывает баффы. Сколько же у него древних знаний?”
“Разве это не значит, что он нашел какое-то уникальное знание?”
"Но даже так... танковать, наносить повреждения, исцелять и усиливать себя? А что он не может сделать? Это вообще возможно?"
"Разве это не хак?"
"Сначала я подумал, что это может быть хак...... но он Би Джей Гейл из Кореи. Он ни в коем случае не хакер."
"Он прав. Эта проблема уже вышла из-под контроля, когда он в одиночку прошел весь путь до 4-го этажа пещеры гигантов. Raon даже публично подтвердили, что не были взломаны пользователем."
"Я знал, что этот парень не был обычным с того момента, как я увидел его в пещере гигантов...... но теперь это выходит за рамки обычного. Он просто безумно сильный!"
Пользователи Террикулум с расстроенными выражениями лиц посмотрели на Би Джей Гейла в кадре.
Однако еще более шокирующим было то, что видео не было закончено.
Второе видео последовало за первым.
В этом видео Би Джей Гейл боролся с Гигантским Огненным Скорпионом, которому Террикулум бросали вызов уже полмесяца.
"Да ладно...... это же не правда."
"Это не может быть правдой. Пожалуйста, скажи мне, что это все фейк."
"Просто посмотри видео. Я смотрел это в прямом эфире Вчера."
"И ты? Я тоже, на самом деле....... Вы сейчас увидите, что произойдет."
Несколько членов Террикулум уже видели видео заранее или знали результаты. Тем не менее, они оставались тихими для тех, кто этого не сделал.
Длина этого видео составила 23 минуты и была даже короче, чем в прошлом.
Причина была проста. Время, которое потребовалось Гигантскому Огненному Скорпиону, чтобы исчезнуть естественным образом и заполнить окрестности адским огнем, составляло 24 минуты.
Другими словами, Би Джей Гейл убил его прежде, чем он смог совершить самоубийство.
Чистое время, 23 минуты 22 секунды.
Может показаться, что он едва успел сделать это, прежде чем монстр совершил самоубийство...... но важно было то, что он все же убил босса.
"Чтобы вы знали, это была его седьмая попытка, и он убил черную мумию со второй попытки." - Заговорил Кун, медленно вставая.
"Это полное безумие."
"Должно быть, он много тренировался, прежде чем попал туда, верно? Кто-нибудь, пожалуйста, скажите мне что это так......."
"К Черной Мумии он действительно мог бы подготовиться... но не к Гигантскому Огненному Скорпиону. Я не знаю, сделал ли он это по ошибке или нарочно, но он показал бонус за первое убийство. Практиковался ли он тайно или нет...... мы были раздавлены одним пользователем."
Реальность, которую все знали, но избегали, была высказана Куном холодным голосом.
"Как вы думаете, почему я собрал всех посмотреть это видео? Чтобы черпать вдохновение? Нет! До сих пор мы были слишком самонадеянны. Мы были эгоистичны только потому, что впервые убили нескольких именованных монстров в пустыне адского огня."
Пользователи Террикулум хотели возразить на его слова, но им было трудно сделать это.
"Я продолжал думать об этом до сих пор, но я думаю, что мы должны измениться. Так что... я собираюсь предложить кое-что очень важное." - Кун снова заговорил, посмотрев на своих союзников с серьезным выражением лица.
"Давайте избавимся от первого правила вступления в нашу гильдию – "ты должен быть финном". Независимо от того, что я считаю на этот счет, я думаю, что будет трудно взойти на вершину с этим условием в нашей реальности. "
Удивительно, но Кун говорил об избавлении от пуризма.
Хотя на самом деле причина, по которой Террикулум встретил свою кончину в предыдущей жизни Сан-хёка, заключалась именно в том, что Кун не мог избавиться от своих пуристских идеалов.
Это привело к внутреннему конфликту, и этот конфликт в конечном итоге привел к гибели Террикулума. Но на этот раз Кун был первым, кто предложил им избавиться от пуристских идеалов.
Это была удивительная перемена.
Учитывая, что пуристские идеалы Куна были тем, что привело Террикулум к его падению, Сан-хёк никогда не мог себе представить, что тот избавится от своей пуристской идентичности.
Естественно, тем, кто вызвал это изменение, был Би Джей Гейл, он же Сан-хёк. Взмах крыльев Сан-хёка превратился в шторм и пронесся над миром ВЖ.
Это произошло не только в Террикулуме. Многочисленные гильдии и многочисленные пользователи менялись. На самом деле, даже Raon Entertainment, разработчики ВЖ, и Хаос, Бог ВЖ, мало-помалу менялись.
Конечно, эти изменения были не очень хорошей новостью для нынешнего Сан-хёка. По его мнению, чем меньше изменений, тем лучше.
Однако эти перемены он никак не мог остановить. Было бы глупо останавливаться только потому, что он боялся перемен, поэтому он смело шагнул вперед, не думая о том, какие перемены он может принести.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 60: Пирамида Инферно (Часть 2)**

\*\*\*
В настоящее время, безусловно, было не так просто пройти Адскую Пирамиду. Не говоря уже о именных монстрах, даже обычные мобы, появляющиеся в подземелье, были значительно сильнее.
Пройти мимо всего этого и убить именного монстра было утомительным делом даже для крупных гильдий.
В настоящее время насчитывалось более десяти гильдий, которые, как известно, бросили вызов Адской Пирамиде.
Однако, несмотря на это, они не смогли победить первого именного монстра, Черную Мумию, это было связанно с тем, что они не знали важных особенностей, касающихся именных монстров.
Террикулум, относительно, обладал высочайшим пониманием, но даже они не знали точного ответа.
В этом смысле видео, которое Сан-хёк раскрыл как Би Джей Гейл, очень помогло другим гильдиям.
Возможно, из-за этого крупные гильдии, которые до сих пор боролись против первого именного монстра, мгновенно убили Черную Мумию и даже преуспели во 2-м рейде, Гигантском Огненном Скорпионе.
Это было возможно только потому, что Би Джей Гейл раскрыл им основные моменты в победе над этими именными монстрами.
В этот момент люди начали желать, чтобы Би Джей Гейл раскрыл все видео в победе над оставшимися именными монстрами, не заботясь о первых бонусах за убийство. Тем не менее, Би Джей Гейл не раскрыл ничего о 3-м именном монстре.
Вместо этого он показал кадры сражения Блейка и заставил людей понервничать. Тем же временем, Сан-хёк убил 3-го, 4-го, 5-го и в конечном итоге 6-го именного монстра.
Первоначально Сан-хёк думал, что двух дней будет вполне достаточно, но это задание заняло у него больше времени, чем он ожидал, и в конечном итоге ему потребовалось 3 дня, чтобы взять все первые бонусы за убийство.
В процессе он заработал много кармы и получил несколько редких титулов и предметов, но ни один из них не привлек его внимания.
Первая ложечка не удовлетворила его, также как третья и четвертая.
Однако он не разочаровывался.
Поскольку была одна причина для этого - последний монстр, босс-монстр, который заставил Сан-хёка выбрать Адскую Пирамиду.
Сфинкс.
По его мнению, первые шесть именных монстров Адской Пирамиды были просто банальными мобами.
Настоящей же добычей был определенно Сфинкс.
Чтобы немного преувеличить, единственным боссом, которого стоило убить во всей пустыне Адского пламени, был этот Сфинкс.
Лишь по названию можно было понять, что пустыня Адского пламени была пустынной, но это также означало, что Сфинкс был относительно хорошим монстром, даже по сравнению с боссами высшего уровня других континентов.
Конечно, не было других пользователей, которые знали об этом факте. Поскольку сложность Адской Пирамиды была настолько высока, что они попросту никогда бы не смогли узнать, что Сфинкс содержал все сливки урожая.
Итак, прямо сейчас рейдовое подземелье под названием "Дворец Миражей" был гораздо популярнее Адской Пирамиды.
Однако, по мнению Сан-хёка, Дворец Миражей был - ничем. По его мнению, прохождение Дворца Миражей десятки раз не равнялась прохождению Адской Пирамиды один раз.
Если и была проблема, то она заключалась в том, что убить Сфинкса будет определенно нелегкой задачей.
Сфинкс не был монстром, которого можно было убить только с помощью пошагового руководства. Нет, просто открытие пошагового руководства потребовало сотен проблем и обсуждений между людьми высшего уровня.
В общем, Сан-хёк, который мог пропустить весь этот процесс и начать уже действовать, был по меньшей мере на десятки дней впереди обычных людей.
Конечно, знание пошагового руководства и приведение его в действие было совсем другой историей – особенно для Сан-хёка, так как он был один и должен был позаботиться обо всем сам. В этом случае было больше случаев, когда "традиционное" пошаговое руководство не могло быть использовано им.
Сан-хёк использует анализ именного монстра со своей точки зрения и сначала превращает пошаговое руководство в более теоретическое пошаговое руководство, которое он затем использует, чтобы бросить вызов именному монстру и изменить свою стратегию на ходу. (п.р. ни... не понял, но очень интересно.)
Так как ему придется проделать все это в одиночку, убийство именного монстра будет не легкой задачей. В особенностях, такие как Сфинкс, которые займут куда больше времени.
Возможно, из-за этого Сан-хёк бросил вызов Сфинксу 16 раз за один день, и потерпел неудачу во всех из них.
Сфинкс оказался гораздо хитрее, чем он думал изначально.
Предполагалось, что о привлечение внимания песчаной бури позаботится "один человек" загнав их в угол, но поскольку Сан-хёк был всего лишь "одним человеком", он не мог этого реализовать.
В конце концов, Сан-хёк мог только оставить эти песчаные бури бушевать повсюду, чтобы они потом не унесли его куда-нибудь.
Даже Сан-хёк не смог бы удержаться на месте, если бы его занесло песчаной бурей. В конце концов, единственный способ избежать их всех... не затягивать битву, чтоб песчаные бури не заполнили всё место.
Оригинальное пошаговое руководство состояло из одного члена, ответственного за перетягивание всех песчаных бурь в один угол и сложение их вместе. Проблема заключалась в том, что Сан-хёк привлекал внимание самого Сфинкса, так что было практически невозможно сложить эти песчаные бури в одном месте.
Честно говоря, как только он решит эту проблему, он не думал, что убийство Сфинкса будет трудным делом.
Теперь, когда он знал, в чем проблема, он временно вышел из игры и пошёл спать. Даже отдыхая, он размышлял о том, как эффективно обойти эти песчаные бури.
Некоторое время спустя.
Сан-хёк нашел ключ к разгадке. Получиться или нет, он должен был попробовать на практике, но теоретически это казалось возможным.
Получив ответ, Сан-хёк быстро поел и вошел в игру. Пока он отдыхал, обычные монстры, ведущие в "Зал Суда", где обитал Сфинкс, появились снова, но для Сан-хёка, который единолично побеждал рейдовых боссов, обычные монстры не представляли особых проблем.
Сан-хёк легко убил этих обычных монстров и зажег факел у входа в Зал Суда.
\*Мерцание!\*
У этого факела была функция "вызов Сфинкса", в то же время предотвращая повторную регенерацию обычных монстров.
В тот момент, когда факел зажёгся, Зал Суда задрожал. Затем, песок лежащий на полу, начал подниматься вверх.
\*Крооооооа!\*
[Кто просил моего правосудия?]
Голос Сфинкса разнесся по всему Залу Суда. В тот момент, когда раздался его голос, поднявшийся песок принял определенную форму.
Появился гигантский монстр той же формы, что и настоящий Сфинкс, существующий в Египте. Это был последний босс-монстр, Сфинкс, из Адской Пирамиды.
"Что ж. Может, мне стоит начать?"
Сан-хёк слегка улыбнулся, глядя на Сфинкса. Возможно, это может выглядит утомительно, бросить вызов в 17-й раз, но Сан-хёк принимал этот вызов с ликованием.
На самом деле, по сравнению с работой раба(?) или механика(?) в его предыдущей жизни, все, что он делал в этой жизни, было весело, так как у него была своя собственная воля.
Сан-хёк решил испробовать один метод.
А именно...... использовать альтернативный префикс "Песочная кукла" из специального раздела "Теневой Герцог Сокол", чтобы "раскопать(?)" песчаные бури.
Это действительно казалось возможным. Продолжительность Песчаной куклы составляла два часа, а время как полёт Сфинкса - 40 минут.
Другими словами, его нужно было убить, прежде чем он выйдет из себя после 40-минутной отметки, поэтому 2-х часов было более чем достаточно, чтобы победить его.
Проблема заключалась в том, что Песочная кукла исчезала, как только получала определенное количество урона. Если он попадёт в песчаную бурю из-за своей ошибки, то тут его игра и заканчивается.
Так что Сан-хёку пришлось приложить все усилия, чтобы контролировать Песочную куклу.
Естественно, управлять Песчаной куклой, пока он сосредоточен на убийстве Сфинкса, было нелегкой задачей. Таким образом, он не думал, что этот метод сработает.
Тем не менее, он думал, что это метод "проб и ошибок", а также, к счастью, если Песчаная кукла не будет уничтожена, то ее можно будет отозвать, и снова призвать, чтобы использовать оставшуюся часть времени.
То есть он мог испытывать этот метод три раза в день.
Поскольку время восстановления Песчаной куклы составляло 16 часов, он не мог использовать её слишком много, но это определенно был метод, который стоит рассмотреть.
В прошлой жизни Сан-хёка был один человек, который появлялся в каждом контенте, связанным с ВС. Флойд, лидер рейдовой гурппы, "Ад", который был признан величайшей рейдовой группой за последние 10 лет.
Если кто-то спрашивал его, в чем секрет рейда, он всегда отвечал одно и то же.
"После того, как вы найдете свой собственный метод, он будет одинаковым для всех. Вы просто должны безумно идти против босса....... Поскольку это самый лучший метод."
Конечно, поиск правильного метода завоевания был предпосылкой для этого, но как только находился метод, то основная битва заключалась в том, как быстро рейдовая группа привыкнет к методу завоевания, не совершая ошибок.
В этом смысле для Сан-хёка было выгодно то, что он побеждал этого босса в одиночку и мог резко сократить время, чтобы привыкнуть к методу завоевания, так как ему не нужно было беспокоиться о командной работе.
Поскольку он был человеком с большим опытом в своей прошлой жизни, он особенно не делал много ошибок.
\*\*\*
Метод с использованием Песочной куклы определенно возымел эффект. Управлять Песчаной куклой и сражаться при этом со Сфинксом одновременно было чрезвычайно трудно, но в конце концов ему удалось отбросить песчаные бури в сторону.
Однако из-за тривиальных ошибок он либо получал большой урон, либо поражался дебаффом "Загадка Сфинкса", которого нужно было избегать, несмотря ни на что.
Поскольку его внимание было разделено, он в конечном итоге делал ошибки.
Дебафф "Загадка Сфинкса" был схож с дыханием дракона, которое он выплевывал различными способами. Попадая по нему, Загадка Сфинкса снижала его силу атаки более чем на 50%, поэтому Сан-хёк определенно должен был избегать его.
Первоначально это была самая легкая часть рейда, так как танк просто принимал бы на себя атаки монстра, но этот метод был невозможен для Сан-хёка, который должен был выполнять рейд в одиночку.
В любом случае, он продолжал терпеть неудачи, но Сан-хёк видел возможность в этих неудачах.
Поскольку он видел такую возможность, следующим шагом было просто "безумно пойти против босса", как сказал однажды Флойд.
Сан-хёк использовал целых 3 дня, сражаясь против Сфинкса.
Поскольку навык Песочной куклы требовал 16 часов перезарядки, он не мог бесконечно бросать вызов боссу.
В течение последних 3 дней он бросил вызов боссу около 14 раз, и он смог, наконец, достичь 5-й фазы Сфинкса.
[Это время правосудия! Это время правосудия!]
Как только босс вошел в пятую фазу, Сфинкс перестал использовать все свои навыки и выстрелил зелеными лучами из глаз, которые назывались "Глазные Яблоки Суждения".
Эти Глазные Яблоки Суждения даже выглядели так, как будто их нельзя было коснуться, и действительно, это была пугающая атака, которая убила бы любого пользователя оставив за место него горстку пыли.
С этой атакой, которая распространялась повсюду, тем, кто сможет избежать ее, в дальнейшем будет нелегко.
Учитывая что, 5-я фаза Сфинкса может показаться самой трудной.
Однако, как только метод обхода становиться известным, 5-я фаза не может не показаться легкой.
Ключевым моментом прохождения пятой фазы был дебаф Загадка Сфинкса.
Глазные Яблоки Суждения могли мгновенно убить любую форму жизни, но было одно исключение. Существо, которое сможет ответить на загадку Сфинкса (то есть с дебаффом), не будет подвержен этим самым "суждением".
Также не нужно было много раз попадать под "Загадку Сфинкса". Одного раза будет достаточно. Таким образом, Сан-хёк уже получил один дебафф, прежде чем тот перешел в 5-ю фазу.
Конечно, этот дебафф уменьшит его урон на 50% с каждой отдельной загадкой накладываясь друг на друга.
Прямо сейчас атака Сан-хёка уменьшилась вдвое.
В этом состоянии, даже учитывая, что ему не нужно было заботиться о какой-либо защите, было только пять минут, пока Сфинкс не сойдёт с ума, так что ему может не хватить урона, если он не будет осторожен.
На самом деле, было много рейдовых групп, которые были уничтожены из-за отсутствия повреждений во время 5-й фазы.
Это было особенно важно, так как одним из пассивных навыков, которыми обладал Сфинкс, был "Цепкий Песчаный Лев", который уменьшал весь полученный урон наполовину, когда его здоровье было ниже 10%.
Другими словами, неосторожность может привести к встрече с берсерком Сфинксом из-за отсутствия повреждений.
Поскольку Сан-хёк знал это очень хорошо, он не воспринимал эту ситуацию легкомысленно.
Он использовал карту слияния "Темный Огненный Дракон", которую он сохранил до этого момента, а также все другие карты слияния типа баффа, которые он мог использовать.
Не было никакой необходимости в защите!
Так как Сан-хёк предвидел эту ситуацию, он начал атаковать Сфинкса.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 61: Прямой эфир (Часть 1)**

- Чтоб тебя! Почему ты такой живучий!
\*Та-тап, па-а!\*
Нахмурившись, Сан-хёк натянул вокруг шеи Сфинкса ДТЗК(Десяти Тысячелетнюю Золотую Кость) и прыгнул вверх, используя силу реакции.
Сфинкс определенно был живуч.
Даже в такой ситуации он все еще держался. Ещё несмотря на то, что Сан-хёк был полностью обессилен он все равно держался до самого конца.
В конце концов, время продолжало течь вперёд, и теперь оставалось 30 секунд после 39-минутной отметки. Еще через 30 секунд Сфинкс придет в неистовство.
Как только это произойдет, его здоровье быстро восстановится и он будет использовать все свои приёмы, за исключением Глазных Яблок Суждения.
И очевидно, что Сан-хёк не сможет продержаться и секунды, когда Сфинкс впадет в бешенство.
То есть, он не сможет убить его, если не убьёт его здесь и сейчас.
- Гаааааа, ты чертова тварь! Давай уже покончим с этим!
Сан-хёк был уже в два раза больше своего обычного размера благодаря умению увеличиваться! Из знания крови "Кровь Великана", он бросил убийцу огров, которую держал одной рукой, в направление Сфинкса.
\*Вспышка, пззззз!\*
Усовершенствованная версия "Копья Зевса", "Молния Зевса", содержалась в убийце огров, поэтому он летел как молния.
Даже в этой ситуации Сан-хёк держался за ДТЗК, которая обвила шею Сфинкса. Он оттянул кнут всем своим весом, чтобы босс не смог увернуться от этой атаки.
Это действительно была его последняя атака.
Если Сфинкс выдержит и его, то у Сан-хёка больше не останется идей, что делать дальше.
\*Креееееаа!\*
Он изо всех сил потянул на себя ДТЗК. Так как его сила значительно увеличилась за короткий промежуток времени благодаря различным баффам, он мог временно удерживать шею Сфинкса на одном месте.
Хотя это длилось всего секунду или две, этого было вполне достаточно, чтобы убийца огров, пропитанный "Молнией Зевса", ударил Сфинкса по голове.
\*Хруст, пшшшшшшшш!\*
Молния, нет, убийца огров пробил голову Сфинкса, от чего он начал осыпаться пеплом.
\*Ббббууууум……\*
Песок, из которого состоял Сфинкс рухнул на пол и посыпался в разные стороны. Затем перед ним появилось системное сообщение, которое Сан-хёк так хотел увидеть.
[Вы победили босса по имени "Сфинкс".]
[Вы первый кто прошёл Адскую Пирамиду. Вы достигли того, чего не достигал ни один другой Пространственный Путешественник. Это станет вашим достижением и запомнится навечно.]
[Вы получили редкий титул [Первый покоритель Адской Пирамиды].]
[Поскольку вы первый, кто победил Сфинкса, будет применен первый бонус за убийство, в котором вы получите все 52 предмета из Сфинкса.]
[Поздравляю. Собранная карма пробила предел, и вы повысили уровень.]
- Да!
\*Та-крана.\*
Сан-хёк благополучно приземлился на пол, в волнении сжимая кулак. Хотя ему пришлось приложить больше усилий, чем он ожидал, главное было то, что он победил Сфинкса.
Он не только победил его, но и был тем, кто убил его первым.
Даже один предмет, который может выронить Сфинкс, было ну очень трудно достать, но, из-за шанса появления - первое убийство, оно просто гарантировало появления предметов, потому, он мог с ликованием сметать предметы с пола.
Естественно, предмет, который хотел получить Сан-хёк, тоже был среди этих предметов.
Шлем, который был похож по форме на то, что носил Сфинкс... его точное название было "Шлем Правосудия", но среди пользователей он просто назывался шлемом Сфинкса.
Честно говоря, дизайн этого шлема был, мягко говоря не очень. После надевания, волосы естественным образом превращались в короткие, угловатые волосы, поэтому было немного неловко носить его на публике.
Вот почему доспехи с дерьмовым дизайном, как этот, обычно подвергались "изменению внешнего вида", чтобы быть сформированными в то, что хотели пользователи.
К несчастью, в данный момент не было "Техников Брони", способных изменить внешний вид защитных снаряжений. НПС не выполняли эту работу, поэтому только пользователи могли это сделать...... но такое было невозможно в настоящее время.
Но пожалуй, шлем может быть скрыт с помощью функции "скрыть шлем", так что неловкости можно избежать.
Сан-хёк предпочитал функциональность эстетике, поэтому он планировал носить шлем, даже если не было функции "скрыть шлем". Честно говоря, независимо от того, как плохо оно выглядело, статы были слишком хороши, чтобы его можно было упустить.
Класс предмета был уникальным, но обычно к нему относились так же, как и к легендарным предметам. Детальные статы были таковы:
Шлем Правосудия [Уникальный+++]
- Шлем, который носил хранитель Адской Пирамиды, Сфинкс. Песок, наполненный особыми способностями, очищался с помощью жара пустыни для создания этого мощного шлема. Кроме того, это очень особенный предмет, поскольку это первый выпавший предмет "Шлем Правосудия".
[Основные характеристики] Все характеристики +10 (+3), Проницательность +20 (+6)%.
[Особенные характеристики] Сопротивление атрибутам огня +30 (+9)%, Ментальность +20 (+6)
[Специальные эффекты] &gt; Цепкий Песочный Лев (S): Полученный урон уменьшается на 50%, когда здоровье ниже 10%.&lt;
[Предметное умение] Малая песчаная буря: Способен сгенерировать небольшую песчаную бурю. Буря не влияет и не повреждает союзников.
[Бонусный эффект] Здоровье: +10, Ловкость: +15, Скорость передвижения: +20%
- О, я ожидал по крайней мере два плюса... но их три! Отлично.
Большинство предметов, полученных от бонуса первого убийства, содержали один плюс или больше. Если повезет, то и два плюса будет не за горами.
Но Шлем Правосудия вышел с тройным плюсом, прикрепленным к нему. Это было потрясающе.
Причина, по которой Шлем Правосудия был сопоставим с легендарными предметами, заключалась в двух специальных особенностях, которые он имел.
Во-первых, он обладал пассивной способностью Сфинкса "Цепкий Песочный Лев".
Этот навык свел бы с ума любого персонажа танка, и даже не будучи танком, это был неплохой навык для него.
Однако более важной была вторая особенность - "Малая песчаная буря". Тот, кто первым приобрёл этот шлем в своей прошлой жизни, на самом деле не знал, насколько хорош предлагаемый навык.
С этим ничего нельзя было поделать, так как они не знали, как им пользоваться. Однако несколько пользователей позже прознали потенциал этого навыка, и люди узнали о том, насколько он был хорош.
Навык Малая песчаная буря была более эффективна против пользователей, чем против монстров. Не говоря уже о защите и нападении, он может использоваться в качестве навыка контроля толпы (crowd control).
Причина, по которой Сан-хёк хотел убить Сфинкса, заключалась также в том, чтобы заполучить этот Шлем Правосудия.
Для Сан-хёка оба эти навыка имели значение. Он обладал большой выносливостью благодаря пассивному навыку "Выносливость великана", и навык Цепкого Песчаного Льва сделает его еще более живучим, в то время как Малая песчаная буря была навыком, с который он раньше имел дело.
Сан-хёк снял свой первоначальный шлем и надел Шлем Правосудия. Поскольку функция "скрыть шлем" была постоянно включённой, Шлем Правосудия исчез, как только он был экипирован.
Взяв Шлем Правосудия, он сложил остальные вещи в сумку и вернулся в Мелодию.
Редкий титул, который он получил после убийства Сфинкса "Первый покоритель Адской Пирамиды", добавлял +30 ко всем характеристикам внутри самой пирамиды, так что оно было значимо только внутри Адской Пирамиды.
Конечно, Сан-хёк планировал охотиться внутри Адской Пирамиды довольно долго. Убийство монстров именного уровня давало ему больше всего кармы в конце концов.
Сейчас его уровень был 53.
Всякий раз, когда он проверял количество кармы, необходимое для повышения уровня, он бессознательно качал головой. Несмотря на то, что он не был в зоне истинного ада, 55-й уровень, все же, давил на него.
Только по этой причине он мог охотиться в тех местах, где его карма приносила максимальную прибыль.
Вернувшись в Мелодию, он сразу же встретился с Илией. Теперь, когда она отвечала за две Теневые линии, Илия выглядела совсем не так, как раньше.
Интересно, что по мере того, как Кольцо Судьбы росло на одну ступень, титул "Человек Илия" слегка менялось.
Титул - "Человек Илия"
Класс - Редкий+
Описание - Илия влюбилась в вас довольно сильно. Она - полуэльф, который унаследовал кровь эльфов, а также существо, которое унаследовало печать Темной Луны. (Заблокировано: по неизвестной причине некоторые сведения ограничены.) Вы хотите узнать больше о ее секретах? Тогда завоюйте ее сердце.
Эффекты - [Префикс: N/A] [Постфикс: N/A] [Постоянный эффект: Ах! Моя Илия (A+): Способен отлично контролировать Илию в течение 2 часов в день. Вы можете использовать ее в качестве наемника в вашей группе, и даже заставить ее выполнять специальные задания. Однако ее личность все еще находится в "заблокированном" состоянии, поэтому ее статистика ограничена.]
Это не было большим изменением. Был только дополнительный факт того, что она наследует печать Темной Луны, и этот "Ах! Моя Илия" который поднялся до "А+", теперь он мог использовать ее в течение 2 часов в день, а не за 2 дня до этого.
На самом деле, он не использовал ее слишком часто, так как ее статистика была слишком ограничена раньше, но теперь, когда некоторые из этих ограничений были сняты, она выглядела не таким уж и плохим НПС.
Ее уровень был 55, а древние знания, категорией вор/убийца. Прежде всего, у нее было высокое распределение статов на основе ловкости, поэтому казалось, что она сможет идти в ногу с Сан-хёкам.
"Похоже, мне придется заняться этим позже."
Слушая ее отчет, он размышлял о том, как использовать ее в различных ситуациях.
Сейчас, когда эти две организации были объединены в одну, авторитет Сан-хёка также значительно вырос. Теперь Сан-хёк мог чаще получать больше объёмом информацию, а также мог более свободно манипулировать этой информацией.
Сан-хёк в последнее время распространял хорошие слухи о "Золотой Горе" через Теневую линию.
Чем больше клиентов он получал, тем быстрее росла Золотая Гора, поэтому такая реклама была очень хороша.
- Я думаю, это поможет работе. Хм, но Илия... Можно тебя кое о чем спросить?
- Да, пожалуйста.
- Что это за "печать Темной Луны"?
Сан-хёк знал, что иногда вопрос на прямую срабатывает лучше, чем окольные методы. Особенно не было необходимости проходить через проблемы окольных методов в отношении НПС, в особенностях, таких как Илия.
- О, это доказательство души, которое я получила от своих родителей.
Илия начала говорить.
- Если вы попросите меня более подробно рассказать о Темной Луне, я не смогу ответить. Просто... можно считать, что это особая способность, переданная через родословную.
Илия рассказала ему все, что она могла рассказать.
Сан-хёк и не думал копать дальше.
Закончив всю свою работу с Теневыми линиями, Сан-хёк ненадолго вышел из игры. Не всё, что он должен был сделать, лежало в пределах игры.
У него было много дел и вне игры. Особенно в наши дни со стримом Би Джей Гейла, поэтому он должен был позаботиться и о сегодняшнем контенте.
Сегодня он планировал сделать несколько нарезок, которые он получил в борьбе с 3-го по 6-го босса Адской Пирамиды, и транслировать их зрителям.
Он планировал транслировать сцены, где эти монстры лежали на земле, мертвые, поэтому он чувствовал, что это может привлечь много внимания.
Конечно, поскольку он показывал только несколько неподвижных сцен, никто никогда не узнает, что именно "Бессмертный" убил монстров, а не "Би Джей Гейл".
То, что они знали, было то, что Сан-хёк убил с 3-го по 6-го монстра.
Просто этого было бы достаточно, чтобы занять зрителей на некоторое время.
Теперь, когда прямой эфир приближался, было важно, чтобы он удерживал внимание зрителей, используя все возможные средства. Только так он увеличит свои шансы на контакт с LGN.
\*\*\*
[Что за фигня? Ты хочешь сказать, что он убил всех этих именных монстров? Значит, теперь остался только Сфинкс? Вау...... На самом деле можно убить всех этих монстров в одиночку?]
[Это возможно, потому что это Би Джей Гейл. Но даже учитывая этот факт, это удивительно]
[А может это фотошоп? Он показал только мертвые тела именных монстров. Как мы узнаем, убил ли он их в одиночку или в команде? Никто не знает наверняка.]
[Я тоже немного сомневаюсь в этом. Но Би Джей Гейл известен своей сольной игрой...... создал бы он команду?]
[Пользователи самого высокого уровня знают друг друга, но я никогда не видел чтобы кто-то даже близко находился с Би Джей Гейлом. Возможно, Блейк из той же гильдии, но это все, что я знаю.]
[Честно говоря, трудно сказать по-настоящему, сольная ли это игра, поскольку он не выдает фактических кадров.]
[Тогда зачем ему выпускать видео?]
[Это слишком жадно с нашей стороны, чтобы хотеть чего-то в первую очередь. Честно говоря, кто хотел бы раскрыть это? Нам нужно создать руководство, чтобы убить этих монстров самостоятельно. Я думаю, что это правильный выбор.]
[Ну, да. Даже если он выпустил эту нарезку, только для крупных гильдии, управляющие этими рейдами, всё хорошо. Какая нам, плебеям, от этого польза?]
[Но я все же хочу увидеть всё остальное.]
[Он выпустит, когда придет время. И кроме того, даже если это групповой рейд, а не сольная игра, разве это не удивительно? В то время как другие гильдии застряли на 3-м монстре, он (или они) добрались до финального босса. Нам нужно принять то, что мы должны принять.]
[Никто не сомневается в навыках Би Джея Гейла.]
[Я действительно хочу присоединиться к этой Единой гильдии. Смотря на PvP-видео Блейка, мне интересно, тот ли это человек, каким являюсь я, но, когда я смотрю на Би Джея Гейла, то удивляюсь какой же он... но всё равно, небольшая элитная сила - это Гильдия, о которой я мечтаю.]
[Держу пари на свой палец, что ты недостоин.]
[А насколько хорош ты?]
[Гораздо лучше тебя, я полагаю.]
[Ересь]
……
……
24 неподвижных кадра были показаны через канал Би Джея Гейла. Хотя не было никаких боевых кадров, эти серии фотографий привлекли огромное количество зрителей.
Би Джей Гейл выбрал относительно хорошие предметы среди добычи и раскрыл их информацию зрителям, поэтому все зрители смотрели видео, пуская слюни.
Теперь, когда дело было сделано, Сан-хёк собирался закончить стрим.
Но потом.
Сообщение, которое Сан-хёк так долго ждал... пришло через его секретный ТV почту.
[Здравствуйте. Меня зовут Ким Вунхо из LGN. Если я вас не побеспокоил, то я хотел бы с вами поговорить. Мне очень понравилось...... (пропущено)] (T/N: ПК? Производитель Контента? Я не знаю) (E/N: Да, это так.)
Похоже, LGN наконец-то заглотил наживку.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 62: Прямой эфир (Часть 2)**

\*\*\*
КП Ким Вунхо из LGN был человеком, которого Сан-хёк знал очень хорошо. В своей прошлой жизни этот парень даже добрался до должности президента.
Сан-хёк в своей прошлой жизни много общался с этим человеком, и они стали довольно близки лично. Однако то, что было в прошлой жизни, не могло произойти в этой.
- Приятно познакомиться. Я Ким Вунхо.
Сан-хёк встретился с Ким Вунхо. Поскольку дело было важным, Ким Вунхо пожелал встретиться с ним лично, на что Сан-хёк не отказался.
Ким Вунхо выглядел гораздо моложе, чем в его воспоминаниях. В его прошлой жизни они встретились только через 7 лет.
- Ли Сан-хёк. О, имя Би Джей Гейл, вероятно, будет вам более знакомо, я прав?
Сан-хёк с улыбкой пожал ему руку.
- Похоже, вы довольно часто настраиваете свой аватар в игре. Ваша настоящая фигура выглядит намного лучше.
Ким Вунхо начал разговор с легкой лести. Сан-хёк согласился с этим, так что настроение у них было не такое уж поверхностное.
- ... И в таком случае мы, LGN, хотим работать с мистером Гейлом, нет, если быть точным, с "Единой" гильдией, которая стоит за вами. Мы планируем раскрыть 30 каналов примерно через месяц. Прямо сейчас мы заключили контракт со многими великими гильдиями по всему миру. Если вы будете сотрудничать с нами, то я гарантирую, что вы заработаете больше, чем могли себе представить.
Ким Вунхо начал говорить о прямом эфире. Он предположил, что Сан-хёк совершенно не разбирается в этой отрасли и потому объяснил ее довольно подробно.
Конечно, Сан-хёк знал о каналах столько же, сколько и Ким Вунхо, но он не прервал его объяснения.
Сан-хёк сделал вид, что обдумывает решение, пока слушал.
- ......Это наши условия. Вы хотите что-нибудь изменить?
Ким Вунхо вручил Сан-хёку контракт и даже рассказал обо всех условиях, которые они хотели выполнить.
Однако возникла небольшая проблема. Дело было в том, что эти условия контракта не понравились Сан-хёку.
- Да. Поскольку есть вещи, которые я хочу подправить.
Сан-хёк слегка улыбнулся и открыл первую страницу.
- Давайте сначала поговорим о совместном авторском праве на видео?
Ким Вунхо вообще не знал, что за человек Сан-хёк, поэтому он принес стандартный контракт, но, к сожалению, стандартный контракт определенно не сработает против Сан-хёка.
Сан-хёк заговорил об авторских правах, коэффициентах прибыли и даже нумерации каналов.
Поскольку он был менеджером канала Team SKY в прямом эфире во время своей режиссерской карьеры, он очень глубоко вникал в эту отрасль.
В некоторых областях он был даже более осведомлен, чем сам Ким Вунхо.
Теперь, когда дело дошло до такого, Ким Вунхо стал нерешительным.
Он был безжалостно обведён вокруг пальца тем, которому было чуть больше двадцати, примечая те места, в которых он не сомневался.
Кульминацией стало распределение прибыли. Сан-хёк рассказал о множестве примеров прибыли от просмотра, рекламы и подписки на видео-сервис и заставил Ким Вунхо слушать его очень внимательно.
Стандартный контракт LGN предусматривал, что LGN возьмет на себя 7 часть от 10. Однако Сан-хёк утверждал о несправедливости этого соотношения и говорил о том, что это неприемлемо.
Сан-хёк планировал во что бы то ни стало изменить соотношение распределения. Причина этого заключалась в том, что LGN уже предложила соотношение 50:50 для некоторых крупных гильдий.
Ким Вунхо не был легкой добычей, так что и отступать ему было нелегко. Однако, как бы логичен он ни был в своих рассуждениях, против Сан-хёка это не сработало, поскольку он знал все.
- В конце концов, пока существует срок, до которого я должен вернуть канал, если, даже, просмотры на канале будут низкие, LGN не потерпит убытки. Давление притягивания зрителей исключительно отягощено нами, создателями. В этой ситуации, я не думаю, что это хорошо, чтобы установить коэффициент распределения так несправедливо. Честно говоря, я знаю, что каналы с прямым эфиром - это только начало...... разве нет чего-то большего? Давайте начнем с него.
Сан-хёк с ухмылкой посмотрел на Ким Вунхо. В этот момент Ким Вунхо испытал странное чувство.
"Этот парень...... он что-то знает? Или у него хорошая интуиция?"
У Ким Вунхо не было другого выбора, кроме как постоянно фиксировать свою оценку о Сан-хёке.
Когда они впервые встретились, он был простым стримером, который хорошо играл, но теперь он чувствовал, что столкнулся с ветераном в этой области.
- Тогда чего же вы хотите?
Ким Вунхо признал, что затягивание подобных дел не решит проблему. Честно говоря, масштаб гильдии, Единый, был очень мал, но с точки зрения того, чтобы быть горячей картофелиной, это была единственная горячая картофелина, которую он не мог упустить так просто.
Это также было причиной, почему разговор затянулся.
- Я также не собираюсь просить вас изменить соотношение распределения исключительно в мою пользу. Я просто хочу сделать это более справедливо. И так...... почему бы нам не попробовать это? Разве шоу не ориентировано на зрителей в конце концов? Таким образом, мы будем контролировать коэффициент распределения в соответствии с рейтингами зрителей. Если зрительская аудитория будет невысокой, то мне все равно, даже если соотношение 90:10. Тем не менее, я думаю, что будет хорошо распределить его до 20:80, если зрительская аудитория будет высокой...... что думаете на этот счёт?
- Каков стандарт "невысокой" и "высокой" аудитории?
- Мы просто будем использовать текущую аудиторию LGN в качестве стандарта. А для точного измерения мы объединим записи платной подписки. О! Почему бы нам просто не сделать обобщенную формулу после факторинга платных видеосервисов?
Как только он закончил эти слова, он начал выписывать своеобразную формулу расчета.
На самом деле, эта формула появилась намного позже в его предыдущей жизни после того, как прямые эфиры стали очень успешными, и по мере того как индустрия становилась все больше, с появлением проблем.
В то время тот, кто сделал эту формулу, был не персоналом из LGN, а известным статистиком, и эта формула позже стала единственной наиболее используемой формулой, которая определяла популярность всех прямых эфиров.
Оно должно было появиться только через 10 лет, поэтому он чувствовал себя немного виноватым за то, что поднял эту формулу прямо сейчас, но в любом случае, Сан-хёк профессионально закончил форму, на что Ким Вунхо не мог ничего сказать из-за удивления.
Оно было идеальным.
Та формула, которую Сан-хёк только что "придумал", была идеальной формулой, которая могла рассчитать популярность прямого эфира.
Он не мог поверить, что этот простой на вид стример, который лишь хорошо играет, мог придумать такую формулу.
- …… Ну тогда. Если мы подставим тут и тут, то он уже выглядит немного более сбалансированно, верно? Давайте воспользуемся этой формулой, чтобы рассчитать популярность канала и определиться с коэффициентом распределения на его основе. Немного похоже на гарантию, я считаю. С этим LGN тоже нечего терять.
Сан-хёк закончил, но Ким Вунхо долго не мог ответить. Метод Сан-хёка был для него слишком новым.
"Этот парень гений?"
Ким Вунхо снова с удивлением посмотрел на Сан-хёка. Он чувствовал, что этот парень не только хорош в играх, потому что в данный момент его можно считать гением.
- Кхем, пока я понимаю. Но эта...... формула...... могу ли я использовать его?
- Конечно.
Эта формула не была сложной. Поскольку он был создан известным статистиком, но этот самый статистик был поклонником самого ВС и создал такую формулу по очень личным причинам. Более того, тот же самый парень показал это публике на всеобщее обозрение, поэтому эту формулу начали использовать все сотрудники этой отрасли. Во-первых, Сан-хёк не стал этого делать, а просто использовал "результаты", поэтому он не смог бы ответить, если бы кто-то спросил его, как он его сделал.
В этот момент ему было бы легче, если бы он был использован в промышленности, как и в его предыдущей жизни.
- О, и тот способ заключения контракта, который вы только что объяснили мне, я думаю, что это не то, что я могу решить на моём уровне. Я вернусь в компанию и расскажу вам о результатах после того, как мы обсудим это с другими людьми.
- Конечно.
Сан-хёк также не думал, что их встреча завершится здесь. Несмотря на то, что Ким Вунхо отвечал за весь проект прямого эфира, он должен был получить разрешение от своего начальства, если он хотел принять предложение Сан-хёка.
Конечно, Сан-хёк был также уверен, что Ким Вунхо сообщит ему хорошие новости через несколько дней. Ким Вунхо, которого он знал, никогда бы не отказался от такого оправданного метода.
"И даже если он это сделает, не похоже, что у меня нет запасного плана......."
Хотя это и маловероятно, Сан-хёк уже придумал, что ему делать, если Ким Вунхо отвергнет его предложение.
Сан-хёк и Ким Вунхо закончили свой разговор, который продолжался почти 2 часа, и встали со своих мест.
Служба прямого эфира была теперь прямо перед его носом....... Сан-хёк определенно собирался заполучить прямой эфир с условиями, которые он хотел.
\*\*\*
Ожидая ответа, Сан-хёк тем временем снова очистил всю Адскую Пирамиду. На этот раз он использовал образ Би Джея Гейла с 3-го по 4-го монстра, выказывая услугу зрителям.
Благодаря титулу "Первый покоритель Адской Пирамиды", который он получил в победе над Сфинксом, он мог проделать путь до 4-го монстра в образе Би Джея Гейла относительно легко.
Он разделил эти кадры на 4 видео и транслировал их в течение 4 дней.
Эти серии видео также действовали как давление на Ким Вунхо. Если бы стримы Би Джея Гейла были очень популярны, Ким Вунхо определенно рассмотрел и этот вариант.
Теперь, когда Сан-хёк был практически самым влиятельным стримером Pu TV, Ким Вунхо уже не мог так легко отказаться от Сан-хёка.
 [Этот парень, он не человек. Он - монстр.]
 [Что? Би Джей Гейл использовал команду? Все это чушь собачья.]
 [Ребята, которые говорили, что с ним была команда, идут в зад.]
 [Похоже, у крупных гильдий опять всё хорошо. Он не должен был раскрывать этого, какого черта он делает? Проклятие.]
 [И с чего агресия? Будет хорошо, если кто-нибудь его убьет. Ну, в мире людей полно, всякое бывает.]
 [Возможно, я один это заметил, но он выглядел гораздо более стабильным, до такого как убил 1-го и 2-го монстра....... Что-то произошло между тем временем и сейчас?]
 [А тут что-то можно сказать? Просто ликуй! Да здравствует Гейл!]
 [Да здравствует Гейл!]
 [Да здравствует Гейл!]
……
……
Сегодняшний чат снова был наполнен похвалами Би Джею Гейлу. На данный момент, среди зрителей Pu ТV, с Би Джей Гейлом обращались как с папой римским.
Поскольку большинство зрителей были также сольными игроками, они были более близки к стилю игры Сан-хёка.
Конечно, иногда были пользователи со злыми намерениями, которые завидовали Гейлу и распространяли о нем бессмысленные слухи, но они в значительной степени... были незначительными.
После разговора с Ким Вунхо прошло пять дней, потому с Сан-хёком снова связались. Сан-хёк подключил телефон к игре, так что он увидел, что ему позвонили во время его охотничьей вылазки.
Во-первых, Сан-хёк использовал функцию автоматического ответа, чтобы отправить сообщение о том, что он в данный момент находится в игре, и быстро закончил свою охотничью вылазку. Затем он вышел из игры и сразу же связался с Ким Вунхо.
Ким Вунхо, который получил звонок, дал ему положительный ответ, как он и ожидал.
 [...... Если мы немного подправим цифры, я думаю, что мы можем согласиться с этим контрактом.]
Сан-хёк уже ожидал, что они попытаются подправить цифры в тот момент, когда он предложил это LGN.
Поэтому он намеренно немного увеличил цифры, когда впервые написал контракт. Так как цифры были немного завышены, сокращение не было проблемой.
На самом деле, цифры, которые сказал ему Ким Вунхо, были немного выше, чем он ожидал.
- Понятно. Тогда давайте примем эти условия.
 [Вы сделали хороший выбор. Вы не пожалеете.]
- Давай подпишем контракт там, где мы встретились в прошлый раз. Время... как насчет завтрашнего полудня?
 [Меня это вполне устраивает. Я сообщу вам, когда буду выходить.]
Закончив разговор, Сан-хёк сжал кулак с широкой улыбкой на лице.
Теперь он приобрел один из самых величайших золотых рудников ВС, канал. И у него были довольно хорошие отношения.
Это была гораздо хорошая новость, чем приобретение нескольких предметов легендарного класса в игре.
Конечно, от самого Сан-хёка зависело, действительно ли эта золотая жила была золотой или минной, но у Сан-хёка была уверенность.
"Первый канал... я обязательно заполучу этот титул!"
Глаза Сан-хёка горели страстью.
Он был не из тех парней, кто упустит такую возможность.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 63: По ту сторону Дороги к Смерти (Часть 1)**

- Что касается точного графика и важных деталей, мы постепенно будем предоставлять их вам. После того, как открытие каналов будет выполнено, у нас останется много чего, что стоит обсудить...... а пока, вам просто нужно поговорить об этом с этим человеком. Она будет отвечать за ваш канал.
Сан-хёк подписал контракт с LGN. Ему понравились условия контракта, как и предоставленный сотрудник, который, по словам Ким Вунхо, отвечал за него.
Продюсер Ли Мирэ - была одной из редких женщин продюссеров в LGN, и Сан-хёк знал ее слишком хорошо.
Хотя сейчас она и была новичком продюссером, Ли Мирэ, с которой Сан-хёк встретился в его прошлой жизни, была харизматичным компаньоном, контролировавшая все стриминговые медиа ВС.
Ее прозвище в то время было "Королева Пчел".
А прозвище взялось от того, как она "жалила" всех и каждого, кто ей не нравился.
Конечно, сейчас она выглядела немного наивной, но как только она адаптируется в этой области, она превратится в совершенно другого человека.
"С ней немного трудно иметь дело, но она справится со своей работой, так что, думаю, все не так уж плохо. На самом деле, такие люди, как она, более подходящие."
Сан-хёк предпочитал таких людей, как Ли Мирэ, когда дело касалось деловых отношений. Если бы это был кто-то, кто ставил личную дружбу выше бизнеса, тогда он бы чувствовал себя, не в своей тарелке.
После легкого приветствия они обменялись контактными данными. Сан-хёку было немного трудно приспособиться к ее "оригинальному" поведению, так как он мог видеть признаки Королевы Пчёл, появляющиеся в ее глазах.
Разобравшись со всем, что нужно было сделать в автономном режиме, Сан-хёк вернулся домой и навел в нём порядок. Поскольку в последнее время он был очень занят, в его доме царил хаос.
Прибравшись в доме, он отправился прямиком в универмаг, чтобы купить кое-какую одежду. Когда он обменял звездные конфеты, которые получил от Pu TV, на его банковский счёт поступило десять миллионов вон (10 000 длрв).
Это НЕ включая безумное количество звездных конфет, которые он получил с выпуска видеороликов об Адской Пирамиде.
Сан-хёк еще раз ощутил величие личного стриминга и прикупил пару люксовых марок одежды.
Хотя он редко выходил на улицу, он не собирался жить как безработный. Жить бедно, когда у него есть деньги, - это не то, чего он хочет.
Он даже планировал переехать в другой дом, как только накопит достаточно денег.
Несмотря на то, что он проводил больше времени в виртуальной реальности, чем в самой реальности, человеческая жизнь основывалась всё же на реальности, поэтому он не мог скупиться на самого себя.
\*\*\*
Насладившись реальной жизнью, Сан-хёк снова вошел в игру. Если человеческая жизнь была основана на реальности, то человеческая радость была основана на мире ВС, по крайней мере для него, поэтому он чувствовал себя прекрасно каждый раз, когда входил в систему.
Войдя в систему, Сан-хёк первым делом позаботился об основах.
Он открыл окно управление торговой гильдией Золотая Гора и Теневой линией, чтобы посмотреть, нет ли чего-нибудь, что требовало бы его внимания. Затем он посетил Золотую Гору, чтобы посмотреть, есть ли какие-либо предметы, которые нуждаются в его оценке.
Золотая Гора, чьи ветви распространялись в Фалькон и Мелодию соответственно, стала довольно известной среди пользователей, но ни один из предметов, которые он получил, еще не мог быть назван "джекпотом".
Несмотря на это, существовал постоянный поток предметов, от которых он всё также мог получать прибыль.
Все шло гладко.
Поскольку Сан-хёк уже установил тайную связь между торговой гильдией и Теневой линией, все, что ему нужно было сделать, - это применить масло, и все пройдет гладко.
"Давай посмотрим...... Мой уровень 53, в то время как древние знания довольно высоки...... Готов ли я отправиться в Героические Земли прямо сейчас?"
Сан-хёк хотел как можно скорее покинуть пустыню Адского пламени. На самом деле, пустыня Адского пламени была самым пустынным местом из четырех континентов в Тринарка.
В отличае от Героической Земли - это была совсем другая история.
В его прошлой жизни люди называли Героические земли "Землей Процветания".
Было так много вещей, которые нужно было сделать и заполучить.
Конечно, на данный момент, абсолютно никто еще не перешел в Героические Земли.
И дело было не в том, что путь туда заблокирован. Хотя это был путь, наполненый трудностями. Проблема была в... монстрах, которые появлялись на пути.
В тех местах появлялось много различных монстров, средний уровень которых составлял 67, в то время как рядом с теми местами появлялись и элитные монстры.
Очевидно, некоторые пользователи чудоковатых челленджей пытались прорваться через эту дорогу и войти в Героические Земли.
Однако ни одному из них это не удалось. Пользователям с высокой скрытностью, пользователям с высокой выносливостью, пользователям с техникой побега... пользователи с множеством различных навыков бесконечно пытались пройти через него, но все они терпели неудачу на полпути.
Таким образом, этот путь в настоящее время называется "Дорога к Смерти".
По крайней мере, Дорога к Смерти оправдывает своё название. Чтобы преодолеть Дорогу к Смерти, потребуется не менее двух месяцев.
Как только уровни пользователей поднимутся, и они получат достаточно предметов из пустыни Адсого пламени, они смогут прорваться через Дорогу к Смерти только с большой группой.
Поскольку то место было полем, в отличие от Пещеры Великанов, которая была подземельем, тактика человеческой волны, в какой-то степени, работала. Вот почему примерно требуется "два месяца". Но если бы существовал лимит на количество участников, то даже пяти месяцев будет не недостаточно.
Сан-хёк планировал прорваться через эту самую Дорогу к Смерти.
"Героические Земли... Место, где ВС начинается по-настоящему!"
Это правда, что ВС отличная игра, но до пустыни Адского пламени она кажется немного скучной. Конечно, было много хороших моментов, что минусы этой игры просто не беспокоили пользователей, но безусловно были элементы, которых не хватало по сравнению с другими играми.
Однако все изменилось, когда открылись Героические Земли.
Земли, бесконечно-конкурентного контента!
Это были Героические Земли. Чтобы упомянуть ещё...... там есть "Зал Гладиаторов" и "Зал Смерти".
Зал Гладиаторов, следуя из названия, был в основном Колизеем, и, местом открытого PvP.
Он обновлялся каждый месяц, и каждый месяц топ-игроки получали особые награды.
Дважды в год проводились периодическое мероприятие по отбору "лучших из лучших", получившее название "дуэль бессмертия". Помимо этого, были другие различные способы по созданию PvP контента, поэтому это было пристанищем для пользователей, которым они нравились.
Зал Смерти был также известен пользователям как "Время рейдового наступления". Естественно, этот конкурентный контент был нацелен на пользователей, которым больше нравилось PvE, чем PvP.
Сам контент был простым.
Там находилось множество различных рейдовых подземелий, и многие команды соревновались между собой за самое короткое время очистки подземелья.
Например, есть Время рейдового наступления под названием "Чёрное Огровое подземелье", минимум от 2 и максимум до 10 команд вступят в единую битву, войдут в это подземелье и одновременно начнут соревноваться, кто быстрее очистит подземелье.
Это также действовало на ежемесячной основе и, естественно, оно имело свои собственные награды.
Пользователи, наслаждающиеся PvP, отправлялись в Зал Гладиаторов, в то время как остальные пользователи, наслаждающиеся PvE, отправлялись в Зал Смерти.
Конечно, это было не все, что предлагали Героические Земли.
Здесь имелось много общественных подземелий, а также хороших охотничьих угодий. Недаром его назвали Землей процветания.
Единственным препятствием ко всем этому, была Дорога к Смерти. Конечно, не существовало других людей, подобных Сан-хёку, которые могли бы пройти по Дороге к Смерти самостоятельно, так что неизвестно, сможет ли Сан-хёк использовать этот контент без каких-либо конкурентов, но в Героические Земли стоило сходить и из-за других вещей.
"Дорога к Смерти...... О, Дорога к Смерти....... Даже мне будет трудно пройти через него, верно? Но теперь у меня есть свой метод экстренного побега, так что стоит попробовать."
Даже если бы он захотел использовать больше статов, то ему в лучшем случае потребуется уровени и даже мастерство в древних знаниях.
Другими словами, это ничего не значит.
"На самом деле у меня нет причин колебаться, не так ли?"
С легкой улыбкой на лице Сан-хёк решил, что ему делать.
\*\*\*
Вся длина Дороги к Смерти составляла примерно 10 км. Сама дорога была похожа на гору, и как только пользователь покинет главную дорогу, у него появятся серьезные проблемы.
На главной дороге и вне-дороги были высокоуровневые монстры? Не беда, вас запросто окружат мобы со всех сторон.
В конце концов, единственный путь как пройти через эту Дорогу к Смерти заключался в том, чтобы прорваться через эту узкую дорогу, которая простиралась на 10 км. Другого выхода попросту не было.
На памяти Сан-хёка, первая экспедиция, прорвавшаяся по этой дороге в его прошлой жизни, насчитывало на 150 человек. Это число казалось совсем небольшим, но учитывая ширину дороги, а также пересеченную местность, это было очень разумно. В противном случае они буквально использовали тактику человеческой волны, насчитывающую тысячи.
Время, которое потребовалось 150 людям, чтобы пересечь 10-километровый путь, составляла целая неделя. И в течение этой недели экспедиция испытывала всевозможные трудности.
Высокоуровневые монстры группировались на них, а элитные монстры, которые иногда появлялись из засады, нападали на пользователей из темноты, поэтому к тому времени, когда экспедиция прорвалась до конца, у них осталось около 50 человек.
Неудивительно, что люди называли его Дорогой к Смерти.
Подготовив много чего, Сан-хёк сразу же вступил на Дорогу к Смерти. Поскольку он не может отмечать места с помощью маркировочной книги в пределах Дороги к Смерти, ему придётся прорваться через 10-километровую дорогу за один раз.
Даже выход из системы был опасным, так как монстр мог ударить из темноты, когда он отвлекётся.
\*Фушун! Хруст!\*
Сан-хёк слегка взмахнул ДТЗК, чтобы свернуть шею теневому волку в темноте вокруг него.
Теневые волки, теневые змеи и теневые обезьяны были стереотипными монстрами типа убийц на этой адской дороге.
Эти твари делали путь еще более трудным, так как они прятались в тени и устраивали засады на пользователей, прежде чем затащить их обратно в темноту и есть.
"Поскольку они устраивают засаду без каких-либо признаков, даже пользователь рядом с тем, кого съели, может не понять, что другой пользователь рядом с ним исчез."
Однако даже эти вещи не представляли угрозы для Сан-хёка. Сокрытие, темнота, тень, были бессмысленны против Сан-хёка, который носил титул Герцога теней.
В таком раскладе Сан-хёк был в роли охотника на этих тварей, пока они еще находились в тени, и не успевали атаковать.
Их другие характеристики были посредственными по сравнению с их способностью устраивать засады, поэтому они были пронзены один за другим ДТЗК. (п.р. Десяти Тысячелетняя Золотая Кость.)
В настоящее время Сан-хёк неторопливо брёл по Дороге к Смерти, охотясь на этих теневых монстров.
Если монстры из серии теней затруднялись атаковать скрытно, то были и те, кто затруднял его путь на открытом пространстве, точнее орки-мутанты.
Со средним уровнем 65, и ходя группой от 3 до 5, они были названы Красноглазыми орками. Они были самыми обычными монстрами, которых можно было встретить на Дороге к Смерти.
\*Шууууф, шшшуууууф.\*
Убив еще одного теневого волка, Сан-хёк посмотрел вперед. К нему приближалось четверо Красноглазых орков.
Как орки-мутанты, они были примерно в 1,5 раза больше обычного орка. Но немного меньше по сравнению с ограми.
Опасный свет начал исходить из их глаз, когда они увидели Сан-хёка, как будто смотрели на добычу.
Однако их так называемая "добыча" имела беспечное выражение.
- Проклятые импотентные ублюдки...... давно не виделись.
Сан-хёк улыбнулся Красноглазым оркам. Причина, по которой он назвал их импотентами, заключалась в том, что они не могли размножаться в результате своей мутации.
Конечно, это было просто еще одним базовым знанием в игре, но они действительно были импотентами.
А когда-то Сан-хёк убивал этих импотентов каждый божий день.
Когда многочисленные гильдии совершали свои экспедиции против Дороги к Смерти, Золотая Лихорадка также, естественно, совершала свои собственные. В их авангарде находился Сан-хёк.
В то время Сан-хёк умирал десятки раз, сражаясь с чудовищами по Дороге к Смерти. Он избавился от стресса, вызванного встречей с этими чудовищами в мастерской.
Он кромсал этих монстров как сумасшедший. Тогда коллеги по цеху дали ему прозвище.
"Упорный и живучий монстр Шреддер!"
А произошло это с тех пор, как Сан-хёк переборщил с этими монстрами.
- Я слишком хорошо помню... как кромсал вас всех......
Пробормотал он, вынимая убийцу огров.
После столь долгого времени, он собирался показать им кто такой Шреддер.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 64: По ту сторону Дороги к Смерти (Часть 2)**

\*\*\*
Упорный и живучий монстр Шреддер стал еще сильнее, чем был в прошлой жизни. Так что если дать ему новое прозвище... что-то вроде "слишком мощное стратегическое оружие уничтожения" идеально для него подошло бы.
В конце концов, Сан-хёк только своей грубой силой пробивал путь по Дороге к Смерти.
Многочисленные монстры высокого уровня преграждали ему путь, но Сан-хёк запросто с ними справлялся. Сила четвёртой души, мощь его снаряжения, а также опыт, накопленный им в его прошлой жизни, создали неожиданно большую синергию, и Сан-хёк мог легко прорваться через Дорогу к Смерти. (Синерги́я — усиливающий эффект взаимодействия двух или более факторов)
Конечно, ему все еще предстояло пройти последний километр, который, как известно, был настоящим испытанием на Дороге к Смерти, но с такой скоростью он прошел бы и эту зону без особых проблем.
\*Хрясь, хрусть!\*
Он снова разделил Красноглазого орка пополам с убийцей огров и посмотрел вперед.
Местность сменилась на более грубую и узкую долину. Даже света в этом районе было мало. Эта местность была последним километром Дороги к Смерти, "Дорога Темной Долины".
Эта зона могла похвастаться самой высокой сложностью на всей Дороге к Смерти.
В этом месте отвратительно большое количество Красноглазых орков более не появлялось.
Их скорее заменили нежити, именуемые "Рыцарями Тьмы", их средний уровень не превышал 69. Они были сильнее Красноглазых орков, и выскакивали отовсюду в этой зоне.
Точнее, они продолжали выскакивать из темных частей Темной Долины.
Если бы Сан-хёк не знал об их существовании, он мог бы оказаться в ловушке – их было слишком много, так ещё и появлялись внезапно.
Однако это было не так; Сан-хёк знал, к чему надвигается. Он даже придумал контрмеры.
Он вынул из груди карту слияния.
"Карта слияния, Святой Свет. Даже Рыцарям Тьмы должно быть непросто противостоять ему."
Основным материалом для изготовления этого предмета была карта света среднего ранга, карта святой воды, карта рубина высокого ранга и карта бриллианта высокого ранга. В плане материалов, она обходилась недешево.
У этой карты было два эффекта, первый из них сильное исцеление, когда использовался на союзнике или на себе.
Вторым было заклинание святой силы, применяемое на предмете.
Сан-хёк применил карту Святого Света на кнуте ДТЗК.
\*Тстс, вспышка!\*
Сила света проникала в кнут ДТЗК, и он приобрел священный атрибут сроком на 20 минут.
Рыцари Тьмы принадлежали к типу нежити и обладали атрибутом тьмы. Святой атрибут, очевидно, был для них естественным врагом. Конечно, Сан-хёк не просто подготовил священный атрибут, когда планировал этот заход.
Зачарование заключалось в том, чтобы получить оружие, которое позволит ему легче сражаться с ними.
Самым важным фактором, естественно, были его собственные боевые навыки.
\*Резь, б-б-бум!\*
Сан-хёк хлестнул кнутом, и тот метнулся в сторону. С помощью заклинания священного атрибута кнут ДТЗК отрубил голову порождаемого Рыцаря Тьмы.
Поскольку слишком много Рыцарей Тьмы восстали из тьмы одновременно, лучшим методом было отрубить их головы, прежде чем они даже имели шанс полностью принять форму.
Он уже сражался с четырьмя из них одновременно, и любой дополнительный вызвал бы у него непрекращающиеся головные боли.
\*Киррр, кирррк.\*
Рыцари Тьмы, издавая очень неприятные звуки дыхания, бросились к Сан-хёку.
В настоящее время Сан-хёк сражался два часа без остоновки.
В этот момент не было бы ничего удивительного, если бы он упал обессиленный, но он все еще крепко держался. Так как его основная жизненная сила была выше, чем у других пользователей, и его защита была защитой типа уклонения, он не использовал много своего здоровья.
На самом деле, он боялся, что вместо этого у него закончатся карты слияния.
Он подготовил в общей сложности 12 карт Святого Света. Поскольку каждая из них стоила 4, он практически заполнил весь свой бюджет этими картами.
Но он уже использовал 5 из них.
Учитывая, что ему еще предстояло пройти около 600 метров, пока он не покинет это место, он чувствовал, что ему не хватит карт.
"Фу, эти проклятые мерзавцы повсюду."
Он понимал, что путь ему преградит тонна Рыцарей Тьмы. Но ожидание этого и переживание этого для себя было большой разницей.
\*Чииик, фуууш!\*
Сан-хёк взмахнул кнутом ДТЗК, чтобы обернуть его вокруг ближайшего к нему Рыцаря Тьмы, и потянул его на себя.
\*Удар, Краа!\*
Сан-хёк вонзил серебряный меч в голову Рыцаря Тьмы. Тот не мог сопротивляться.
У серебряного меча не было заклинания святого атрибута, но это не означало, что он был бесполезен.
\*Хруст.\*
Сан-хёк безжалостно повернул серебряный меч, воткнутый в голову Рыцаря Тьмы, и двинулся вправо.
\*Пш-пш-пш-пш-пш!\*
Он блокировал атаки других Рыцарей Тьмы тем, кого только что убил. Рыцари Тьмы появлялись отовсюду, но Сан-хёк не паниковал.
\*Пшш! Хруст!\*
Сан-хёк пнул ногой труп мертвого Рыцаря Тьмы и взмахнул правой рукой под странным углом.
\*Фуушш, дзынь! Хруст!\*
На этот раз он использовал кнут ДТЗК, как острый меч, чтобы убить Рыцаря Тьмы чуть справа от него.
Так как он уже был ранен в процессе боя, то умер от одного удара с отсечением головы.
Их осталось двое.
Так как Рыцари Тьмы не чувствовали страха по особенностям нежити, они все еще сохраняли свои атакующие позиции.
По мнению Сан-хёка, так ему было гораздо удобнее.
Гораздо сложнее преследовать убегающих монстров.
\*Ссрр. Сррр\*
Но только до этого момента. Он мог только нахмуриться, когда увидел, что темные области вокруг него снова искажаются.
Этим Рыцарям Тьмы не было конца.
Он не был бы таким расстроенным, если бы они дали ему много кармы, но эти твари практически ничего ему не давали.
- Оооо! Да ради бога!
\*Фуууш!\*
Снова взмахнув ДТЗК, он закричал в отчаянии.
Рыцари Тьмы бесконечно цеплялись за него.
По мере того, как он всё ближе приближался к выходу, появлялось все больше и больше Рыцарей Тьмы, и он чувствовал их сильное желание не позволить ему так легко пройти Дорогу к Смерти.
\*\*\*
Если описывать картиной... сотни и тысячи черных рук, поднимающихся из темноты, хватали Сан-хёка, но Сан-хёк стряхивал их, шаг за шагом продвигаясь вперед.
Тьма позади него, Дорога к Смерти, а руки - Рыцари Тьмы.
В настоящее время Сан-хёк сражался в течение 8 часов подряд на последнем километре Темной Долины.
Чем дальше он продвигался к выходу, тем больше появлялось Рыцарей Тьмы, и Сан-хёк в конце концов исчерпал все карты Святого Света, он практически держался за счёт силы воли.
Около 40 метров осталось от конца Темной Долины.
И его здоровье, и жизненная сила достигли своего предела, но как только он здесь рухнет, ему придется повторить этот процесс с самого начала.
"Я этого не сделаю!"
Прорваться через Дорогу к Смерти было чем-то, чего даже он не хотел повторять. Тем более, что он был так близок к концу. Душевный ущерб будет огромным, если он рухнет здесь.
\*Фууушш! Крррррр!\*
Сан-хёк выжал последние силы из себя, чтобы использовать ДТЗК, как кнут-меч. Оно обезглавило десятки Рыцарей Тьмы в одно мгновение.
Однако на самом деле это ничего не значило. За этими Рыцарями Тьмы стояли сотни других.
Честно говоря, Темная Долина, которую помнил Сан-хёк, была не такой уж сложной. Эти Рыцари Тьмы цеплялись за него, словно зомби из фильма об апокалипсисе.
Каким бы могущественным он ни был, победить их всех было невозможно. Десятки - были достаточно трудными, но сотни? Он мог забыть об этом.
После того, как Рыцари Тьмы начали размножаться в сотни, Сан-хёк продолжал бессмысленно размахивать ДТЗК и убийцей огров. Ему было достаточно трудно победить того, кто стоял перед ним. Все это казалось ему ошибкой.
По его воспоминаниям, в Темной Долине не было такого количества Рыцарей Тьмы. Было бы невозможно объяснить эту ситуацию, не используя слово ошибка.
В любом случае, Сан-хёк выжал последние силы, чтобы победить десятки Рыцарей Тьмы, и в результате смог заработать несколько секунд времени.
В лучшем случае несколько секунд.
После этих нескольких секунд, новая партия Рыцарей Тьмы заполнят свои пробелы. Он хорошо это знал. Причина, по которой он все еще боролся до последнего момента... заключалась в том, чтобы использовать свой последний метод.
Единственный метод, который он оставил до самого конца.
Сан-хёк планировал использовать этот метод, как выходом из сложившийся ситуации.
"До конца еще 40 метров. Если я не добьюсь успеха с первого раза, игра окончена!"
Второго шанса не было.
Это всё, что у него осталось.
Сан-хёк быстро огляделся в поисках выхода. Затем он активировал навык предмета на своем шлеме.
Шлем Правосудия предметный навык "Малая песчаная буря".
Козырь, который он приберег на последок, был им. Конечно, простое использование этого навыка не позволит ему избежать этого кризиса на безвозмездной основе.
Навык Песчаной бури был чем-то, что могло стать OP или мусором в соответствии с умениями пользователя. (op - overpowered ("слишком сильный")"
Было несколько способов использовать этот навык, и тот, что Сан-хёк собирался использовать, "Серфинг в песчаной буре", было сложным в исполнении.
Серфинг в песчаной буре.
Следуя из названия, это был акт серфинга в воздухе с использованием песчаной бури.
Сан-хёк швырнул песчаные бури в сторону выхода и тут же прыгнул в них.
Песчаная буря не причиняла вред пользователю, но кроме этого, пользователю можно было левитировать, используя ветер.
Сан-хёк планировал использовать физическую силу, чтобы "бороздить" по песчаной буре.
Это можно было рассматривать как прыжок в воздухе. В любом случае, он сохранял равновесие, двигаясь вперед, используя песчаную бурю.
Поскольку Рыцари Тьмы отбрасывались песчаной бурей, они не могли преградить путь Сан-хёку.
Однако и тут Сан-хёку было нелегко.
Серфинг в песчаной буре было определенно нелегким делом. Во-первых, балансировать на вершине песчаных бурь было практически невозможно с его чувством равновесия. Даже Сан-хёку пришлось несколько раз попробовать, прежде чем он овладел им в прошлой жизни.
Хотя он практиковался этим несколько раз после того, как получил Шлем Правосудия несколько дней назад, он еще не достаточно овладел им.
Балансирование не было концом истории; он должен был двигаться вперед с той же скоростью, что и песчаные бури.
Большинство пользователей не справлялись с этой частью и безжалостно уносились прочь.
Если бы это случилось с Сан-хёком прямо сейчас, то о результатах даже не стоило бы упоминать. Если он не хочет быть захваченным этими Рыцарями Тьмы, ему придется оставаться на одном месте до самого выхода.
Песчаная буря продвигалась вперед с пугающей силой.
К счастью, долина была узкой и потому в несколько раз усилила мощь песчаной бури. В результате Рыцари Тьмы на пути песчаной бури не могли даже уклониться, потому уносились прочь.
Конечно, с усилением мощи песчаной бури, трудность "езды" на ней увеличивалось в несколько раз
"Все будет кончено, если я упаду!"
Сан-хёк воодушевился до предела и держался изо всех сил. Его отчаянное намерение не упасть и не начать все сначала удерживало его на песчаной буре. В конце концов, он смог пересечь оставшиеся 40 метров в воздухе.
Когда песчаная буря рассеялась, он прыгнул к выходу из долины.
Ему нужно было только выйти.
Больше ничего не требовалось. Просто покинуть это место означало бы навсегда распрощаться с Дорогой к Смерти.
\*Вспышка!\*
В это время сильные лучи света хлынули на его тело, и послание, которое ему так не хватало, появилось перед ним.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 65: Героические Земли (Часть 1)**

[Поздравляю. Вы прибыли в Героические Земли самостоятельно. Эта запись будет запечатлена в мире навечно.]
 [Вы приобрели легендарный титул "Тот, кто превзошел отчаяние в одиночку (первый)"]
Наконец, он прошел через Дорогу к Смерти и прибыл в Героические Земли. Хотя он находился достаточно близко к концу, его последний метод всё же сработал, и он смог прорваться вперёд.
- Фьюю, больше так делать не буду.
Он глубоко вздохнул, подняв голову.
Хотя это было трудное путешествие, он преодолел его и смог прибыть в Героические Земли раньше, чем кто-либо.
И награда за это была поистине сладкой.
"Снова титул легендарного класса? Тот, кто превзошёл отчаяние в одиночку? Насколько я знаю, титул, который пользователь получает, прибывая в Героические Земли, это что-то вроде редкого класса, по типу "Тот, кто превзошел отчаяние". Но что оно значит? А в одиночку? Были ли в ВС титула, связанные с соло-игрой?"
Сан-хёк наклонил голову и открыл описание титула.
 Титул - "Тот, кто превзошел отчаяние в одиночку (первый)"
 Класс - Легендарный
 Описание - Вы первый, кто самостоятельно прибыл в Героические Земли в качестве Пространственного Путешественника. Как говориться, тот кто первый, всегда особенный. И теперь одиночество тоже стало чем-то особенным.
 Эффекты - [Префикс: Шанс критического удара увеличивается на 50%, при соло-игре, атака увеличивается на 20%.]
 [Постфикс: Шанс уклонения увеличивается на 50%, при соло-игре, получаемый урон уменьшается на 10%.]
 [Постоянный эффект:&gt; В соло (S): Все характеристики увеличиваются на 25% при игре соло; Лучше в одиночку (А): Все типы способностей восстановления усиливаются в 2 раза, когда в радиусе 100м нет пользователей, &lt;]
"Это потрясающе!"
Сверившись с описанием титула, он мог только удивляться. Легендарные титулы были на совершенно ином уровне, чем редкие.
Титул, который он получил на этот раз, имел условие, чтобы он играл в одиночку, но чем сложнее было выполнить условия, тем выше был эффект.
"Играть в одиночку" было довольно трудным условием для выполнения. ВС был сделан не для соло-игры, поэтому для других пользователей этот титул был бы в значительной степени бесполезным.
Возможно, сказывается сложное условие, но увеличение статов было пугающим. Постоянный эффект "Соло" был настолько хорош, что он не мог в это поверить.
Легендарный титул "Первый посетитель", который он получил, когда прорвался через Пещеру Великанов, также дало огромное увеличение его пассивному эффекту "№1", но этот был значительно лучше.
Важно было то, что "Играть в одиночку" было условием, которое практически не имело значения для Сан-хёка.
На самом деле, он был тем, кто избегал командной игры, поэтому играть соло, для него было вполне естественным.
"Прошло всего 9 месяцев с момента запуска игры, но я уже получил два легендарных титула... я вытворяю абсурдные вещи."
Честно, Сан-хёк чувствовал себя просто нереально. Несмотря на то, что он вернулся вовремя, он никогда не думал, что сможет достичь этой точки.
“Это хорошо. Очень хорошо.”
Подумав об этом некоторое время, он в конце концов просто рассмеялся. Было ли это удачей или чем-то еще, получение титулов или предметов было хорошей вещью.
Сан-хёк тут же достал свою маркировочную книгу и сделал свою первую отметку в Героических Землях. Он не знал, что может произойти, поэтому маркировка была обязательной.
Закончив маркировку, он зашагал в сторону первой деревни "Покой Героя".
Естественно, он собирался установить НПС торговца возле выхода из Дороги к Смерти и продавать через него карты Героических Земель.
Для такого случая, он даже оставил пустой слот базового навыка, который получил на 50 уровне. Он собирался применить навык создания карт и сделать тем самым карту Героических Земель, обойдя ее.
Конечно, в Героических Землях карта не была обязательной, как и в пустыне Адского пламени, поэтому ему пришлось бы сделать цену довольно низкой, но, учитывая соотношение прибыли к себестоимости производства, он определенно должен был это сделать.
Это была огромная прибыль.
\*\*\*
- Серьёзно? Нет ли дополнительных отчетов?
Спросил Си Вунтай у руководителя группы управления, когда он дочитал отчет.
- Да, это все, что Хаос сообщил. Мы попросили дополнительную информацию...... но я не думаю, что он скажет нам то, что мы хотим.
- М-м-м... Итак, получается: мы не можем выяснить, что за группа людей прошла через Дорогу к Смерти, и какой метод они использовали, чтобы прорваться через него?
То, что пользователи именовали Дорогу к Смерти, официально называлась как Дорога Отчаяния.
- Да. Хаос упомянул,что эта информация подпадает под действие с законами о политике конфиденциальности DN.
- Эти проклятые законы политики конфиденциальности....... Независимо от того, что я думаю об этом, моё мнение, что Хаос чрезмерно интерпретирует законы о политике конфиденциальности...... как-же неудобно. Честно говоря, мы же ничего серьёзного не делаем. Мы просто пытаемся следить за.......
- Ничего не поделаешь. Логическая Схема Хаоса функционирует нормально, поэтому она станет еще большей проблемой, если мы попытаемся принудительно изменить ее.
- Но какой же метод они могли использовать? Согласно отчету группы поддержки и второй команды управления, не было никаких массовых движений от пользователей. Если это не была тактика человеческой волны, то я действительно задаюсь вопросом, какой метод использовали эти люди, чтобы прорваться через Дорогу Отчаяния.
- На данный момент не было никаких ошибок в процессе прорыва через Дорогу Отчаяния. Вместо этого Хаос вмешался в последнюю минуту и увеличил сложность в 10 раз. Хаос также должен был рассудить, что Дорога Отчаяния еще не должна быть прорвана. Но дело в том...... что через неё всё таки прорвались.
- Они прорвались через увеличенную сложностью? Где здесь логика?
- Мы тоже не могли в это поверить, но Хаос ни за что бы нам не солгал. Кажется, что Хаос резко поднял сложность только на последнем этапе...... но это все еще удивительный подвиг.
- Теперь, когда я это услышал, мне действительно интересно, какие пользователи прорвались через Дорогу Отчаяния.
- Мы ищем их прямо сейчас, так что скоро это выясним.
- Хорошо. О, но Героические Земли... там же всё должно быть в порядке, не так ли? Они могут злоупотреблять конкурентным контентом. Мы можем предотвратить это?
- Злоупотребление конкурентным контентом наказывается Хаосом через расследование всех записей, будь то битва или журналы чатов, поэтому, если они сделают это, то сильно пожалеют.
- Но предупреждения же высвечиваются?
- Да, мы позаботились о том, чтобы они могли их видеть, чтобы они не смели думать о злоупотреблении контента.
- Ну, если они начнут использовать конкурентный контент, мы узнаем, кто они такие.
- Верно. Рейтинги различных конкурентных контентов - это информация, которую нам разрешено просматривать, поэтому, если они ею воспользуются, мы сможем узнать, кто они такие.
- А пока, пожалуйста, следите за Героическими Землями. Несмотря на то, что все идеально, мы не знаем, когда и где может возникнуть проблема, поэтому передайте Хаосу, чтобы он также был на стороже.
- Понятно.
После разговора с руководителем управляющей группы, Си Вунтай отложил отчет в сторону и откинулся на спинку кресла.
"Они уже продвинулись к Героическим Землям? Являются ли пользователи более способными, чем мы ожидали? Или есть только определенная группа пользователей, которые превосходят наше воображение?"
Си Вунтай задумался.
\*\*\*
Сан-хёк начал обходить Героические Земли, начав с Покой Героя. Оставалось по крайней мере пару месяцев до того, как другие пользователи начнут вступать на Дорогу к Смерти, так что он не торопился, но и не было необходимости оставлять это на потом.
Так как у него также было несколько вещей, которые стоит проверить вокруг Героических Земель, было бы хорошо, создать пару карт, пока он находился тут.
Сан-хёк планировал сначала посетить два самых знаковых места в Героических Землях.
"Зал Гладиаторов" и "Зал Смерти".
Эти две вещи которые он хотел проверить больше всего. Сначала он отправился в Зал Гладиаторов.
Зал Гладиаторов имел форму огромного колизея, и вся площадь считалась открытым пространством.
\*Цццц, вспышка!\*
 [Вы первый кто посетил Зал Гладиаторов.]
 [В качестве первооткрывателя, вы приобретаете бонус "Пожизненную лицензию гладиатора".]
"Ого, есть и такой бонус."
В этом не было ничего особенного, но получить что-то бесплатно всегда было хорошо.
В действительности, лицензии гладиаторов должны были продлеваться каждый месяц, а для этого требовалась тысяча золотых для каждого продления.
 [Пожизненная лицензия гладиатора.]
 Гладиаторская лицензия, которую не нужно продлевать. Есть даже специальный эффект.
 Имя: [Зарегистрировать]
 Продолжительность: Бесконечно.
 Основной эффект: Возможность использовать Зал Гладиаторов.
 Бонусный эффект: Возможность использовать Зал Гладиаторов, используя псевдоним. Однако, как только псевдоним применяется, в дальнейшем его невозможно изменить.
"Я могу использовать Зал Гладиаторов под псевдонимом?"
Сан-хёк скорчил интересное выражение лица, увидев пожизненную лицензию гладиатора. Зал Гладиаторов был местом, где он не мог скрыть свою личность, поэтому он планировал раскрыть свою основную личность "Бессмертный", но с этим бонусом, сценарий станет куда интереснее.
"Похоже, я могу создать другую личность."
Сан-хёк немедленно использовал титул Теневой Герцог Сокол и начал создавать другую личность.
До сих пор он использовал "обыкновенный парень", "Гейл", "Большая золотая гора" и "Блейк" - всего было четыре личности.
Но теперь Сан-хёк сделал и пятую личность, "Одинокий Король". Этот парень выглядел очень заурядно, но обладал острыми глазами и походил на пирата.
Затем он зарегистрировался как "Одинокий Король" в пожизненной лицензии.
Закончив регистрацию, он сразу же вызвал окно гладиатора и попытался подать заявку на бой 1 на 1.
Одного раза регистрации в Зале Гладиаторов было достаточно, чтобы вызвать окно гладиаторского боя в любом месте, пока это была безопасная зона.
Как только один из них подаст заявку на дуэль и соперник будет подобран, они войдут в зал. Однако, поскольку не было соперников, не было и матчей.
 [Невозможно найти соперника.]
Примерно через 10 минут после того, как он подал заявку, появилось сообщение, которое Сан-хёк никогда не видел в своей прошлой жизни, заявка была отменена.
"Тц, какая жалость. Если бы я мог войти без оппонента, то мог бы монополизировать первый приз по крайней мере на два месяца......."
Он попробовал на всякий случай ещё раз, но ничего не вышло.
"Похоже, мне придется иметь дело с пожизненной лицензией."
Он слегка улыбнулся, выходя из Зала Гладиаторов.
Его следующим пунктом назначения, естественно, был Зал Смерти.
Зал Смерти сработал так же, как и Зал Гладиаторов. Он получил "пожизненную лицензию" и зарегистрировался как Одинокий Король.
И опять же, он не мог поставить себя в матче, так как матчей, в принципе не было.
После посещения двух залов, он просто прошелся по Героическим Землям самым оптимальным путем.
Монстры, появляющиеся в Героических Землях, были намного сильнее, чем в пустыне Адского пламени, но они не были ровней Сан-хёку; особенно с того момента, как он получил еще один титул легендарного класса и получил повышение статов.
Он больше не мог считаться обычным пользователем.
Если провести аналогию с монстрами; обычные полевые монстры - это обычные пользователи, в то время как Сан-хёк - это именной монстр, нет, скорее, именной босс монстр.
Босс по имени Сан-хёк.
Он сам стал армией.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 67: Героические Земли (Часть 2)**

\*\*\*
Закончив с картой, Сан-хёк удалил навык картографирований. На этот раз он оставил слот для базового навыка пустым. У него был на примете один навык, поэтому он планировал добавить его позже.
Закончив создание карты за неделю, Сан-хёк отправился в самый большой город Героических Земель - Тирун. Поскольку в Героических Землях еще не было других игроков, не было необходимости перемещать торговую гильдию Золотую Гору.
Он пришел в Тирун совсем по другой причине.
"Тайное подземелье... прежде чем прибудут другие пользователи, мне необходимо монополизировать все тайные подземелья, о которых я знаю."
В отличие от пустыни Адского пламени, где почти не было тайных подземелий, в Героических Землях наоборот, было невероятное количество тайных подземелий.
Хотя Сан-хёк не знал всех этих мест, у него была информация о значительном количестве из них. Используя эту информацию в качестве основы, он мог бы получить невероятную прибыль, если бы смог монополизировать как можно больше из них.
"Даже если я не обнаружу ничего особенного, я должен обязательно найти Гробницу Мечника и Ураганную Воронку."
Эти двое были самыми известными среди тайных подземелий в Героических Землях.
Гробница Мечника была лучше, если он мог монополизировать его в одиночку, а Ураганная Воронка была хороша для продажи входных билетов.
Между этими двумя, у него была более точная информация о Ураганной Воронке, в то время как о Гробнице Меченика, он знал фрагментами.
Сан-хёк подумал, что лучше сначала поискать Гробницу Меченика, так как он уже знал где находится Ураганная Воронка. Поскольку Дорога к Смерти по-прежнему не имела намерения пропускать пользователей, у него было много времени.
Гробница Мечника была буквально кладбищем, где лежал мечник. Мечник был одним из 144 зарегистрированных героев Героических Земель.
Если оценивать, то он находился бы в топ-50, по крайней мере. Причина, по которой Гробница Мечника была причислена к лучшим тайным подземельям, заключалась в том, что из нее можно было получить различные духовные пилюли.
Духовные пилюли были специальными предметами, которые поднимали статы на определенное количество, когда потреблялись пользователем.
Большинство духовных пилюль поднимали одну стату, например +1 к здоровью или +1 к ловкости, но важно было то, что их можно было сложить до +100.
Хотя шанс выпадения духовных пилюль была не так высока, сама Гробница Мечника была тайным подземельем, которым можно было управлять в течение длительного времени, поэтому он мог бы получить значительное количество этих пилюль, если бы он мог монополизировать подземелье.
Подземелья, с которых выпадали духовные пилюли, были классифицированы как "джекпотные" подземелья, и среди тайных подземелий только с Гробницы Мечника выпадали духовные пилюли.
Остальные были либо из общественных подземелий, либо из конкурентных подземелий, в которые можно было попасть из Ямы Смерти.
Другими словами, только Гробница Мечника была местом, которое можно было монополизировать.
Духовные пилюли, в силу своих особенностей, не появлялись на аукционах, и даже когда они появлялись, их продавали по невероятно высоким ценам, так что лучше всего было заполучить их самому.
У Сан-хёка были планы добавить духовные пилюли в список покупок для торговой гильдии Золотой Горы, как только пользователи хлынут в Героические Земли, но независимо от того, насколько хороши их деловые навыки, будет невероятно трудно получить какие-либо духовные пилюли.
Если Гробница Мечника была подземельем, которое идеально подходило для монополизации духовных пилюль, то Ураганная Выронка была тайным подземельем, которую он мог использовать, раскрывая прохождение другим.
Ураганная Воронка представляла из себя тайное подземелье в виде многочисленных отверстий, соединенных в одну. И до 100 команд могли одновременно охотиться в разных воронках.
Так как максимальное количество пользователей для подземелья было бесконечным, не было бы никаких проблем независимо от того, сколько команд входили в подземелье в день.
Однако загвоздка была в том, что подземелье длилось всего 4 месяца. В течение этих четырех месяцев он сможет продавать входные билеты бесчисленному количеству пользователей.
Кроме того, сложность подземелья была не такой уж сложной, и количество кармы, которое можно было получить с нее, также было выше среднего, поэтому не было лучших мест для команд из 3-4 человек, чтобы повыситься.
Сан-хёк планировал продавать входные билеты через торговую гильдию Золотой Горы, как только найдет его.
Его первой целью, было достать духовные пилюли из Гробницы Мечника и золото из Ураганной Воронки.
Судя по тому, что он знал, вход в Гробницу Мечника находился недалеко от Тируна. Хотя он никогда не ходил туда в своей прошлой жизни, он смотрел соответствующее видео.
Видео не говорило о точном местоположении подземелья, но имело важный намек на открытие подземелья. Проблема была в том, что он не знал, где найти подземелье.
К счастью, он вспомнил кое-что из услышанного.
"Гробница Мечника. Тайное подземелье, монополизированное Восходящей гильдией в моей прошлой жизни. Воссходящие получили некоторое удовольствие от этого тайного подземелья. Согласно слухам, которые появились после исчезновения секретного подземелья, член гильдии узнал о секретах Гробницы Мечника после выполнения задания, которое требовало от него поймать воров."
Сан-хёк думал о том, чтобы найти Гробницу Мечника по той информации, которую он знал. Хотя, на самом деле, любой другой пользователь на его месте, даже не осмелится подумать о таком.
В ситуации, когда они не знают, какой именно НПС даст квест на поимку вора, им придется поднять уровень знакомство со всеми 7,949 НПС, которые существовали в Тирун до "знакомого" прежде чем получить квест...... реально, было невозможно поднять уровень довория с почти 8000 НПС.
На это уйдет не меньше полугода, даже если он сойдет с ума.
Однако у Сан-хёка не было необходимости выполнять эту почти невыполнимую задачу. У него уже был титул "Теневой Герцог Сокол", который поднял знакомство со всеми НПС, за исключением нескольких специальных, до "знакомого" уровня.
Так что ему просто нужно было обойти Тирун, поговорить с ними и посмотреть, какие квесты он получит.
И так, он получал квесты и просто отказывался от тех, которые не были связаны с ворами. Конечно, его "знакомство" с НПС немного снижалось, но это не было проблемой.
Сан-хёк обошел Тирун и поговорил с несколькими НПС. Были те, которые давали ему квесты, а были те, которые не давали. Он отказался от всех несвязанных квестов и искал квест по поимке воров.
Только после того, как он отказался от около 200 квестов, он мог найти тот, который был связан с тем, что он искал.
 [Квест] "Безумные воры Тируна"
 : Кладовщик Котва страдает от крайнего стресса благодаря ворам, которые крадут товары из магазина каждый день. Он хочет убить воров, но это не так просто, как кажется.
 Прогресс: Поймать воров (0/100), обнаружить базы воров (0/4)
"Вот оно!"
В тот момент, когда он прочитал описание квеста, он был уверен, что это именно тот квест, который он искал.
Тут была не только категория по поимке воров, но и часть, где он должен был найти их базы. Поиск их баз был ключом к открытию тайного подземелья.
Сан-хёк сразу же отправился ловить воров, получив квест.
В Тирун и даже за его пределами было полно воров. Поскольку они были классифицированы как НПС - типа монстр, их можно было убивать в пределах города.
Он быстро начал истреблять их и вскоре обнаружил все их базы.
Гробница Мечника находилась в одном из этих баз. Конечно, Сан-хёк не знал, где именно. Даже если бы он это узнал, просто добраться до входа не означало, что он может войти.
Чтобы открыть тайное подземелье, у него должен был быть "ключ". Например, знать, как манипулировать секретными механизмами или использовать определенные предметы, чтобы открыть вход.
В этом смысле квеста, которое выполнял Сан-хёк, он, был важным ключом к получению этого ключа.
Так как найти воров и их базы было легкой работой для Сан-хёка, он закончил все это всего за час.
- О, потрясающе! Вы уничтожили этих паразитов...... вы более удивительны, чем кажетесь на первый взгляд. Поскольку всё закончено, могу я попросить вас еще об одной вещи? В их базах определенно будут мои украденные вещи. Если вы достанете мне их, я вручу вам дополнительную награду. О! Возьмите его с собой. Он жил здесь в моем магазине больше десяти лет, так что он должен быть в состоянии почувствовать запах товаров из моего магазина.
Котва позвал собаку, которую он призвал, чтобы тот последовал за Сан-хёком и помог ему найти товары, так, квест перешёл ко второй цепочке.
"Значит, это и был ключ."
Сан-хёк понял, что это был ключ, который он искал, он посмотрел на 2-ю цепочку квеста.
Худая старая собака....... Он находил немного забавным, что эта старая собака была ключом, но до тех пор, пока она позволяла ему найти Гробницу Мечника, все было в порядке.
\*\*\*
\*Пыхтит, пыхтит, гав! Гав!\*
Старый пес сделал свое дело. Он нашел потерянные товары из магазина Котвы с самого потрепанного кладбища из 4 баз.
Предметы были спрятаны за стеной. Поскольку пространство, в котором были спрятаны предметы, было очень деликатно спрятано, Сан-хёк подумал, что он не смог бы найти его, даже если бы решил искать его без собаки.
"Не может быть, чтобы эти воры сделали такое пространство... возможно они использовали его после того, как случайно обнаружили пространство? Тогда это означает, что это вход в тайное подземелье......."
Сан-хёк первым делом собрал все вещи в свою сумку. Как только он доставит их к Котву, тогда квест закончится, но, если он просто возьмет их себе, его "знакомство" ухудшится, а квест провалится, но в обмен он получит предметы.
Однако сейчас было не время размышлять об этом.
"Он должен быть где-то здесь."
Сан-хёк начал искать что-то в скрытом пространстве. Через некоторое время он наконец-то смог найти то, что искал.
Десятки настенных росписей. Они были тем, что искал Сан-хёк.
Если быть точным, то это были не совсем "росписи", а "головоломки".
Только когда он разгадает загадку, он сможет войти в Гробницу Мечника.
На самом деле, Восходящей гильдии также потребовалось около недели, чтобы решить эту загадку в прошлой жизни Сан-хёка. В конце концов, они должны были попросить помощи внешнего эксперта по головоломкам и могли только тогда открыть гробницу.
Сложность головоломки была именно такой.
Очевидно, Сан-хёк тоже не мог решить эту загадку. В видео, которое он видел, было решение этой головоломки, но проблема заключалась в том, что Сан-хёк не помнил точных шагов, которые они предприняли.
На самом деле, правильнее было бы сказать, что практически невозможно вспомнить все правильно из видео, которое он видел 10 лет назад.
"Ладно. Поскольку я здесь...... есть только одна вещь, на которую я способен."
Сан-хёк улыбнулся и вышел из укрытия.
Это было не то, что он мог открыть самостоятельно. Однако он знал человека, который мог бы открыть его.
"Ну, не совсем "человек", наверное."
Сан-хёк призвал человека без колебаний. Ну, НПС, если быть точным.
Перед ним возникла Илия. С её титулом "Ах! Моя Илия", он умел призывать Илию, как прирученного монстра.
Конечно, она исчезнет, как только закончится время призыва.
- Вы вызывали.
Илия опустилась на одно колено, тот, с уважением заговорил:
- Илия. Твой навык "разблокировки"...... может ли он открыть дверь, которая заперта в форме головоломки?
Несколько дней назад Сан-хёк проверил окно статуса Илии и обнаружил, что она приобрела новый навык после того, как немного развеялась печать.
[Специфичное-новолуние навык "Разблокировка (S)]
Это было ее умение.
- В какой бы форме она не была заперта, я смогу открыть её.
Илия не подвела его.
- Вот и хорошо! Тогда иди за мной.
Сан-хёк взял Илию и пошел обратно в скрытое пространство.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 68: Первая трансляция (1)**

\*Дзыыынь, клак! Клак!\*
Илия действительно смогла отпереть запирающий механизм в виде головоломки.
"Ого, она полезнее, чем я думал."
Сан-хёк подумывал об использовании Илии в других целях, наблюдая за ней сзади.
- Всё готово.
Как только Илия закончила, перед ними возник светящийся голубым светом вход в подземелье.
"Было бы нехорошо с моей стороны отозвать ее обратно сразу после открытия входа... и раз уж она здесь, давайка попробуем посотрудничать"
Сан-хёк не отозвал Илию обратно, а вместе с ней вошёл в подземелье.
 [Вы обнаружили древнюю Гробницу Мечника, спрятанную на кладбище.]
 [Тайное подземелье "Гробница Мечника" стало открытым.]
 [Гробница Мечника будет связана с Пространственным Путешественником "Бессмертный".]
 [Всего семь пользователей могут быть зарегистрированы для этого подземелья.]
Мечник был одним из 144 героев, которые защищали Тринар в прошлом. Конечно, он не был одним из их основных членов, но тем не менее, он был талантлив.
Возможно, из-за этого его гробница была заполнена монстрами с именем "Призрачный Мечник", на которых был выгравирован сложный узор, схожий с монстрами призрачного типа.
 [Тайное подземелье [Гробница Мечника]]

[- Привязан к Пространственному Путешественнику "Бессмертный" ]
 [- Зарегистрированные Пространственные Путешественники, [ Бессмертный ], [N/A], [N/A], [N/A], [N/A], [N/A], [N/A]]
 [- Гробница, в которой дремлет старый герой. Мастера боевых искусств, которые искали меч Мечника, собрались здесь и стали монстрами, которые позже превратились в Призрачных Мечников. По сути, эта гробница была создана в лабиринтной структуре, чтобы никто не смог нарушить покой Мечника и потому, был наполнен многочисленными ловушками.]
 [- Бонус к карме: +20%]
 [- Награда за прохождение подземелья: Наследство Мечника. Низкая вероятность выпадения духовных пилюль.]
 [- Время реактивации подземелья после прохождения: 10 минут.]
 [- Продолжительность подземелья: Бесконечно.]
 [- Максимальное прохождение подземелья: 1000 раз.]
Сан-хёк проверил информацию о подземелье и посмотрел вперед. Это был прямой коридор. Пройдя по этому пути и добравшись до комнаты, где лежало тело Мечника, он сможет встретиться с главным монстром этого тайного подземелья, "Возмущенной душой мечника".
Убийство Возмущённой души очистило бы подземелье, и поскольку Возмущённая душа не была "именным монстром", у Сан-хёка не было бы проблем победить ее.
На самом деле, лабиринтоподобная структура подземелья, хитрые ловушки, а также внезапное появление Призрачных Мечников были куда надоедливей в плане прохождения.
- Эти тропы очень опасны, и я чувствую множество установленных ловушек. Должна ли я начать поиск оптимального пути и деактивирование ловушек одновременно?
Хотя Сан-хёк и не отдавал приказа, Илия сама себе нашла работу.
- Ты можешь это сделать?
- Да. Я не могу рассказать вам всего, но не говоря уже о том, что отпирание запертых дверей, поиск путей и деактивирование ловушек - это моя специальность. Если более точно, они являются специальностями того, кто преуспевает в силе Темной Луны.
Сан-хёк придумал самый быстрый способ прохождение Гробницы Мечника, как только услышал ответ Илии.
- Хорошо, тогда ты сосредоточишься на поиске пути и деактивирование ловушек. А я же в свою очередь, позабочусь о монстрах.
- Поняла.
Сан-хёк взял Илию и вошел в Гробницу Мечника для иследования.
С Призрачными Мечниками было трудно иметь дело, как он и предполагал. Тем не менее, Сан-хёк узнал все их тайминги после того, как начал сражаться с четырьмя из них.
Это был самый страшный талант Сан-хёка. Сан-хёк изучил их тайминги благодаря уникальному навыку, и уже своим телом уклонялся от всех их атак с легкостью.
Когда такое происходило, скорость уклонения Сан-хёка превышала показатель скорости уклонения в его окне статуса. Его показатель скорости уклонения был уже достаточно высок, но, добавив к нему его собственные боевые качества, Сан-хёк вдвое превышал скорость уклонения.
\*Фушун! Лязг!\*
Сан-хёк слегка скользнул в сторону, расправившись с одним из них и, едва оставив второго в живых, перед ним возник полупрозрачный меч который ударился об стену.
Он успел уклониться за 1,7 секунды, в то время как обычному пользователю на это потребовалось бы от 1~2 секунд, Сан-хёк мог бы уклониться и за 0,1 секунду.
Ловля таймингов Сан-хёка были на голову выше, по сравнению с другими пользователями.
Точно рассчитав время, Сан-хёк увернулся от атаки Призрачного Мечника, и почти одновременно с этим взмахнул кнутом ДТЗК.
Он увернулся в самый последний момент и нанес контрудар с очень небольшим промежутком между действиями.
Пользователи называли это gapstrike (разрыв+контрудар), gapstrike обычно был уникальной вещью для пользователей с самым высоким рейтингом.
На самом деле, даже пользователи с самым высоким рейтингом не могли использовать gapstrikes, как им вздумается. В этом смысле Сан-хёк использовал его достаточно свободно, чтобы называть себя мастером.
\*Крииии! Кеххххххх!\*
Еще один Призрачный Мечник был разорван кнутом на части. Самое большое преимущество gapstrike заключалось в том, что от него было трудно увернуться или защититься, поскольку он наступал слишком быстро.
Монстры были особенно хуже в защите, чем пользователи.
После того, как Сан-хёк победил Призрачного Мечника, он взглянул на Илию, которая деактивировала ловушки.
- Сколько ещё?
- О, почти всё сделано. Видя сложность ловушек, я предполагаю, что это конец гробницы.
Благодаря Илие, Сан-хёку было легко прорваться через Гробницу Мечника. Ему не нужно было блуждать в лабиринте в поисках безопасного маршрута, как и не нужно было беспокоиться о ловушках.
Призрачные Мечники не были противниками Сан-хёку, поэтому они прибыли в последнюю комнату, где лежал сам Мечник, всего через двадцать минут после начала их похода.
Обычно последняя комната была местом, куда группе из 7 человек понадобилось бы целых два часа страданий, чтобы добраться.
Однако разрушитель здравого смысла Сан-хёк и на этот раз превзошёл все ожидания, прорвавшись со своим собственным стилем. Хотя, даже если бы Сан-хёк был один, ему потребовалось бы не менее 4 часов, чтобы добраться досюда.
Роль которую играла Илии была слишком велика.
- Проход открывается.
Как только Илия деактивировала последнюю ловушку, перед ними возникла последняя комната.
Теперь, убив Возмущённую душу мечника, он пройдёт подземелье.
- Илия, ты пока можешь вернуться.
Сан-хёк пока отозвал Илию обратно. Время её призыва было рассчитано по минутам, так что лучше было сохранить некоторые время на потом.
Отозвав Илию назад, Сан-хёк вошел в комнату. Когда он ступил за порог, потрепанный гроб посреди комнаты начал испускать зловещуюю ауру.
Когда-то славный герой, но забытый всеми, после смерти; Мечник. Он превратился в обиду, позже став призраком, но даже став призраком, он не мог стать именным монстром.
Конечно, это был еще не конец. Перед мечником возник меч, и именно он, был именным монстром.
"Этот Меч опасен, в то время как парень рядом с ним... очень прост."
Сан-хёк ухмыльнулся и посмотрел на зловещую ауру, которая медленно обретала форму.
Призрачный Мечник....... Обычный босс-монстр, который не был именным монстром, никогда не сможет стать достоиным противником для Сан-хёка.
\*\*\*
Несмотря на то, что это был не именной монстр, и как таковой бонус к первому убийству не активировался, он получил духовную пилюлю с первого раза. Хотя это была пилюля силы, а не ловкости, которую он так хотел, сила все же в дальнейшем ему поможет.
Сан-хёк планировал потреблять все таблетки которые находил независимо от типа, даже если это будут пилюли интеллекта или мудрости. Ведь пилюли всегда в дефиците.
Поэтому лучше всего было потреблять как можно больше, когда у него есть шанс.
Поскольку разрыв между пользователями, которые потребляли духовные пилюли, и теми, которые не потребляли, значительно увеличивался с течением времени. Поэтому потребление духовных пилюль было обязательным, если пользователь хотел достичь более высокого ранга.
Обычно, повышение одного стата на +40 или более, было признано самым высоким уровнем потребления духовных пилюль в прошлой жизни Сан-хёка.
Хотя предел являлся +100, было практически невозможно заполнить этот +100.
Причина, по которой Сан-хёк хотел монополизировать Гробницу Меченика, заключалась также в том, что он хотел получить здесь по крайней мере 150 духовных пилюль. Если бы он собрал как можно больше духовных пилюль из Гробницы Мечника и собрал их также через гильдию торговцев Золотой Горы, то он подумал, что сможет потреблять огромное количество духовных пилюль.
После этого Сан-хёк еще несколько раз прошёл Гробницу Мечника вместе с Илией, но, к сожалению, пилюли не выпали.
Теперь, когда он по-настоящему закрепил и привык проходить Гробницу Мечника, он отправился на поиски Ураганной Воронки.
Поскольку Ураганная Воронка была местом, где он зарабатывал деньги методом "паровоза" в своей прошлой жизни, он слишком хорошо знал где находиться то место.
Зная ответ, Сан-хёк без особых усилий за полдня открыл вход в Ураганный Зал.
Учитывая то, что Золотая Лихорадка потратила почти полмесяца на то, чтобы найти и открыть эту локацию в его прошлой жизни, легкость нахождения пути, когда он знал ответ, была очевидна.
Сан-хёк планировал использовать Ураганную Воронку в качестве бизнес-объекта для гильдии торговцев Золотой Горы, поэтому он даже не совершил исследование.
Теперь, когда он получил два тайных подземелья, которые он должен был заполучить в Героических Землях, Сан-хёк начал искать остальные тайные подземелья, о которых он знал в фрагментах.
Конечно, он проходил Гробницу Мечника всякий раз, когда у него было время достать духовные пилюли.
После примерно десяти дней работы, Сан-хёк смог найти еще четыре тайных подземелья различного масштаба.
"Сейчас я должен сосредоточиться на Гробнице Мечника, так что давай остановимся на этом."
Поскольку все четыре тайных подземелья имели неограниченную продолжительность, не было никаких проблем просто оставить их в покое.
Он хотел поискать еще несколько тайных подземелий, но информация, которую он знал, была слишком отдалённой, и найти другие тайные подземелья было не так-то просто.
И что решительно оттолкнуло его от поиска тайных подземелий, так это то, что было много вещей, которые стоит подготовить к трансляции, которая состоится через неделю.
- Да, я почти закончил редактировать видео для первой трансляции. Я пришлю его вам завтра, чтобы вы могли проверить.
В последнее время Сан-хёк часто созванивался с Ли Мирэ. Поскольку до первой трансляции оставалось не так уж много времени, им двоим было о чем посоветоваться.
[ Вы действительно не хотите запускать прямую трансляцию? Большинство других каналов, казалось, подготовили что-то крупное с прямыми трансляциями....... ]
- Я же говорил об этом в прошлый раз, если вы посмотрите видео которое я вам пришлю, то поймете, почему я не хочу.
[ Хм, это так? Тогда ладно. Давайте поговорим еще раз после просмотра видео .]
- Просто подумайте о том, как сделать тизер. Тогда игра окончена. Другие каналы никогда не смогут победить.
[ Вы не слишком уверены в себе? Ваши противники, ну, как бы это сказать, не так просты, понимаете? ]
- Мне немного неловко повторять это раз за разом, но вы всё поймете тогда, когда завтра посмотрите видео.
[ Значит, вы хотите сказать, что участвуете внутри этого "видео", которое пришлете мне завтра? ]
- Да, это так.
[ Похоже, нам придется поговорить снова после того, как я проверю ваше видео .]
- Конечно. Я почти закончил редактировать, так что вы сможете получить видео завтра рано утром.
[ Да, я буду ждать .]
Закончив телефонный разговор с Ли Мирэ, он сразу же вошел в DN (Dreamnet). Не то чтобы он вошел в систему ВС.
Когда он приобрел один из платных сервисов DN, "мастер видеоредактор", потому мог редактировать видео внутри виртуального пространства.
Видео, которым он занимался заместо прямой трансляции.
Это станет сильным ударом для всех остальных людей и растоптает их прямые трансляции.
"Взлет и падение прямого эфира...... начинается с первоначального захвата аудитории. Так что первая трансляция очень и очень важна."
Сан-хёк знал важность первой трансляции, поэтому он приложил в него больше усилий, чем во все, что он делал до этого.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 69: Первая трансляция (2)**

[ Это правда? Вы действительно... прошли то место ?]
- Вы же не думаете, что я буду жульничать по TV? Это реально. Я прошёл его несколько дней назад.
[ Вау, это удивительно! Участвовала ли в этом Единая гильдии? Сколько из вас прошло через него вместе? Часть, которую вы проходите, разрезается на слайды, поэтому отсутствует основная информация. Если вы покажете немного больше....... ]
- К сожалению, некоторые члены моей гильдии не хотят, чтобы их личности были раскрыты, поэтому я ничего не могу с этим поделать.
[ Хаа... теперь мне еще любопытнее .]
- Ну, основная часть - это введение Героических Земель, которая последует за ним. Этого видео должно быть достаточно, чтобы оно стало хитом.
[ Вы правы. Даже если другие гильдии готовятся к сильному удару с прямой трансляцией, они не смогут победить введение Героических Земель, так как оно все еще окутано тайной .]
- Ну, я планирую выложить видео и даже отвечать на вопросы в режиме реального времени, так что, что бы ни делали другие, люди будут стекаться ко мне.
[ Это точно. Я бы тоже понаблюдала за этим. Но разве обязательно надевать маску? Судя по тому, что я вижу, ваша внешность довольно привлекательна, в то время как телосложение очень подтянуто, поэтому я думаю, что вы привлечете довольно много внимания со стороны женской аудитории, если просто нанесете немного макияжа ……]
- Ну, это немного мистическая концепция и немного моей ненависти к раскрытию моей личной жизни. Пожалуйста, поймите.
[ Хорошо. Мы уже говорили об этом, так что я больше ничего не скажу. Но, вы должны заполнить все 3 часа хорошо? Мне было трудно выиграть этот золотой период .]
- Об этом не беспокойтесь. Первые два часа будут разделены на 1 и 2 часть. В 1 части я расскажу о прохождении Дороги к Смерти, в то время как во 2 части я представлю Героические Земли и буду отвечать на вопросы в прямом эфире. В последний час я просто пройду подземелье в Героических Землях. Это должно устроить, не так ли?
[ Просто услышав об этом, я уже хочу посмотреть. Хорошо. Я также подготовлю план, о котором мы разговаривали ранее. Радиовещательные устройства будут установлены в вашем номере за день, как вы и хотели. Но, как я уже говорила в прошлый раз, я думаю, что для вас будет лучше получить офис как можно скорее .]
- Хорошо, я поработаю дома совсем недолго и постараюсь как можно скорее найти офис.
[ Да, тогда, пожалуйста, перезвоните мне позже. О! Разве вы не можете рассказать мне о том, какие люди находятся в Единой гильдии ?]
- Извините, но это не мне решать.
[ Фу, какая жалость .]
Ли Мирэ закончила разговор разочарованным голосом. Она была страстным игроком ВС и в то же время была продюсером LGN, поэтому ей было любопытно узнать истинную личность Единой гильдии.
Закончив разговор, Сан-хёк снова принялся проверять отредактированное им видео. Хотя полнота видео была одной вещью, которую он проверял, он также искал любые части, которые могли бы привести к утечке его личности.
Он перепроверил видео уже десятки раз, но все еще не терял бдительности. Если его личность просочится, в будущем, это станет головной болью.
LGN тем временем уже дразнил выпусками каналов для ВС с 2 недель назад.
Когда 30 каналов, а также крупные гильдии, которые занимали их, были публично продемонстрированы, публика взволновалась этим событием.
И вот теперь, за четыре дня до эфира, LGN незаметно создала тизерные видеоролики и загрузила их на видеосайты и даже на физические рекламы.
Благодаря их наступательному маркетингу, ожидания от каналов настолько возросли, что пользователи ВС то и дело, говорили исключительно о каналах.
 [Вау, вы видели эти тизеры каналов? Они были потрясающими!]
 [Я слышал, что Восходящая гильдия собирается устроить живой рейд на Сфинкса.]
 [Я слышал, что Крестоносец собирается начать крупномасштабную войну гильдий.]
 [Собирается? Крестоносец? Это настолько интересная тема? Разве вы не слышали про Единую гильдию? Они собираются открыть новый континент. Они играют на совершенно другом уровне.]
 [Серьёзно? Откуда информация?]
 [В последней части тизера. Хотя никаких названий не упомяналось, новый континент, очевидно, будет Героическими Землями!]
 [Не говори ерунды. Какими бы великими они ни были, прорваться по Дороге к Смерти на данный момент невозможно. Если только они нашли какое-то большое тайное подземелье или что-то в этом роде.]
 [Он прав, нет никакого способа, чтобы они прошли через Дорогу к Смерти, поскольку их навыки взяты из воздуха. Самое время, чтобы слухи об их навыках утихли, но почему этого не происходит?]
 [Вещи вытворяемые Би Джей Гейлом были слишком грандиозными. Я также лично думаю, что их навыки раздуты, и они никак не могли прорваться через Дорогу к Смерти.]
 [Есть еще люди, которые поклоняются Единой гильдии? Они уже давно мертвы. Остановите свои действия.]
 [Слыште вы, дерьмоеды. Знаете ли вы, почему пользователи с самым высоким рейтингом выбирают Единую гильдию, в то время как их просят выбрать из 10 лучших гильдий?]
 [У них комплекс неполноценности. Единая гильдия просто относительно неизвестна, но их власть непоколибима.]
 [Какая власть. Их просто водит за нос мошенник-стример.]
 [Тогда LGN также был обманут стримером? Пожалуйста, поймите меня правильно.]
 [Да, LGN тоже обманули.]
 [Мдааа, идиоты повсюду.]
……
……
Различные форумы и сообщества стали невероятно шумными с этими тизерами. Люди все говорили о каналах, и большую часть времени они ждали этого момента с нетерпением.
Прямые трансляции стали большим хитом и в прошлой жизни Сан-хёка.
Это было до такой степени, что термин "наблюдающие пользователи", которые только смотрели и не играли вообще, был придуман позже.
Сан-хёк в последний раз перепроверил видео, взглянув на тигровую маску и чистую одежду, которую он наденет на трансляцию. Он планировал переключаться между различными масками животных, чтобы скрыть свою личность.
Люди все равно будут наблюдать за геймплеем, а не за ним, так что даже если он наденет маску, это не будет иметь особого значения.
Хотя, как сказала Ли Мирэ, отсутствие маски может принести больше популярности, но он не хотел идти на компромисс между популярностью и потерями, которые он понесёт, раскрыв свое лицо.
"Подготовка закончена... и все, что осталось, - это позволить бомбе взорваться."
Сан-хёк отложил одежду и маску в сторону и снова открыл капсулу. Естественно, он собирался провести оставшееся время в ВС.
\*\*\*
Сан-хёк сосредоточился на Гробнице Мечника до первой трансляции прямого эфира, собирая духовные пилюли.
Согласно его опыту, процент выпадения этих пилюль составляла около 20%.
На самом деле 20% было не так уж и мало.
Как правило, пользователи должны были бы разделить это на количество членов в своей группе, так что шансы заработать один для себя будет еще ниже.
Прямо сейчас Сан-хёк проходил гробницу в 121 раз и получил за это время 28 пилюль.
6 силы, 5 ловкости, 3 здоровья, 4 интеллекта, 5 мудрости, 4 живучести и 1 очарования.
Первая пилюля, которую он получил, была пилюлей силы, с двойным плюсом, после этого только одна пилюля ловкости и одна пилюля живучесть имели один плюс.
Плюс, естественно, увеличивал эффект пилюли.
Пилюля силы с двойным плюсом навсегда повышала силу на +3. По сравнению с +1 у пилюли без плюсов, это была большая разница.
По той же логике, пилюля +1 ловкости и +1 живучести давали +2 каждая.
Остальные пилюли давали только один стат.
В любом случае, Сан-хёк съел все 28 пилюль.
Не было необходимости сдерживаться, как и не было необходимости продавать их. Хотя он варьировался по статистике, ничего плохого не случиться от употребления неосновной статистики.
Сан-хёк все равно собирался проглотить все пилюли, которые ему предстояло получить.
"Пожалуй, пора собираться."
Сан-хёк проверил время и вернулся в деревню прежде чем разлогиниться. Первая трансляция для прямого эфира должна была начаться через 3 часа.
Это был первый день, и потому было много вещей, о которых нужно было уведомить, так что Ли Мирэ в данный момент находилась в доме Сан-хёка. Радиовещательные устройства в наши дни не только уменьшились, но и стали гораздо более автоматизированными, так что Ли Мирэ могла установить весь набор самостоятельно.
На самом деле, она хотела посмотреть первую трансляцию канала "Единый", которая может стать будущей легендой.
"Передо мной джекпот. Я могу поставить на это свою жизнь!"
Ли Мирэ наблюдала за Сан-хёком, который дремал на стуле со снятой маской после того, как подготовил все для трансляции.
Несмотря на то, что это была его первая трансляция, он совсем не нервничал.
Он даже умело обращался с оборудованием. Несмотря на то, что вещательное оборудование стало намного проще в использовании для новичков, вещи, установленные в комнате Сан-хёка, были профессионального уровня.
Однако Сан-хёк вел себя так, словно у него тоже был опыт обращения с ними. Ли Мирэ даже не пришлось ничего делать.
Как будто у него уже был опыт в этой области. Сейчас обычный человек на его месте попытался бы стряхнуть с себя нервозность и не задремать.
"Он очень странный......"
Ли Мирэ знала, что Сан-хёк был на 7 лет моложе ее, но разговаривая с ним, она чувствовала, что будто разговаривает со старшим или начальником на работе.
Таким образом, Ли Мирэ думала о разных вещах, наблюдая за Сан-хёком, не будя его. В любом случае, сейчас делать было нечего.
Примерно через час или около того Сан-хёк проснулся. Потянувшись, Сан-хёк, естественно, надел свою тигровую маску и приготовился к стриму.
Здесь, помощь Ли Мирэ заканчивалась.
На самом деле, Сан-хёк чувствовал что находиться в своей тарелке. В его предыдущей жизни прямые эфиры для Team SKY был под управлением Сан-хёка. Не говоря уже о том, чтобы находиться на стриме, и иногда появлятся, давая комментарии.
Он занимался этим в течении 5 лет, так что не было ничего такого, что могло бы вызвать у него нервозность.
- 3, 2, 1, эфир!
Досчитав, он проиграл заранее подготовленное видео.
Видео началось с нескольких слайд-шоу. Удивительно, но слайд-шоу было о падении Сфинкса. Над слайд-шоу появились буквы……
"Единая Гильдия, Их Легенда Начинается Сейчас."
Текст был наложен на слайд, и видео остановилось. Затем внизу появился небольшой экран с изображением Сан-хёка.
- Приветствую, с вами Гейл.
Нисколько не нервничая, он продолжил свои слова естественным тоном.
- На этот раз, я встречаюсь с вами через LGN в прямом эфире. И прежде чем я начну...... Я представлю вам, свой канал.
Причина, по которой Сан-хёк остановил видео, заключалась в том, чтобы дождаться достаточного количества зрителей.
Если бы он проиграл видео, когда не было достаточно зрителей, то эффективность не была бы так хороша. Как и то, что требовалось некоторое время, чтобы фрукты созрели и стали спелыми, прямая трансляция также была бы лучше с большим количеством зрителей.
Сан-хёк представил свой канал как "Единый канал". И сказал аудитории, что это будет официальный канал для Единой гильдии, и что аудитория может проверить пользователей Единой гильдии через этот канал.
Основные комментарии зрителей, были по типу "почему ты носишь маску?", "у тебя хороший голос", "сними маску", "где мне подать заявку на вступление в Единую гильдию?", "где находится новый континент?" и прочее, но Сан-хёк отвечал то, что считал нужным, а остальное игнорировал.
Примерно через 15 минут Сан-хёк решил, что зрителей достаточно.
Ли Мирэ, стоявшая сбоку, кивнула и дала знак начинать.
- Тогда. Вам должно быть интересно узнать о многих вещах, но, я отвечу на ваши вопросы после просмотра этого видео.
Сан-хёк возобновил видео, как только закончил говорить.
Слайд-шоу продолжилось. Однако слайды не были похожи на остальные. Дорога к Смерти, или так его называли пользователи.
На слайде был виден вход в него.
Затем на нем снова появилась серия букв.
"Начало!”
Как только появилось это слово, слайды начали быстро меняться. Эти слайды были все внутри Дороги к Смерти.
От "красноглазого орка", которого убили, до монстров из серии теней. Хотя видео состаяло технически из слайд-шоу, видео было отредактировано хорошо и чувствовалось, как человек прорывается вперёд.
После серии слайдов внезапно стало темно.
Но самое удивительное случилось потом. Рыцари Тьмы выскочили отовсюду.
Это было похоже на кульминационную часть фильма о зомби-апокалипсисе.
Фотографии (а не видео) были настолько живыми, что даже зрители слегка вздрогнули. Однако настоящая кульминация еще не наступила.
Создался проход. Удивительно, но десятки, а затем и сотни павших Рыцарей Тьмы, казалось, создавали путь.
И тогда наступила финальная сцена.
Новый континент, который можно было увидеть посреди света.
Хотя это было несколько слайдов, Героические Земли были, наконец, открыты для обычных пользователей.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 70: Провокация (1)**

Центр мониторинга в главном штабе LGN.
Главный продюсер Ким Вунхо смотрел на главную строку состояния с нервным выражением лица.
- Число зрителей в реальном времени быстро растет.
Прошло 30 минут с того момента, как 30 каналов только запустили свою первую трансляцию. Реакция, о которой так мечтал Ким Вунхо, наконец-то наступила.
- Какие каналы превосходят наши ожидания? Восходящие? ТД? Террикулум?
- Э-э... дело в том, сэр... эти каналы работают хорошо, но есть один канал, который привлекает зрителей с безумной скоростью.
- Это... Единая гильдия?
- Да, это так, сэр.
- Ничего себе... слова Мирэ были правдивы.
По мере того как число зрителей обновлялось в режиме реального времени, количество зрителей "Единого канала" увеличивалось с безумной скоростью.
- Они действительно открыли Героические Земли? Показать Единый канал на вспомогательном мониторе.
Сказал Ким Вунхо, глядя на монитор справа от него. Число зрителей росло быстрыми темпами даже сейчас.
При такой скорости они зафиксируют наибольшее количество одновременных зрителей в истории LGN.
- В таких темпах... нет, это уже... верный джекпот?
Единый канал уже вышел за рамки "джекпота" и теперь направлялся к записям LGN, остальные каналы тоже неплохо справляются.
Честно говоря, Ким Вунхо действительно верил, что его проект "прямой эфир" станет успешным, но он не предполагал, что оно станет успешным на первом запуске.
Он радостно улыбался и смотрел канал, который привлекал безумное количество зрителей.
Затем... он увлёкся всем этим.
\*\*\*
Сан-хёк создал карту для этой трансляции и заснял различные районы Героических Земель. Затем он выпустил некоторые кадры на канал и раскрыл несколько простых фактов о них.
Это были информации, которые даже обычные пользователь могут знать. Те факты, которые они, естественно, узнают по прибытии в Героические Земли... что в Героических Землях сейчас было ноль пользователей, кроме него, и поэтому вся информация, предоставленная им, была "великой" информацией.
Героические Земли были совершенно другим местом, в отличие от пустыни Адского пламени, поэтому это стало шоком для других. В Героических Землях их ждал тот контент, о котором все мечтали.
Каждый раз, когда Сан-хёк, нет, "Гейл", представлял эти элементы публике, аудитория со страстью взрывалась в чате.
Чат-сервер несколько раз падал из-за нагрузки.
Тем не менее, у LGN всё было под контролем, поэтому они едва смогли справиться с происшествием, и прямо сейчас более 5 миллионов зрителей наблюдали за Единым каналом.
Конечно, только 2000 человек могли присоединиться к главному серверу и напрямую общаться с Сан-хёком, но число пользователей, которые смотрели через субсерверы, достигло более 5 миллионов и до сих пор увеличивалось.
"Мы действительно собираемся достичь 10 миллионов?"
Ли Мирэ, которая наблюдала за происходящим прямо перед Сан-хёком, увидела количество зрителей.
Прошел всего час с начала трансляции, но число уже превышало более 5 миллионов.
10 миллионов зрителей были сказочным числом. Наибольшее количество зрителей, связанных с потоковой передачей видеоигр в интернете, составило около 7,11 миллиона человек.
Но с такой скоростью превзойти этот рекорд покажется очень легкой задачей. В любом случае, различные сообщества в интернете находились в смятении. Независимо от того, в самой стране или за ее пределами.
Сообщения и комментарии, которые появлялись, можно было свести в одно предложение.
 [Бегом в LGN смотреть [Единый] канал! Вы должны это увидеть! Вы просто обязаны!]
Все рекомендовали Единый канал. Благодаря этому другие каналы потеряли свой постоянный приток людей, а некоторые даже потеряли своих зрителей.
Когда "Единый" канал стал хитом, все зрители стекались туда рекой, и Сан-хёк закончил тем, что "украл" зрителей с других каналов.
Гильдия, которая получила наибольший урон среди 30 каналов, была каналом "Крестоносец".
Первоначально они собирались транслировать войну гильдий сегодня, но как оказалось, откуда-то произошла утечка информации, потому их противники узнав об этом, зарегистрировались в "Защите Гильдии" в течение одного дня. "Защита гильдии" стоила очень дорого - 100 000 золотых в день, но они смело записались на нее, думая нанести удар Крестоносцу, и в результате Крестоносцы теперь были похожи на потерянных щенков.
Они готовились к войне гильдий, но не смогли ничего сделать, так что их трансляция никак не могла пройти должным образом.
Благодаря этому зрители, которые пришли посмотреть войну гильдий Крестоносцев, перешли на Единый канал. Зрители даже оставили сообщения, что они перейдут на Единый канал, поэтому все зрители начали уходить.
В конце концов, Крестоносцы отметили в записи жалкие 329 зрителей в тот день, и стали самым неудачным каналом из 30 других.
Крестоносец пал, в то время как Единый взмыл в небо.
Разница между ними была как день и ночь.
"Гейл", который закончил знакомство с Героическими Землями через 1 и 2 часть, начал проходить публичное подземелье, которое пользователи встретят в начале, прибыв в Героические Земли, а именно "Красные болота".
Красные болота были не так уж сложны в плане прохождения, и длина их являлась вполне достаточной. Эта область была разделена на три мини-подземелья, и Гейл решил пойти в третье и последнее мини-подземелье, а также в место, где появится босс-монстр болота, Кровавая Анаконда.
Для Гейла один час тянулся словно вечность. Он уже пытался пройти через верхние районы Красных болот до трансляции, и 40 минут вполне будет достаточно, если он не торопился.
Таким образом, Гейл продвигался еще медленнее в трансляции и даже объяснял некоторые вещи по пути.
Никаких препятствий не было. В этом месте не было достаточно сильных монстров или же ловушек, которые могли бы угрожать Гейлу.
Впрочем, все это было с точки зрения Гейла. Для обычных пользователей верхние районы Красных болот определенно не были местом, через которое они могут легко пройти.
Тем не менее, Гейл как будто стал Бобом Россом, когда продолжал говорить "настолько легко", приводя аудиторию в шок.
Он выполнял такие трюки, как уклонение в последнюю секунду, словно ничто, и даже наносил ответные удары один раз из двух или трех. Он... буквально был уродец для обычных пользователей.
Однако, если бы они знали, что это не Гейл, нет, 100% сила Сан-хёка, это когда Сан-хёк действительно может выполнять уклонение за долю секунды и контратаковать словно дышит, тогда они бы смотрели на Сан-хёка не как на урода, а как на Бога.
В любом случае, Сан-хёк шел легкой походкой, но этого было более чем достаточно, чтобы увлечь зрителей.
[ Эй, эй, эй, такое вообще возможно? Как он мог увернуться в последнюю секунду? Насколько высока его скорость уклонения?]
 [Такого не возможно выполнить даже с высокой скоростью уклонения. Если только он не сможет среагировать за долю секунды, будто по рефлексу, тогда будет довольно трудно уклониться, независимо от того, насколько высока его скорость уклонения.]
 [Вау, он использует уклонение за долю секунды, как будто у него это пассивный навык. Я вам говорю, он не человек.]
 [Я также знаю, как использовать уклонение за долю секунды, но делать это настолько быстро и естественно... Даже пользователи у которых самый высокий рейтинг не смогли бы этого выполнить.]
 [Это легендарно.]
 [Он не выглядит таким уж сильным с точки зрения атаки, но то КАК он ловит тайминги и gapstrikes похожи на читы. Таким образом, монстры ничего не могут ему сделать. Gapstrikes - это OP против монстров.]
 [Вау, теперь я хочу этому научиться.]
 [Ты не можешь научиться этому только потому, что захотел. Насколько высока ваша VRA? Эти движения требуют, по крайней мере, 250 VRA для имитации.]
 [А 250 вообще существуют?]
 [Я слышал, что средний показатель VRA у профессиональных геймеров составляет 250.]
 [Мой 180... Да ну, я довольно высок среди своих друзей, но теперь я чувствую, что я крошечный.]
……
……
Зрители продолжали болтать между собой. Они могли общаться на субсервере, а не на главном сервере, где Гейл мог видеть, так что они наслаждались своей беседой, не отвлекая Гейла.
Единый канал Гейла отметил колоссальные 8,97 миллиона просмотров и легко притеснил существующий рекорд с большим отрывом. Хотя они и не достигли 10 миллионов, как на то надеялась Ли Мирэ, но это уже был великий подвиг.
Однако, его легенда только начиналась.
\*\*\*
- Ого, как такое может быть? Откуда утечка информации?... Теперь я действительно раздражен.
Мастер гильдии Ивасима Муту из Крестоносца выразил свое недовольство и посмотрел на членов руководства гильдии, которые стояли рядом с ним.
- Откуда же утечка.......
Гильдия Крестоносцев была гильдией, которую Ивасима Муту, который в свою очередь был агентом по недвижимости в реальной жизни, создал со своими знакомыми.
Ивасима Муту с раннего детства был заядлым геймером, а также тем, кто зарабатывал много денег и тратил их на игры, поэтому вокруг него, естественно, было много способных игроков.
Возможно, из-за этого его гильдия Крестоносцев стала одной из лучших гильдий Японии.
- Только руководство, то есть члены совета, стоящие здесь, знали о цели, верно? Я пошел своим путем, чтобы выбрать гильдию, которая не имела ничего общего с нами, но все еще выглядела легкой для провокации...... Откуда просочилась инфа?
- Нам жаль.
Когда Муту разозлился, 7 членов команды смогли только опустить головы. Для них Муту был не только главой гильдии, но и президентом компании.
Они фактически получали ежемесячную зарплату от Муту, пока играли.
- Кхем~... Я хочу доверять здешним людям. Нет, я верю в вас. Поэтому я не буду пытаться найти того, кто это сделал. Однако! Канал нашей гильдии... я хочу вернуть его. Честно говоря, я слишком растерян, чтобы просто оставить все как есть.
Канал Крестоносец зафиксировал самое низкое количество зрителей в первом эфире
.
116 (под конец трансляции).
Это было хуже, чем даже у некоторых 3-е сортных интернет-трансляции на Pu TV.
Муту, у которого гордость была больше, чем у кого бы то ни было, не мог смириться с этим.
- Вчера я сказал вам, ребята, чтобы вы подумали о том, как привлечь зрителей на следующей трансляции, верно? Давайте начнём.
Муту изо всех сил подавил свой гнев и начал с обсуждения, как оживить канал.
- Почему бы нам снова не начать крупномасштабную войну гильдий? На этот раз мы выберем подходящего противника и покажем свою мощь как специализированная PvP Гильдия.
- Неплохой вариант... но проблема в цели. Чтобы привлечь разочарованных зрителей, нужен сильный противник.
- В эти дни корейская гильдия Темный дракон стала известной PvP гильдией... Может, попробуем начать с них? Они очень вспыльчивы, поэтому должны среагировать, если мы их спровоцируем.
- Темный дракон слишком опасен. У них есть свой собственный канал, и мастер гильдии, ТД - он сумасшедший, мы не знаем, что он может вытворить.
- Тогда кто?
Руководство "Крестоносца" высказывало свое мнение и горело страстью возродить свой канал на следующей трансляции.
- Э-э... Что думаете об... Единой гильдии?
- Единая гильдия? Вы имеете в виду ту Единую гильдию, которая на этот раз сорвала огромный куш?
- Да. Если это Единая гильдия, то он определенно станет проблемой.
- Хм... Но если они просто откажутся, тогда мы практически ничего не сможем сделать. Это особенно актуально, поскольку члены Единой гильдии не раскрываются на общество. Так что на самом деле, практически невозможно затеять с ними стычку.
- Если они откажутся, то мы получим с этого выгоду. Крестоносец, гильдия, которую избегает даже Единая гильдия! Разве не отлично?
Конечно, это имело смысл.
- Звучит неплохо. Мы просто пытаемся... нам ведь нечего терять, верно?
Муту также кивнул головой и дал положительный ответ.
- И я выяснил, что Единая гильдия - это небольшая элитная сила, так что если мы начнём давить на них числом, то без проблем победим. Независимо от того, насколько они велики, цифры куда важнее в войне гильдий.
- Он прав. Если они этого не избегнут, то мы их раздавим, и если они это сделают, это будет хорошо для нас. Это определенно хорошая идея.
Мнения всех стали едины.
- Вот и хорошо! Тогда наша следующая трансляция начнётся с них!
В конце концов Муту принял решение.
Единый против Крестоносца.
Это, безусловно, станет горячей темой для обсуждения и привлечет зрителей на его сторону.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 71: Провокация (2)**

\*\*\*
Единый канал стал единственным лучшим каналом, как и его название, Единый. Зрители обсуждали Героические Земли и его содержание, которые Гейл показывал им даже после окончания трансляции, и утверждали, что им нужно как можно скорее пройти Дорогу к Смерти.
Однако это не было похоже на то, что Дорога к Смерти стала легче только потому, что они этого хотели. Благодаря трансляции Гейла, гильдии с достаточной силой начали прорываться через Дорогу к Смерти, но до сих пор никому не удалось пройти эту дорогу снова.
- Единая гильдия? Есть ли такая гильдия?
Си Вунтай наклонил голову и снова проверил отчет.
- Это небольшая, элитная гильдия, окутанная тайной, но они довольно известны. Би Джей Гейл, о котором мы вам докладывали в прошлый раз, является гильдмастером этой гильдии.
- Ах! Соло-игрок из Пещеры Великанов?
- Да, именно.
Благодаря сольной игре Гейла в "Пещере Великанов", Raonsoft-у пришлось крайне нелегко.
- Этот пользователь по имени Гейл... он не использует стороние ПО. Каким тогда образом, он настолько быстро прогрессирует?
- Узнать подробности невозможно, а согласно ответу Хаоса, он - пользователь четвёртой души и обладает чрезвычайно нормальным набором древних знаний.
- Четвёртая душа? Это вообще возможно? Мы же не продаём купоны на карму за наличные.......
- Я тоже нахожу это любопытным, но больше ничего не могу найти.
- Фууу~...... до чего же интересный пользователь.
- Он классифицируется как внимательный пользователь в нашей команде и находится под нашим контролем.
- А как насчет других членов Единой гильдии?
- Дело в том... что мы пока не знаем всех членов Единой гильдии. Информация настолько секретна, что единственные кого мы знаем - это Би Джей Гейл и PVP пользователь под ником Блейк. Остальные пока даже не известны. Мы даже не знаем, сколько пользователей находятся в гильдии.
- Гильдия столь же таинственна, как и этот Гейл.
- Похоже на собрание специальных и чрезвычайно элитных пользователей.
- Эта гильдия тоже находится под наблюдением, верно?
- Да. Они также являются объектами наблюдения вместе с Гейлом. Однако...... нет никакой информации о них, будь то онлайн или оффлайн, поэтому мы не можем найти о них много информации.
- На всякий случай продолжайте наблюдение. А! Предложение снизить трудность прохождения Дороги Отчаяния не будет принято. Независимо от того, как я думаю об этом, снижение трудности сейчас, может кардинально повлиять на будущие потери. Сложность не будет увеличена или уменьшена. Он останется таким, какой есть.
Из-за жалоб пользователей оперативная группа предложила понерфить Дорогу Отчаяния (он же Дорога к Смерти), но Си Вунтай посчитал, что это будет слишком большим вмешательством в игру и отложил предложение.
- Как скажите, сэр.
Руководитель оперативной группы тоже кивнул, ничего не сказав в ответ. На самом деле, он предложил это только на всякий случай, и на самом деле не думал, что есть необходимость в том, чтобы понерфить похождение. ВС был миром, который был почти закончен, так что было бы лучше не касаться его как можно дольше.
Даже после того, как руководитель оперативной группы ушел, Си Вунтай довольно долго постукивал по своему столу с горькой улыбкой на лице.
"Игра была разработана исходя из предположений, начиная от колоссального чудика, который может превзойти воображение каждого... но подумать о том, что чудиков куда больше, чем я мог себе представить... Итак, мир широк чем кажется, и в нём достаточно своих чудиков?"
Си Вунтай мог только горько рассмеяться над появлением Гейла и Единой гильдии, которая полностью превзошла его воображение.
Однако, он даже мечать не мог, что пользователь, который превзошел его воображение, был только одним человеком, и этот человек вернулся из будущего.
\*\*\*
"Мы лопнем пузырь Единой гильдии!"
Это было заявление Крестоносца.
Они заявили об этом на различных сайтах-форумах ВС и сказали, что они смело бросят вызов Единой гильдии на завтрашней трансляции.
В то же время, они также угрожали, говоря, что они отдадут приказ убить на месте любого члена Единой гильдии, если они не примут войну.
Крестоносец подумал, что эта дерзкая провокация определенно принесет им выгоду, независимо от того, примет его Единая гильдия или нет.
Муту верил, что один его шаг реанимирует полностью испорченный канал Крестоносца, а также поднимет популярность их гильдии.
Конечно, реакция была не настолько положительной. Их намерения были очевидны, поэтому большинство пользователей вместо этого их критиковали.
Хотя некоторые из японских пользователей высказались за них, в основном, отрицательные реакции исходили даже с самой Японии.
Однако Муту уже ожидал такой реакции. Причина, по которой он все еще делал это, заключалась в том, что шумовой маркетинг был также маркетинговой стратегией, и они могут получить из этого больше выгоды.
Шум все равно скоро стихнет, и их популярность останется позади. Вот как это работало.
"Тьфу! Крестоносец? Война гильдий?"
Сан-хёк, получивший сообщение от Илии, рассмеялся, как только появилось уведомление о войне гильдии.
"Крестоносец... как долго эти ребята могли поддерживать прямой эфир?"
Сан-хёк рылся в своих воспоминаниях и изо всех сил пытался вспомнить, какая у него была информация о Крестоносце, но он не мог вспомнить что-либо.
Во-первых, Крестоносец явно был вне его интересов.
В своей прошлой жизни Крестоносец также был одним из первых 30 гильдий, которые выиграли канал, но они также были гильдией, которая отказалась от канала и исчезла бесследно.
- Война гильдий, мдаа... Это ситуация заставляет меня чувствовать себя нелепо.
Пробормотал Сан-хёк тихим голосом и вызвал различные меню, связанные с гильдией.
 Крестоносец объявил войну.
Если Сан-хёк примет предложение, тогда будет установлена двусторонняя война гильдий. Конечно, не было никакой необходимости принимать его. Однако, если он не согласится, тогда репутация его гильдии немного снизиться.
Репутация гильдии определяет уровень гильдии, поэтому отказ от войны гильдий несколько раз может фактически привести к снижению уровня гильдии.
Конечно, это не было похоже на то, что один или два отказа имели большой эффект. И прямо сейчас Сан-хёк тоже не собирался повышать уровень своей гильдии. Самая важная причина для повышения гильдии заключалась в том, чтобы увеличить количество членов и принять больше членов, но Единая гильдия была гильдией состоявшая из одного человека, так что это ничего не значило.
"Значит, они хотят привлечь к себе внимание, используя Единую гильдию?"
Сан-хёк, естественно, знал, о чем они размышляли. На самом деле, это было слишком очевидно.
- Илия, тебе нужно кое-что сделать.
Сан-хёк планировал использовать навык "Собирания информации" с Теневой линии и получить информацию, которую он хотел.
- Собери информацию о гильдии Крестоносцев. Мне особенно нужна информация об их основных членах гильдии. Предоставить мне первый простой отчет примерно через 4 часа. И второй подробный отчет через 24 часа.
- Поняла. Я немедленно использую всю информационную сеть Теневой линии для сбора информации.
- О, и давай поманипулируем чем-нибудь, пока есть время. Утечка информации о том, что Единая гильдия собирается нацелиться на штаб гильдии Крестоносцев. Не будь слишком откровенна и будь очень скрытна... сделай так, чтобы другая сторона узнала об этом приложив некоторые усилия. Такое возможно?
- Да, вполне.
Сан-хёк использовал как сбор информации, так и манипулирование информацией, прежде чем встать.
"Если ты так хочешь подраться, я готов дать тебе бой."
На лице Сан-хёка появилась улыбка.
Во-первых, у него не было причин избегать этой войны гильдий. Это может выглядеть как один против всех, и такой расклад был невыгоден для Сан-хёка во всех отношениях...... но это было только в простом вычислении, которое не учитывало ошеломляющие навыки Сан-хёка.
На самом деле Сан-хёк мог сделать больше вещей именно потому, что был один.
“А пока...... давайте дадим им простое приветствие, да?”
Он не отказался бы от сражения, которая направлялась к нему. Таков был его путь.
Гильдия Крестоносцев находилась на 5 уровне, и количество членов у них было почти 400, что было пределом количества членов на 5-м уровне.
Они действительно объявили войну Единой гильдии, но пока не проявляли никакого движения. Это не было похоже на то, что Единая гильдия была чем-то, что они могли найти только потому, что они искали их.
Поскольку было известно, что они отправились в Героические Земли, найти их в стране Сумерек или в пустыне Адского пламени было практически невозможно.
В любом случае, Крестоносцы планировали искать Единую гильдию на своей трансляции 12 часов спустя вместе с масштабным приказом на убийство.
Даже если им не удастся найти их, они должны будут устроить большой переполох, чтобы привлечь к себе внимание, а также заявить, что Единая гильдия сбежала в страхе.
Однако именно так они и думали.
Они думали, что они были на вершине этой войны...... но это было большой ошибкой.
"Основное игровое поле Крестоносцев является западный город пустыни Адского пламени, Лунограмм....... Их штаб гильдии все еще находится в стране Сумерек, так как они еще не переехали, но большинство членов Крестоносцев действуют здесь в качестве базы, да?"
Первый отчет Илии содержал несколько простых фрагментов информации, но качество этой информации было отнюдь не низким.
Сан-хёк закрыл окно отчета и огляделся. Лунограмм был самым прохладным местом в пустыне Адского пламени, поэтому жар пустыни едва ощущался. Поскольку сейчас была ночь, жара не чувствовалась вообще.
Возможно, из-за этого пользователи предпочитали Лунограмм больше всего из всех городов в пустыне Адского пламени.
Прежде чем Сан-хёк прибыл в Лунограмм, он сначала изменил некоторые настройки записи.
"Установите его в ночной режим... и если разрешение отсутствует, я могу просто улучшить его позже, не так ли?"
Если Крестоносцы готовились к завтрашней трансляции, то Сан-хёк планировал создать видео сегодня и начать транслировать его завтра.
"Давай посмотрим... в такой ситуации должен появиться Блейк, верно?"
Сан-хёк активировал титул Теневого Герцога Сокола на постфиксную позицию и вызвал аватар "Блейк".
Па!
Сан-хёк исчез в одно мгновение, заменив себя Блейком.
"Ну тогда. Может, мне стоит начать?"
Сан-хёк открыл окно управления гильдией и принял объявление войны от Крестоносца.
 Вы приняли объявление войны гильдии Крестоносцев.
 Начиная с этого момента, гильдия, Единый и гильдия, Крестоносец, будут находиться во враждебных отношениях, и между ними будет включен режим свободной битвы.
После этого Муту, мастер гильдии Крестоносцев, должен был получить уведомление, что тот принял войну гильдий, но проблема заключалась в том, что она не передавалась всем членам гильдии.
\*\*\*
Пользователи Крестоносцев наслаждались своей игрой, как и всегда. Хотя было объявлено о начале войны, персонал на уровне руководства сказал, что не нужно нервничать, потому что гильдия Единый не приняла его.
Они рассудили, что им нужно только нервничать по поводу завтрашней очередной трансляции и готовиться к ней.
Таким образом, члены гильдии свободно разгуливали по городским улицам Лунограмма.
- Поскольку мы не собираемся больше охотиться, начиная с завтрашнего дня, как только будет издан "приказ на убийство", давай повысим свои уровни пока есть время.
Обычный член гильдии Крестоносцев, Идзуми, был близок к тому, чтобы повыситься, и попросил другого обычного члена гильдии, Асано, который также был другом в реальной жизни, проводить его немного.
- Сколько тебе осталось? Мне нужно уйти позже.
- Я думаю, что 30 минут в кактусовом лесу будет достаточно.
- Хм.…… Ладно. Тогда всего 30 минут, хорошо?
- Спасибо, ты мой лучший друг.
- Тогда угостишь меня чем-нибудь попозже.
Идзуми смог присоединиться в гильдию Крестоносцев, о которой он мечтал, благодаря рекомендации Асано, так как у него был гораздо более высокий уровень. Благодаря этому он в настоящее время много внимания уделяет игре и изо всех сил старается стать пользователем, готовым стать Крестоносцем.
Хотя, единственное, что он мог делать, это повышать уровень, в любом случае, Идзуми старался изо всех сил.
- Тогда пойдем пр-
Спах! Дзынь!
Асано уже собирался развернуться и выйти из Лунограмма. Однако он не только не мог развернуться, он даже не успел закончить свои слова.
Асано внезапно рухнул на бок. В этот момент Идзуми готов был закричать из-за внезапного поворота событий, но клинок пронзил его горло прежде, чем он смог сделать что либо.
Паа, Рух!
- Крррр!
Асано был разрезан надвое одним ударом, в то время как Идзуми обезглавили простым ударом ножа.
Меч, который внезапно появился из темноты, победил двух игроков двумя простыми действиями.
 "Блейк" из Единой гильдии победил "Одинокого волка" из гильдии Крестоносцев.
 "Блейк" из Единой гильдии победил "Самураидзуми" из гильдии Крестоносцев.
Двое членов "Крестоносца" погибли в переулках Лунограмма, но никто не видел, что их убило.
Только одинокий меч внезапно появился из темноты, стёр их и снова исчез в темноте.
В Лунограмм проник монстр.
Этот монстр быстро и точно пожирал членов гильдии Крестоносца.
Прежде чем Крестоносец успел отреагировать должным образом, их успели укусить.
Этот монстр собирался превратить Лунограмм в гигантское кладбище сегодня ночью.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 72: Палач (1)**

- С-сколько?
Снова решил подтвердить Муту с недоверчивым выражением лица.
- 142 подтвержденных убийств... и до сих пор поступают звонки. Из этого следует вывод, что их не мнее 200.
- Хм... виновник должно быть Единая гильдия, верно?
- Да, судя по тому, как все они были убиты в Лунограмме, похоже, что люди из Единой гильдии спрятались где-то неподалеку, приняв войну гильдий и начав устраивать засады.
- Ух, черт возьми! Если бы это была какая-то другая гильдия, я бы приготовился к такой засаде... подумать только, что даже Единая гильдия опустится до такой точки...
Не только Муту, но и весь управленческий персонал "Крестоносца" полагал, что Единая гильдия не будет заинтересована в этой войне гильдий. Небольшие гильдии обычно не предпочитали войны гильдий.
Их неторопливые мысли, порожденные различными причинами, превратились в змею, укусившую их в ответ.
- Вы ведь совершили срочный созыв, верно?
- Да, мы отдали приказ о срочном созыве, а также предупредительный приказ всем членам гильдии. Приказ состоял в том, чтобы передвигаться группами по крайней мере по 7 человек, так что они не должны быть убиты, не будучи в состоянии что-либо сделать.
- Черт возьми!
Баам!
Муту ударил кулаками по столу и закричал:
- А как насчет трансляции? Трансляция готова?
Регулярная трансляция прямого эфира должна была начаться через час. Первоначально Муту думал, что у него будет достаточно времени, чтобы не спеша презирать Единую гильдию и транслировать это на публику.
Однако, ситуация полностью изменилась.
Не говоря уже о неторопливом презрении, он чувствовал, что никогда не сможет облегчить свое разочарование, если не разорвёт Единую гильдию и ее членов на куски.
- Мы планируем собрать всех наших членов и прочесать каждую часть страны Сумерек и пустыню Адского пламени. Если мы будем тыкать в каждое место, тогда что-то должно произойти, разве нет?
- Ну, они не могут долго скрываться, так как это война гильдий. Хотя сейчас они могут прятаться, словно крысы... но со временем все изменится.
Муту считал, что мелкие элитные гильдии вроде Единой гильдии легко поддаются нападению.
- Штурмовая группа готова, верно?
- Да. Есть 7 групп, начиная с 1 до 7. В каждой группе 14 человек, и они состоят из людей с классами, которые дополняют друг друга.
- Тогда как насчет трансляции?
- В каждой группе был установлен основной рекордер и дополнительный рекордер. Через них будут отсняты лучшие кадры, и я собираюсь редактировать их в прямом эфире, а также комментировать по ходу трансляции.
Хинаока, которому Муту доверял больше всего, раньше был кем-то, кто работал с видеомонтажом, и он был хорош в подобных вещах. Муту оставил трансляцию на его усмотрение.
- Хорошо, тогда я оставлю на тебя трансляцию.
- Да. Аники просто нужно возглавить группу 1 и выследить их, как только вы их увидите. Группа 1 - это специальная штурмовая группа, и элиты нашей гильдии в основном находиться там.
- Ого, похоже, я смогу полностью растоптать крыс Единой гильдии.
- Тогда я буду транслировать отредактированное видео в прямом эфире... и мы сможем рассказать миру, насколько силен Крестоносец.
- Хорошо, очень хорошо!
Муту кивнул с очень довольным выражением лица. Хотя он получил удар по затылку, в лучшем случае это была смерть нескольких обычных членов гильдии. Основные члены, их элиты, были живы и здоровы.
"Небольшой и элитный отряд? Я покажу вам, что такая идеалистическая концепция не будет работать в войнах гильдий ВС."
Муту считал, что характеристики Единой гильдии "малая элита" и "таинственный" - вообще не сработают в войнах гильдий. Во-первых, именно по этой причине он уверенно выбрал шумовой маркетинг.
Уверенность Муту.
И последующая война гильдий между Единый и Крестоносцем.
Акт 2 к их войне начался вместе с прямым эфиром.
\*\*\*
\*Хрясь, хрусть!\*
Клинок из темноты обезглавил еще одного человека.
На самом деле, мгновенно убить другого пользователя в ситуации PvP было нелегкой задачей, если только не было большой разницы в уровне между теми, кто сражался.
В основном так и должно было быть, особенно если учесть, что уровень большинства членов Крестоносцев 40.
Победить таких пользователей с одного удара было ненормальным подвигом. Это было то, что Муту и остальной высший персонал "Крестоносца" забыли.
Нет, об этом забыли не только они, но и большинство убитых членов гильдии.
Сан-хёк, нет, сила атаки Блейка не была чем-то, что обычный пользователь мог вынести. У Сан-хёка было невероятное количество титулов, которые давали процентное повышение его статистике, поэтому его основные характеристики, такие как сила или ловкость, были безумно высокими.
Вдобавок ко всему, его снаряжение было также отлично настроено, с экипировкой, которому позавидовали бы даже самые высокие в рейтинге игроки.
Поскольку Сан-хёк сосредоточил большую часть своего внимания на критических ударах и критическом уроне, 7 из 10 атак были критическими ударами.
У него было достаточно силы, чтобы убить пользователя одним ударом без критического урона, и, даже если бы критический урон появился, то результат был очевиден.
При критической атаке каждая вещь, которую он атаковал, погибала от одного удара, и обычно это была одна атака, даже если он не был критическим, но, это правило не действовало на танках
Были моменты, когда цель выдерживала атаку, если это атака не была критической. Но так как продолжающийся удар все равно убьет цель, не было такой уж большой разницы между теми, кого убьют.
Один удар, или в лучшем случае два.
Число людей, которых Блейк разгромил в результате этого выступления, составило 247.
Отчёт маленько опоздал с расчётами. Рядовые члены "Крестоносца" практически все погибли от рук Блейка.
\*Срр, Клак.\*
Блейк вложил убийцу огров в ножны и вышел из темноты.
"50 минут до эфира....... Похоже, мне стоит подготовиться к нему."
Естественно, Единый канал тоже должен был вести свою регулярную трансляцию. Поскольку у него было достаточно материалов на сегодня, ему нужно было только быстро отредактировать их.
На самом деле редактировать было не так уж и много. Во-первых, он был осторожен в своих действиях в связи с трансляцией.
Благодаря этому, кадры были почти идеальными без какого-либо редактирования вообще.
"Я получил потрясающий титул благодаря этой охоте, не говоря уже о контенте, так что это действительно потрясающий улов"
Причина, по которой Блейк улыбнулся еще шире, заключалась не только в том, что он получил достаточно контента для предстоящей трансляции.
Он получил еще один титул.
Когда он убил 200 членов Крестоносца с одного удара, он приобрел очень великолепный титул.
 Титул - "Один - удар, один - труп!"
 Класс - Уникальный
 Описание - Вы победили 200 враждебных пользователей менее чем за один день. Вы не умерли в этом процессе, и вас можно назвать ходячим учебником "один - удар, один - труп".
 Эффекты - [Префикс: N/A] [Постфикс: N/A] [Постоянный эффект: Тот, кто ударит первым, выигрывает (A): Если ваша первая атака на врага является критическим, критический урон усиливается в 2,5 раза.]
Сан-хёк узнал об этом титуле только после того, как получил его.
Хотя не было никаких префиксных или постфиксных эффектов, постоянный эффект был потрясающим.
Критический урон усиливается в 2,5 раза...... хотя он применялся только к первой атаке и только к критическим ударам, его сила была пугающей, как только он активировался.
Его критический урон уже был усилен из-за настроек его предмета, но если бы к нему прибавилось ещё 2,5 урона... первый и единственный удар Сан-хёка, если бы он был критическим, стал бы смертельным исходом для кого-либо.
Этот титул подходил Сан-хёку больше, чем кому-либо другому. Хотя он был уникального класса, Сан-хёк вполне чувствовал его легендарным.
Сан-хёк получил огромное побочное преимущество и начал готовиться к своей трансляции с улыбкой на лице.
С добавлением того, кто ударит первым, выигрывает (А), засады Блейка стали еще опаснее. Что означало... более тяжелую войну гильдий для Крестоносца.
После первого эфира регулярная трансляция началась через 2 дня. В сегодняшнем регулярной трансляции все 30 каналов будут одновременно транслироваться, как и в прошлый раз, но начиная со следующей недели, они будут транслироваться четыре раза в неделю и в течение 2 часов в день.
Каналы могли решать, в какой день и час они начнут транслировать, как и решать, кто будет выбирать первым по сегодняшним просмотрам.
Это было строго сосредоточено на способности.
Это был стиль Ким Вунхо. Во всяком случае, по этой причине каналам пришлось много готовиться к сегодняшней трансляции.
Если они будут отброшены назад в рейтинге в сегодняшней трансляции, им, возможно, придется иметь дело с постоянными потерями в будущем.
Причина, по которой Крестоносец боролся так сильно, была также из-за этого. Они должны были повысить свой рейтинг, даже если пришлось прибегнуть к шумовому маркетингу.
В любом случае, их первоначальные показатели просмотра говорили о том, что их шумовой маркетинг в какой-то степени преуспел.
Что ж, это было после того, как мы отошли в сторону от Единого канала, который за первые 10 минут трансляции привлек 2 миллиона зрителей.
За исключением Единого канала, остальные примерно не отличались друг от друга, за исключением одного, тот, у которого было больше всего зрителей, был каналом Восходящий.
Они набрали 300 тысяч просмотров за 10 минут и подтвердили свои способности. Однако Крестоносец привлек 150 тысяч за 10 минут.
Другие каналы имели около 100 тысяч, а каналы более низкого рейтинга поддерживалися на уровне 10-20 тысяч. Учитывая это, шумовой маркетинг Крестоносца можно считать очень успешным.
На канале "Крестоносца" гильдия Крестоносцев, естественно, разослала приказы на убийство, и их пользователи начали охоту на Единую гильдию. Однако, Единый канал показал кадры резни устроенным Блейком, которая произошла накануне вечером
Один из них был прямой трансляцией без единой битвы, в то время как другой был записью, но также показывающая видео резни Блейка, делающего моментальные убийства.
Очевидно, что и реакции были разделены.
 [Какого черта? Похоже, с такой скоростью они ничего не добьются.]
 [Чувак, я думал, что они наконец-то лопнут пузырь Единой гильдии, но здесь вообще ничего нет.]
 [Когда вы собираетесь сражаться?]
 [Прямо сейчас, на Едином канале транслируется видео, где происходит истребление Крестоносцев. О, это так смешно выглядит. Что это за комедия?]
 [Скучно. Как долго вы собираетесь этим заниматься?]
 [Я возвращаюсь на Единый канал. Эти парни облажались независимо от того, как вы на это смотрите.]
 [Я не вправе ожидать чего-либо от этих парней.]
 [Они не Крестоносцы, они Пузырчатники.]
……
……
Это была реакция на канале Крестоносцев, в то время как на Едином канале.......
 [Вау, как и ожидалось от Блейка! Потрясающе!]
 [Независимо от того, как я смотрю на это, лучший PvP игрок ВС - это Блейк.]
 [Как он может убить их одним ударом? Ребята, это настолько просто сделать?]
 [Чушь собачья...... пусть этот братан объяснит это простыми словами. Как правило, для того, чтобы такое произошло, должен быть разрыв между уровнями около 30. Но Крестоносцы, которых убивают прямо сейчас, должны быть на уровне 40, по крайней мере... тогда означает ли это, что Блейк находится на уровне 70? Это не имеет смысла. Просто Блейк - OP.] (п.р. просто кто забыл. op - overpowered ("слишком сильный").)
 [Палач Блейк! Да какого... Нет никакой необходимости, чтобы в этом участвовала вся гильдия. Блейк сам обо всем позаботится.]
 [Тяжелая ноша Палача!]
 [Это действительно потрясающе. Мой друг смотрит канал "Крестоносец" рядом со мной, но эти парни уже выглядят не очень.]
 [Число зрителей на Крестоносце начало падать.]
 [Они практически в первую очередь занимались бесполезным делом. Так что неудивительно, что это произошло.]
 [Единый канал - самый лучший! Давайте наберём 10 миллионов сегодня, а?]
 [Собрать 10 миллионов, вероятно, невозможно. Первая трансляция вырвалась в топы только благодаря открытию новой локации...... я ожидаю, что сегодня будет около 6 до 7 миллионов зрителей.]
 [А вот и очередной дерьмоэксперт.]
 [Блин, эти предсказатели такие отстойные!]
……
……
Так же, как и реакции, зрители Единого канала продолжали расти, в то время как канал Крестоносцев неумолимо терял их.
Крестоносец поджёг костер опасным топливом, известным как агро. Однако их начал пожирать собственный огонь.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 73: Палач (2)**

\*\*\*
7,164,374 против 4,933.
Таково было количество зрителей Единого канала и канала Крестоносца, когда трансляция закончилась.
Единый канал набрал 7,9 миллиона просмотров и еще раз доказал, что они были единственным лучшим каналом.
Учитывая, что на 2-м месте, был канал Восходящие, у которых было зарегистрировано 970 тысяч.зрителей, это был огромный подвиг.
Что же до канала Крестоносцев.... они просто показали бесперспективность получения зрителей через агро контент.
Они опустились на дно. Нет, они были практически доведены до разорения.
Несколько тысяч оставшихся зрителей также не остались сидеть сложа руки, чтобы наблюдать на этим цирком, а наоборот, упрекали их действия в течение оставшегося времени трансляции.
В конце концов, спустя 2 часа Крестоносцы не дали никаких результатов.
Во-первых, они искали то, что не могли найти, так что это было естественно.
Между тем, Единый канал не только транслировал что-то, что вдохновляло всех, Гейл даже общался со зрителями и отвечал на вопросы, если люди их задавали.
Сан-хёк ответил на некоторые вопросы, которые он считал интересными, и его ответы были так приятно слушать, что возымели огромный эффект у аудитории.
Два часа пролетели в мгновение ока.
Зрители жаловались и просили о продлении трансляции, но даже при том, что это была интернет-трансляция, было невозможно продлить трансляцию, когда уже был установлен график.
На данный момент LGN стала крупной телекомпанией, которая вошла в топ-5 мира. И они добились этого результата через интернет-трансляцию, причём в одиночку.
Не было никакого способа, при которых они будут колебаться перед столькими зрителями.
Трансляция закончилась.
Однако войны гильдий не было, и Сан-хёк остался на месте во время трансляции. Учитывая трусливую натуру Крестоносца, они, вероятно, найдут его через просмотр его трансляции, если он выйдет в прямой эфир, поэтому он не потрудился сделать это.
Это было не потому, что он боялся их, а потому, что он не хотел давать им никакого контента для трансляции.
Раз уж дело дошло до этого, Сан-хёк планировал разорить Крестоносца до конца. Естественно, он планировал заставить их отказаться от прямого эфира во время процесса.
Как только трансляция закончилась, Сан-хёк позвал Илию.
Он подумал, что к этому времени противник уже должен был проглотить наживку.
- Как обстоят дела? Никаких изменений?
- Произошли некоторые изменения. Они узнали об информации, которую вы тайно разослали и быстро собрали свою элиту в своем штабе гильдии. Я сама убедилась в том, что штаб гильдии охраняет значительное количество Пространственных Путешественников.
- Фуфуфу, значит, всё происходит так, как я и планировал.
Убедившись, что его противник действительно заглотил наживку, Сан-хёк кивнул головой и встал со своего места.
- Каковы ваши дальнейшие действия? Собираетесь ли вы нанести удар по беззащитной стороне, так как все они собрались в одном месте?
Илия обычно была не из тех, кто задает много вопросов, но ей было любопытно, как поведет себя Сан-хёк на этот раз.
Она, естественно, ожидала, что Сан-хёк вызовет волнение на востоке, а нападет с запада. В любом случае, эта ситуация идеально подходила для такого случая.
Однако Сан-хёк отказался от обычных методов.
- Нет, они все собрались ради меня. Зачем мне идти куда-то еще?
Ответил Сан-хёк с усмешкой на лице.
Его цель состояла не в том, чтобы вызвать волнение на востоке и напасть с запада, а в том, чтобы вызвать волнение на востоке и напасть с востока. Это действительно не соответствовало общепринятой тактике.
Однако и само существование Сан-хёка не соответствовало общепринятым правилам.
- Они все собрались в одном месте, так что я должен встретиться со всеми.
Стратегия Сан-хёка была проста.
Собрать их в одном месте и убить всех одним махом. Это даже нельзя было назвать стратегией.
Некоторые умные люди могут посмеяться над его так называемой "стратегией", но дело было в том, что оно станет куда страшнее, если действительно сработает.
\*\*\*
- Вы уверены, что они собираются атаковать именно это место?
Муту наклонил голову и спросил еще раз.
- Да. Информация является более чем на 90% точной. Эта информация была получена от НПС очень высокого уровня, поэтому она очень надежна. Кажется, что они собираются напасть на наш штаб гильдии и сломить нас.
У гильдии было две важные вещи.
Первое - склад гильдии. На складах гильдии хранились предметы, собранные гильдией в целом, так что ограбление этого места определенно станет большим ударом по гильдии.
Вторым был символом гильдии, известным как Камень Гильдии. Камень Гильдии могут быть уничтожены членами вражеской гильдии во время войны гильдий, и как только это происходит,, репутация гильдии уменьшается вдвое, как и уровень самой гильдии.
Камни Гильдий - были вещами, которые гильдии выше 3-го уровня могут установить, и каждый раз, когда оно уничтожалось, репутация гильдии соответственно уменьшалась, а после десятикратного уничтожения Камня Гильдии, он уничтожался навсегда, тем самым принудительно расформировывая гильдию.
Благодаря этим двум причинам, штаб гильдии был местом, которое они должны были защищать, несмотря ни на что.
- Черт побери... подумать только, что в такой ситуации нам придется опасаться нападения... передай штурмовой группе снаружи, чтобы они были готовы вернуться в штаб гильдии в любой момент.
Муту рассудил, что если Единая гильдия действительно нападет на их штаб, то это станет действительно опасным моментом. Таким образом, он не только отозвал специальный штурмовую группу, но и созвал способных членов своей гильдии по экстренной горячей линии.
"Да. Возможно, было бы лучше сражаться именно так. Прекратите прятаться, словно крысы, и атакуйте!"
Муту уже был расстроен тем, что он ничего не мог сделать во время трансляции. Он хотел, чтобы они напали сейчас.
Он все еще думал, что Единая гильдия не сможет противостоять им, если они смогут сражаться.
\*\*\*
Штаб гильдии Крестоносцев был двухэтажным домом подходящего размера. Гильдии без больших денег использовали небольшие одноместные комнаты в качестве своего штаба гильдии, но Крестоносец был относительно крупной гильдией, и они могли использовать подходящий дом в качестве своего штаба гильдии.
Даже более крупные гильдии возводили башни гильдии в качестве своего штаба гильдии,и фактически, только гильдии с надлежащими башнями гильдии могли считаться настоящей гильдией. (п.р. крч. у кого больше, тот крут)
Они могли нанять охранников, которые защищали башню, если штаб гильдии становился башней. (п.р. тут как по уровням: улица -&gt; комната -&gt; дом(штаб) -&gt; башня)
Если бы Крестоносец поднял уровень штаб гильдии до уровня башни и даже нанял бы охранников, то им не нужно было бы так сильно беспокоится о защите своего штаба гильдии.
Охранники, охранявшие штаб гильдии, были очень сильны, и незваные гости не могли вторгнуться так легко.
Уровни охранников были в районе 60, и около 3 из них могли быть наняты, так что обычные вторжения могли быть заблокированы только ими.
Однако до сих пор количество гильдий, которые имели башни гильдий в качестве своего штаба гильдии, было 4 по всей территории ВС.
Башни были дорогим удовольствием, чтобы ими можно было бы обзавестись, так же плата за их обслуживание была не маленькой.
В любом случае, Крестоносцы не могли пока-что возвести башню, потому им приходилось защищать свой штаб гильдии самостоятельно.
"Черт... сегодняшняя охота по подземельям отменяется, да?"
Такэй, один из элитных членов Крестоносца, хмуро охранял улицы, ведущие к штабу гильдии.
Причина его досады была проста. Хотя началась война гильдий, он думал, что характеристики Единой гильдии были завышены, так что сражений в помине не будет, и он тайно пообещал пойти в подземелье с несколькими людьми.
Конечно, об этом обещании он не сказал гильдии, так что жаловаться тоже было не на что. Он скорее сожалел об обещание, которое не смог сдержать людям.
"Ах, я думал, что сегодня действительно получу мифриловый меч... какая досада."
Такэй изобразил разочарование. Однако приказы гильдии были на первом месте, поэтому он не собирался покидать свой пост.
Кроме Такэя, был ещё и Оцука, который также был на страже, как и он, и в настоящее время он разговаривал со своей девушкой. Хотя звонки не разрешались, он сделал вид, что забыл об этом, потому что не похоже, что они совершенно незнакомы.
"Но, похоже, я смогу отдохнуть только через час. Фью, я вчера слишком мало спал? Почему я чувствую себя так странно......."
Это был конец мыслей Такэи.
Он был обезглавлен и не мог продолжать свои мысли. Он даже не знал, как умер. Атака была очень точной и быстрой.
И в тот момент, когда Такэй рухнул, вспыхнул еще один клинок.
Вспышка! Пш, хруст!
Оцука, который разговаривал со своей девушкой, тоже упал рядом с Такэем с дыркой во лбу.
С глухим стуком оба члена Крестоносца упали, и путь к штабу их гильдии стал открыт.
И Блейк, вышедший из темноты, начал идти по этой дороге.
"Проверить видео."
Сан-хёк в последний раз проверил видео, которое записывал.
Перспектива была специальной башней, которая давала самое широкое поле зрения, а разрешение было UHD (Ultra High Definition). (п.р. тут либо говориться о том, чего я не понимаю, либо я не улавливаю суть повествования....)
Не было никаких проблем и с детальными настройками.
\*Срррр.\*
После последней проверки Блейк спокойно вытащил убийцу огров из ножен.
С того момента, как Блейк смело подошел к штабу гильдии, Крестоносцы были настороже.
Они действительно думали, что Единая гильдия может напасть на них, но они не думали, что они атакуют настолько открыто.
Ожидавшая его штурмовая группа Крестоносцев быстро покинул штаб гильдии и окружили Блейка. Они не думали, что Блейк здесь один, и разделились, чтобы найти других нападавших.
На взгляд Блейка, это были бесполезные усилия, но в положении Крестоносца они должны были это сделать.
- Это Блейк! Этот парень - Блейк Палач!
Крестоносец с первого взгляда узнал Блейка.
На самом деле, было бы странно, если бы они не узнали.
- Забудь о палаче, убить его сейчас же!
Было бы странно общаться с врагом в войне гильдий. Итак, 10 человек из Крестоносца быстро бросились к Блейку.
10 против 1.
Это снова было похоже на очень несправедливый бой.
"Тот, что впереди! На таком расстоянии... он достигнет!"
Блейк заметил, что один из членов штурмовой группы отреагировал быстрее остальных. В тот момент, когда он это заметил, в его голове разыгралась сцена.
\*Та-та-тап.\*
\*Пи~НГ! ПШ!\*
Вместо того чтобы отступить, Блейк бросился вперед и очень точно пронзил его убийцей огров.
Острие убийцы огров слегка впилось в лоб самого шустрого члена штурмовой группы.
Это произошло потому, что расчеты расстояния Блейка были очень точными. Хотя эта атака была далека от совершенства.
На самом деле, это было слишком поверхностно.
Однако, поскольку атака "удалась" и была расценена как критический удар, ущерб был огромен..
\*Хруст, пуф!\*
Эффект, тот, кто ударит первым, выигрывает, применился и человек, которого едва коснулись головы, разлетелся в разные стороны.
Первоначально, это всё закончилось бы лёгкой раной на лбу, но "критический удар + тот, кто ударит первым, выигрывает", синергизировал и уничтожил голову.
\*Вздох\*!
- Что за черт!
Очевидно, штурмовая группа Крестоносца остановились только после того, как увидели что произошло.
Голова их коллеги разорвалась в клочья. Более того, судя по тому, что они увидели, это была всего лишь царапина, но эта царапина заставила голову взорваться.
Оставшиеся 9 членов штурмовой группы почувствовали холодок, пробежавший по их спинам.
Он был не в их лиге... как бы они ни смотрели на это, для них всё закончиться не очень радужно.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 74: Топ ранкер (1)**

Меч достиг следующего врага. Нет, он просто прошел мимо него.
Тем не менее, результат был…….
\*Слэш, хруст!\*
Другой элитный член гильдии Крестоносцев рухнул, его тело разделилось на двое.
Не было никаких сомнений. В тот момент, когда кто-то из них касался меча Блейка, их тела разлетелись в разные стороны.
Это была безумно разрушительная сила! Хотя никто из них не знал, как он это делает, каждый раз, когда Блейк размахивал своим мечом, один из членов гильдии Крестоносцев падал на землю.
Блейк позаботился о 10 элитных пользователях перед ним менее чем за 20 секунд, прежде чем сломать ворота к штабу гильдии и войти внутрь.
Конечно, Крестоносцы не стали ждать своей участи. Еще 20 элитных пользователей немедленно окружили Блейка и напали на него одновременно.
Однако Блейк уклонился от всех этих атак проворными движениями. Он двигался так, словно знал слепую зону этих атак, и уклонился почти от всех из них, просто изгибаясь.
Иногда он пропускал пару ударов, но защита Блейка казалась безумно высокой, или же, уклонялся от всех смертельных, как будто они были ничто.
Он уклонялся или парировал сильные атаки, игнорируя при этом слабые, и каждая его контратака убивала одного врага.
На первый взгляд это звучало несколько нелепо, но Блейк воплотил это в реальность.
Он был словно волк, нет, скорее дракон, в стаде овец.
Он находился на совершенно иной лиге.
Вся элита Крестоносцев были высокоуровневыми пользователями выше 40-го (по уровню), но результаты не сильно изменились.
Когда убийца огров двинулся, один пользователь Крестоносца упал без промедления. Пользователи гильдии Крестоносцев продолжали возвращаться в штаб гильдии, используя навык гильдии "возвращение в штаб гильдии", но их ждал смертельный "один удар".
Члены Крестоносца падали замертво, как только собирались активировать навык… Блейк стал безумным мрачным жнецом, пожирая все на своём пути.
- Сколько их?
Муту появился перед складом гильдии на втором подвальном этаже и спросил Хинаоку.
До случившегося он вышел из игры, чтобы немного поспать, и поспешно вернулся после того, как Хинаока связался с ним.
- Их…… он один.
- Что? Один? Что за фигню ты несёшь!
- Извините, но на самом деле это всего лишь один человек.
- И этот человек разгромил нас? Ты думаешь, что я поверю в это?
- В это может быть трудно поверить, но это правда.
- Чушь собачья…….
Муту не мог поверить ни одному из слов Хинаоки. Какой гильдией была Крестоносец? Это была гильдия, в которую он вложил много времени и денег с момента публичного запуска ВС.
У него было много опытных пользователей, и этого было достаточно, чтобы называться величайшей гильдией в Японии.
И эта же самая гильдия... была разбита в дребезги одним пользователем. В это было определенно трудно поверить.
Однако теперь он должен был поверить в это, даже если не хотел. Ведь сейчас, он а этом участвует.
\*Бум!\*
Блейк выломал ногой дверь, которая вела в подвал 2-х этажного дома и тихо спустился по лестнице.
В тот момент, когда он появился, Муту перестал говорить и уставился на него.
- Ни за что…….
Муту подумал, что это всего лишь сон. К сожалению, это было не так.
- Мастер гильдии……. Мусаси Крестоносец, нет, должен ли я называть тебя Муту? В любом случае, мы наконец встретились.
Игровым идентификатором Муту был Мусаси.
Он был поклонником Миямото Мусаси с юных лет и назвал своего персонажа Мусаси.
На самом деле он был довольно опытным фехтовальщиком в игре.
Помимо Муту были Хинаока и 13 других элитных пользователей гильдии.
В численности людей это было 1 против 15, но что касается морального состояния, все это превращалось в 1 против 15.
- Ты ублюдок…….
Муту не мог ничего нормально сформулировать. Он все еще не мог поверить в то, что почти 200 членов гильдии Крестоносца пали без особого сопротивления. Он был человеком, который верил в силу большинства. Таким образом, он не мог принять тот факт, что его гильдию разрушил один человек.
- Ну, мы не настолько близки друг к другу, поэтому я просто изложу все как есть, -
Продолжил Блейк, наблюдая за взволнованным Муту.
- Во-первых. Если вы не сдадитесь, мы будем следовать за вами…… вечно. Это могу быть я, или же кто-то другой, но наверняка такое развитие событий случиться снова.
Это не было угрозой.
Блейк заявлял правду. Как только он закончил слова, то продолжил идти вперед.
\*Скриии\*
Блейк поволок убийцу огров по полу, когда тот приблизился к 15 людям, но давление, которое он создавал, было огромным. Как будто это на стороне Блейка было 15 человек, а не на Муту.
Даже Муту чувствовал это. Возможно, из-за этого он запаниковал, когда заговорил..
- Ки, убейте его!
В тот момент, когда Муту отдал приказ, Блейк бросился вперёд.
Естественно, Крестоносцы не испугались и попытался противостоять Блейку по-своему. Тем не менее, Блейк был быстрее, чем все они.
\*Скрииии, Вжух!\*
Как только Блейк взмахнул своим убийцей огров на достаточном от противника расстояние, лезвие его клинка прошло мимо Муту.
Муту не думал, что Блейк нападет с такого большого расстояния. Таким образом, он закончил тем, что подвергся нападению.
- Ничего, это всего лишь царапина...
Сначала атаки, Муту думал что атака его противника была очень лёгкой и посредственной, будто он сможет ему противостоять. Или, он пытался так думать.
Однако он не успел закончить свою мысль.
\*Дзынь, Кхррр!\*
\*Кхаааа!\*
Атака была определенно слабой; Муту почувствовал, что атака едва прошла мимо его тела, но осознал, что меч действительно пронзил его тело.
Тем не менее, в тот момент, когда меч прошел мимо него, рана, которую он считал ничем, показалась ему совершенно нереальной, и его тело также было изогнуто под каким то странным углом.
В то же время здоровье Муту также упало со 100% до 0%.
"Что за..?"
Муту ничего не понимал. Согласно тому, что он знал, атака, которая только что прошла мимо его тела, не была серьезной атакой.
В лучшем случае это была просто "царапина", которая опустила бы его здоровье на 10% от серьезной атаки. Однако эта "царапина" опустила все его здоровье до нуля.
Муту специализировался чисто на наступательном классе, без каких-либо защитных способностей.
Его класс "Мечник с двумя лезвиями" (Nitoryu) был определенно слаб в защите. Тем не менее, он все еще не мог понять, как его здоровье упало до нуля с тем, что практически было промахом.
\*Стук!\*
Муту рухнул на пол. У него было выражение неверия до конца его жизни.
Безумная комбинация экипировки из критической атаки, а также пассивная способность "Тот, кто ударит первым, выигрывает".
На самом деле, было совершенно немыслимо, что такая комбинация вообще существовала. И в любом случае, Мусаси, мастер гильдии Крестоносца, экипированный предметами высшего уровня, умер быстрой смертью.
Поскольку гильдмастер, как бы, был символом гильдии. Его смерть вызвала два смертельных наказания.
Во-первых, склад гильдии, который должен был оставаться закрытым, собирался открыться, а во-вторых, в отличие от обычных членов гильдии, мастер гильдии не мог войти в игру в течение следующих 24 часов.
В этот момент, Муту должно быть прямо сейчас изливает всю свою ярость на невинную игровую капсулу, но в любом случае ему не разрешат вернуться в игру в течение следующих 24 часов.
Что означало... что Крестоносец практически превратился в змею без головы.
С Муту осталось 14 элитных пользователей Крестоносца. Прямо сейчас они все еще сокрушали Блейка с точки зрения численного превосходства.
Однако сразу было видно, что 14 боялись 1. Особенно после того, как напрасно пал Муту.
14 были полностью поражены. И, естественно, их шансы победить Блейка в этой ситуации были бесконечно близки к нулю.
\*\*\*
\*Стук!\*
Блейку понадобилось всего минута, чтобы позаботиться об оставшихся пользователях Крестоносца.
Во-первых, они ему были не ровня.
Чтобы хоть попытать шансы, им нужно было выдержать первый удар Сан-хёка.
Чтобы выдержать безумно критическую атаку "одного удара", у них должны были быть предметы, которые снижали критический урон, либо по характеристикам, либо по показателям. Или был также вариант пойти напролом с безумно высоким показателем защиты и выдержать "один удар".
Оба этих варианта были невозможны для Крестоносца. На данный момент единственными, кто имел право выдержать первый удар Сан-хёка, были те, кого люди называли "ранкерами".
Только на своем уровне они смогут выдержать "один удар" и продолжить нормальный бой.
У Крестоносца не было ранкеров.
Ранкеры немного отличались от профессиональных геймеров.
У ВС еще не было официальных профессиональных геймеров.
Во-первых, весь соревновательный контент находился в Героических Землях, поэтому ВС станет настоящим киберспортом только после того, как пользователи начнут прибывать в Героические Земли.
Таким образом, пользователи с профессиональными геймерскими навыками, назывались "ранкерами". Хотя этот титул все еще будет существовать после появления профессиональных геймеров, но в любом случае единственным термином, которым сейчас называют высококлассных игроков, был термин "ранкер".
И самый простой способ различать ранкеров и неранкеров был на удивление не по уровню.
На самом деле, многие люди твердили, что уровни были ничем.
Таким образом, люди добавили несколько других стандартов с уровнями в качестве основы и решили ранжировать. Поскольку эти "ранкеры" не были официально выбраны самим Raonsoft и еженедельно обновлялись на различных форумах, им нельзя было доверять на 100%.
- Фууу, этих ребят собралось довольно много.
Покончив со всеми пользователями Крестоносца, которые преградили ему путь, Блейк вошел в их склад гильдии и улыбнулся довольной ухмылкой.
На их складе было на удивление много ценных предметов.
Во-первых, Блейк открыл свою пустую сумку пространственного расширения и начал сгребать все предметы без колебаний.
Так как он прибыл сюда, чтобы поживиться, он полностью заполнил сверхбольшой мешок пространственного расширения. Сумка Блейка начала пожирать склад гильдии, как черная дыра.
Конечно, это не было похоже на то, словно он загребал все без разбору. Блейк спокойно оценивал их один за другим.
"А?"
Между тем, один из ожидаемых джекпотов, наконец, встретил его.
- Ключ к Храму Семи Драконов!
Взгляд Блейка привлек довольно грубый кинжал.
Любой мог сразу подумать что это кинжал. И информация о предмете также гласила "Кинжал Вселенной" (T/N: «Кинжал Цянкун» для некоторых читателей CN).
Однако Блейк очень хорошо знал истинную сущность этого кинжала. В конце концов, это был предмет, который игроки высшего уровня купили бы за сотни миллионов золотых примерно за 5 лет.
Тем не менее, хотя это и был обычный кинжал уникального качества, но в дальнейшем, людям понадобилось бы не менее 4 лет, чтобы понять, что этот кинжал является ключом к тому месту.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 75: Топ ранкер (2)**

"Кинжал Вселенной, Сумеречный нож и медное зеркало Инь-Янь. Собрав эти три предмета, пользователю позволяется войти в Храм Семи Драконов. Самый сложный в активации среди этих трех - кинжал Вселенной... Похоже, что у этих ребят из Крестоносца завалялось великое сокровище".
Хоть сами Крестоносцы и не знали, насколько удивительным было это утверждение. Вот почему они хранили его на складе.
Как кинжал уникального класса, Кинжал Вселенной имел средне-низкую производительность, поэтому он не пользовался популярностью в качестве оружия.
Кинжал Вселенной [Уникальный]
- Кинжал, соединяющий небо и землю. Его можно получить у монстров, находящихся на небе и на земле с очень малой вероятностью.
[Основная статистика] Здоровье +10
[Специальная статистика] Вся элементарная защита увеличивается на 10%.
[Специальные эффекты] ...
[Вселенская сила 1,297. 1/10,000: ловкость +1]
- Кто-то должно быть уже пытался накопить Вселенскую силу, но сдался
Блейк улыбнулся, глядя на Вселенскую силу, которая была на отметке 1297. По его мнению, этого значения не так просто достичь.
Его нельзя было просто накопить за счёт смерти одного монстра, ведь один монстр давал не 1, а 0,1 Вселенской силы.
Решительно, проходя через ад и максимум набрав 10,000 очков, которые затем превращались в 10 очков ловкости.
Практически не было ни одного человека, который мог бы провернуть такое, ради повышения ловкости на 10 очков.
Хоть Блейк и знает о других изменениях, которые произойдут, когда Вселенская сила заполнится. Но те, кто не знает об этом, могут подумать, что этот кинжал всего лишь увеличивает ловкость на 10, при этом игнорируя другие факторы.
- Ну, у меня еще много времени, поэтому я могу просто собрать его неторопясь.
Блейк взял кинжал Вселенной и с удовлетворением кивнул.
После опустошения склада, Блейк начал собирать добычу с мертвых членов Крестоносца. Он не брал бесполезные предметы, а собирал лишь ценные, и пока он был занят расхищением, члены гильдии Крестоносца вернулись.
И естественно, их убили до того, как они вернулись.
Попутно собирая предметы, Блейк обошел штаб гильдии Крестоносцев, как будто оно было его собственностью.
Как бы сильно Крестоносцы не желали ему смерти, во-первых, они ничего не могли с этим поделать.
И наконец, Блейк уничтожил Камень Гильдии.
Поскольку Крестоносец имел 5 уровень гильдии, прочность Камня Гильдии был соответствующим, но, поскольку никто не препятствовал ему, Блейк легко смог его уничтожить.
Члены гильдии убиты, склад гильдии разграблен…… и Камень Гильдии уничтожен.
В этот момент Крестоносцу был нанесен непоправимый урон.
Количество членов Единой гильдии, необходимой для тщательного уничтожения гильдии Крестоносцев, равнялось одному.
\*\*\*
InGamez официальный рейтинг силы ВС
1-й) Блейк [Единый] (42 ↑)
2-й) Гейл [Единый] (16 ↑)
3-й) Тайфун [Восходящие] (2 ↓)
4-й) Кун [Террикулум] (1 ↑)
5-й) Темный Дракон [Темный Дракон] (3 ↓)
\*\*\*
\*\*\*
InGamez официальный рейтинг силы ВС
1-й) Единый (22 ↑)
2-й) Восходящие (1 ↓)
3-й) Террикулум (3 ↑)
4-й) Красная линия (2 ↓)
5-й) Темный Дракон (1 ↓)
\*\*\*
\*\*\*
Официальный рейтинг за этот месяц был опубликован.
Естественно, Единая гильдия, показавшая огромное достижение в этом месяце, стала первой в рейтинге после того, как превзошла многих, в то время как известные члены гильдии, Блейк и Гейл, заняли 1 и 2 места соответственно.
В рейтинге силы InGamez с 1-го по 100-е занимали топ-ранкеры, с 101-го по 1000-е занимали высокие ранкеры. Те, кто попал в топ-10000, обычно также назывались ранкерами.
Рейтинг силы для InGamez был рассчитан на основе подходящих стандартов, поэтому он был очень надежным и пользовался доверием многих.
Возможно, из-за этого Единая гильдия и ее члены Гейл и Блейк взлетели на вершину, от чего вызвало много споров.
Самым большим был спор о "раздутости".
Было еще много людей, которые смотрели на Единую гильдию и ее членов с предвзятостью.
Все они утверждали, что Единая гильдия, Гейл и Блейк были чересчур раздуты. Многие люди опровергали их по логическим причинам, но они все еще отстаивали свои мнения до конца.
Между тем Сан-хёк, занявший как первый, так и второй титул, не особо интересовался этими рейтингами. Для него что-то вроде ежемесячного рейтинга силы InGamez не имело значения. Хотя это положительно повлияло бы на прямой эфир, так что в этом тоже не было ничего плохого.
Однако это не означало, что он должен был изо всех сил стараться поддерживать этот рейтинг.
Быть на вершине это конечно хорошо, но не быть на нем тоже не имело значения.
То, что он был «признан» как топ ранкер, не означало, что что-то изменилось.
Обычно гильдия или пользователь пытались сохранить свою позицию, выполняя действия, которые способствовали повышению рейтинга InGamez, но Сан-хёк не делал этого.
Он не пошел своим путем, чтобы использовать аватар Блейка для PvP, а также не завоевывал новые подземелья с помощью Гейла и не показывал их публике.
А рейтинг был просто рейтингом.
Крестоносец проиграл, приняв при этом все требования Единой гильдии. Пребывание в подобной ситуации фактически означало, что они распустят гильдию, поэтому потеря была естественным порядком обстоятельств.
Сан-хёк потребовал 4 миллиона золота у Крестоносца в качестве компенсации. Поскольку они не смогли оплатить все это за один раз, он разрешил погашение в рассрочку, и Муту из Крестоносца принял эту просьбу.
4 миллиона золота означали более 200 миллионов вон в реальной жизни (200 тыс. долларов США), но он должен был принять запрос, если он хотел сохранить свою заветную гильдию.
Если бы Сан-хёк попросил что-то безумно редкостное, то даже Муту рискнул бы всем, протянув бы этот предмет ему, но 4 миллиона золота были просто подходящим условием, поэтому он должен был принять его после небольшого размышления.
Сан-хёк любезно разрешил им выплачивать по 400 тысяч золота в течение 5 месяцев. Другими словами, он заставлял их работать до изнеможения, чтобы тем самым отплатить ему.
По мнению Сан-хёка, он уже получил огромную прибыль только от самой войны в гильдии. Во-первых, он фактически повысился и стал 54-го уровня.
Был также запас предметов.
Учитывая, что война гильдий длилась всего около 3 дней, он получил огромную прибыль.
- Я просто продам некоторые предметы по подходящей цене… и благодаря тому, что эти ребята собрали довольно много камней улучшения, я могу повысить ценность апгрейда для убийце огров и для фрагментов Серебряной Луны.
Сан-хёк смог удовлетворенно улыбнуться вещам, которые он приобрел благодаря войне гильдий.
В тот момент, когда он пришел к решению, он привел его в действие.
Он улучшил убийцу огров и фрагменты Серебряной Луны, используя камни улучшения, которые он получил со склада гильдии.
Так как большинство камней улучшения были среднего качества, он должен был использовать количество вместо качества.
Общее количество камней улучшения, которые он собрал, было около 2000, и Сан-хёк подумал, что будет удачей, если он сможет получить как минимум +6 на оба предмета.
На самом деле, было глупо стремиться к высокой ценности улучшения, используя камни улучшения низкого качества. Однако для Сан-хёка это не имело бы значения, даже если он потратит все камни улучшения, которые у него на руках.
Главное не качество, а количество!
Такой поступок мог совершить только самый богатый в ВС.
\*\*\*
+7 Убийца огров
+5 Фрагменты Серебряной Луны
+6 Теневой Плащ
+5 Шлем Правосудия
+4 Изумрудное кольцо.
Это было результатом использования 740 камней низкого качества, 1 014 среднего и 4 камня высокого.
Хотя это может показаться довольно неутешительным результатом по сравнению с инвестициями, поскольку повышение было связано с удачей, Сан-хёк не очень заботился об этом. Он думал, что лучше улучшить сейчас, чем никогда.
Например, если он потерпит неудачу 1000 раз, используя камни улучшения среднего качества, и преуспеет с единственным камнем улучшения самого высокого качества, это все равно будет огромной прибылью.
Другими словами, все, что имело значение, - это успех в нужный момент.
Поскольку убийца огров и фрагменты Серебряной Луны были предметами, которые рано или поздно заменят, он попытался улучшить их без сожалений, и это было результатом.
"Ведь должно сработать с улучшением, да? Вместо этого мне нужно улучшить Светящийся набор, но я не могу разыскать ювелира……."
Сан-хёк искал ювелира через Теневую линию. Во-первых, это была не та вещь, которую мог создать НПС, поэтому ему нужно было найти пользователя с уровнем ювелирного искусства, по крайней мере, мастерского ранга, но он не мог найти его даже через Теневую линию.
- Настало время, когда должны появиться пользователи с мастерскими навыками производства……
Древние знания производственного класса различались по темпам роста в зависимости от таланта пользователя. Просто создание многих предметов не работало, и что имело значение, так это количество высококачественных продуктов. Просто перебирая предметы, могло привевести пользователей к известному рангу в лучшем случае.
(T/N: Ранги производственного типа происходят от ученика - старшего - известного - мастера - небесного - божественного).
От известного ранга скорость роста ремесленников резко меняется в зависимости от таланта.
- Жаль, что я не помню способного ювелира.
Сан-хёк знал о нескольких способных кузнецах, но, к сожалению, не было воспоминаний о каких-либо способных ювелирах.
- Печально, но я думаю, что единственный вариант - это дождаться, пока Теневой линии удастся найти кого-нибудь.
Сияющий набор станет силой Сан-хёка, если он сможет его сделать, но это не значит, что он может позволить кому-либо его сделать.
Даже если бы он нашел нужного человека, был также процесс помощи этому человеку в изучении Сияющего набора, поэтому Сан-хёку потребовалось бы много времени, чтобы заполучить Сияющий набор себе в руки.
В любом случае, он покончил со всеми делами, которые он должен был сделать сегодня, вместе с повышением уровня. И те дела, которые остались, были вне игры.
Сан-хёк планировал отредактировать видеоматериал "1 против гильдии" и транслировать его на сегодняшнем вечернем регулярном эфире.
Поскольку отснятый материал был хорош, редактировать было не так уж и много.
Ему просто нужно было вырезать несколько частей и связать их все вместе, чтобы создать моментальное видео.
Сан-хёк закончил редактирование всего за час.
Благодаря этому до трансляции оставалось 3 часа, и, как всегда, пока оставалось свободное время, Сан-хёк направился к Гробнице Мечника.
Он добывал духовные таблетки.
Для него Гробница Мечника была похожа на шахту.
Он ухмыльнулся, когда заметил что три часа пролетели мгновенно. Он вышел из игры за 10 минут до трансляции и начал готовиться.
Возможно, благодаря тому, что он стал топ ранкером, или из-за слухов, по поводу сегодняшнего видео "Блейк против Крестоносца", первоначальный приход зрителей был намного выше, чем в обычной трансляции неделю назад.
Сан-хёк подождал около 10 минут, прежде чем воспроизвести видео.
Зрители, увидев как Блейк направляется в штаб гильдии Крестоносцев в одиночку, уже показали отличную реакцию.
Чата переполнился ликованием очень быстро.
90% были просто аплодисментами.
Затем дальнейшее видео, началось с истребления в роли Блейка.
Фигура Блейка, когда он убивал пользователей Крестоносца, используя одну атаку на каждого из них, была буквально похожа на армию из одного человека.
[Уоооооо!]
[Палач! Палач! Палач!]
[Инстакилл! Ничего себе, я потерял дар речи.]
[Ты уверен, что это не ошибка?]
[Зачем ему настолько открыто показывать ошибки?]
[Если это не ошибка, как такое вообще возможно?]
[Вы ищите здравый смысл там, где его нет.]
[Просто наслаждайся этим. Я решил насладиться всем, что связано с Единой гильдией.]
[Вперёд, вперёд! Блейк!]
[Крестоносец - мусор. Наконец-то их поставили на место.]
\*\*\*
\*\*\*
Блейк подавил слухи о "непропорциональности" в интернете.
Сегодня он показал свою мощь, а также силу Единой гильдии через трансляцию.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 76: Ускорение времени (1)**

Хоть и ходили слухи о том, что Крестоносец был разгромлен в пух и прах Единым, но это был первый раз, когда выяснилось, что Крестоносцы были разгромлены только одним Блейком.
На самом деле, кадры с разгромом Крестоносца были еще более шокирующими. Реакции двух стран на это шоу, была самой горячей темой для обсуждения.
Во-первых, взглянем на реакцию Кореи:
[Хахахаха, Единая гильдия покорила остров!]
[Эй, а Единая гильдия действительно из кореи? Я знаю, что Гейл - кореец, но вот про Блейка я ничего конкретного не знаю, включая то, кореец он или нет.]
[А разве не видно? Он определенно кореец.]
[Что точно, так это то, что Единая гильдия разгромила гильдию, которая представляет Японию.]
[Нет, довольно трудно называть Крестоносец представителями Японии. Это правда, что они входят в тройку лучших гильдий Японии, но при реальном раскладе им было бы сложно занять топ-5.]
[Тут снова завелась змея. Большинство японских пользователей выбирают Крестоносец как одну из трех лучших. Что за чушь?]
[Японские игроки всегда были сильны в консольных играх, но были слабы в онлайн-играх. После того, как началась эра Dreamnets, Япония стала известна тем, что ее показатель VRA был ниже-среднего. Похоже, что еще есть люди, которые этого не знают.]
[Я думаю, что средний показатель VRA для Японии должен быть самым низким в мире. У этих ребят никогда не было таланта к подобным вещам.]
[Хотя тратят много денег.]
[Крестоносец - одна из тех управляемых деньгами гильдий. Я слышал, что их гильдмастер довольно богатый парень в реальной жизни.]
[И, что? Какая в этом разница? Их подавил один человек.]
\*\*\*
\*\*\*
И, естественно, реакция японцев была полной противоположностью.
[Япония в конце концов, никуда не годится.]
[Результаты всегда одни и те же.]
[А это не слишком? Как они могут быть побеждены одним человеком?]
[Крестоносец, вы, черт возьми, идиоты! Просто покончите с собой уже!]
[Муту, удали свой идентификатор прямо сейчас. У тебя нет квалификации, чтобы пользоваться этим именем.]
[Почему они сдались? Им следовало держаться до конца с духом самурая!]
[Это определенно ошибка! Эта игра была сделана в Корее, поэтому они должны были дать преимущества корейским пользователям!]
[Это верно. После всего этого не имеет смысла, что Крестоносец был побежден одним человеком! Это определенно ошибка.]
[Корейцы сами по себе являются ошибками во всех играх. Само их существование - это ошибка! В первую очередь невозможно победить безумных корейцев, так что просто забудьте об этом.]
[Давайте признаем то, что должны. Крестоносец был избит Единой гильдией, нет, точнее Блейком. Теории заговора в любом случае нам не помогут.]
[\*Вздох\*, наша страна, в конце концов, никуда не годится.]
[Но, эй, действительно ли Единая гильдия - корейская гильдия? Разве это не многонациональная гильдия?]
[Это верно! Мы не проиграли корейской гильдии!]
\*\*\*
\*\*\*
Японские пользователи заявляли о теории заговора или использовали дух-покидающий-тело-дзюцу, чтобы отрицать реальность перед ними. Так как Япония никогда не побеждала Корею на игровом поле с давних времен, такие реакции были естественными.
Разумеется, Сан-хёк, вызвавший этот ажиотаж, вообще не интересовался реакциями двух стран. На текущий момент времени его интересовали только зрители.
Возможно, из-за инцидента, ставшего проблемой, регулярная трансляция увеличило количество зрителей. Хотя максимальное количество зрителей оставалось на одном уровне, среднее число зрителей в данный момент продолжало увеличиваться. "Золотые звезды", которые прислали зрители, также значительно увеличилось.
Это означало, что зрители были очень увлечены им.
В настоящее время канал, получивший наибольшее количество золотых звезд, был, естественно, Единый канал.
Специальные трансляции (первая и вторая трансляции) и две регулярные трансляции. Благодаря этим четырем трансляциям Сан-хёк получил в общей сложности 14 989 742 золотых звезд.
Учитывая, что каждая золотая звезда превращалась в около 100 вон (10 центов), он получил почти 1,5 млрд вон (1,5 млн долларов). Но Сан-хёк должен будет заплатить 20% комиссии платформе, поэтому фактическая сумма, которую он получит, составит около 1,2 миллиарда.
Самые лучшие каналы в прошлой жизни Сан-хёка зарабатывали в среднем около 1 миллиарда в месяц, но это было после объединения всего дохода от платного контента.
В настоящее время каналом, который получил наибольшее количество пожертвований после Единого канала, был канал Восходящие, и они получили в общей сложности 1 018 244 золотых звезды. Это было чуть более 100 миллионов (100 тысяч долларов США). Кроме того, их соотношение составило 6:4 с платформой, и они должны были заплатить 40% в качестве комиссии LGN.
Так как это были все еще начальные этапы, это не было на неутешительном уровне, но между ними и Единым каналом был очень большой разрыв.
[Платеж завершен, можете проверить. В дальнейшем деньги будут отсчитываться до 24-го и выплачиваться 28-го числа. Что касается налогов, они позаботятся об этом, если вы позвоните по номеру, который мы вам передали.]
Рабочий процесс Кан Мирэ был очень аккуратным, как и надеялся Сан-хёк. Она показала все документы, связанные с сделками, и сделала так, чтобы ему платили без лишних задержек. Она также познакомила его с очень способным налоговым бухгалтером.
(п.р. крч. переводчик с корейского на английский, сам не понял что происходит. он запутался. Правильно так то Ли Мирэ, но фамилия Ли, почему то поменялось на Кан. Потому пока работает в таком ритме :|)
Благодаря этому, Сан-хёк смог закончить с транзакциями за месяц ничего не делая, разве что проверить сумму, которую он получил.
- Благодарю.
Огромная сумма поступила на банковский счет Сан-хёка. Конечно, оно уменьшится, как только он заплатит налог, но он смог заработать немыслимую сумму менее чем за один месяц.
После завершения разговора с Кан Мирэ Сан-хёк не вошел в игру, а за место этого оделся.
"У меня есть деньги, не использовать их, было бы глупо с моей стороны".
Сан-хёк планировал купить все, что он хотел получить когда-то. Он оделся, после чего первым делом купил самый дорогой офис в Ульсане в соседнем агентстве по недвижимости.
Честно говоря, он также мог поехать в Сеул, но для этого не было никаких причин, поэтому он решил продолжать жить в Ульсан.
То, что у него было много денег, своего рода плюс, все развивается довольно быстро, как и положительное отношение людей к нему. В эту эпоху люди могли проверить реальные цены на жилье в интернете, поэтому агенты не решались завышать цены на вещи, и они подключались к очень хорошему месту за очень разумную цену.
Благодаря этому Сан-хёк смог переехать в свой новый дом всего за два часа.
Место, куда он переехал, - это номер-люкс в офисном здании, построенном по последнему слову техники, где он мог любоваться видом на весь близлежащий парк. Это стоило ему около 700 миллионов вон, но Сан-хёк решил согласиться на него без каких-либо колебаний.
Теперь, когда у него появился дом, Сан-хёк направился в немецкий автомобильный салон.
"Хмм, так как это моя первая машина, давай для начала рассмотрим безопасность и комфорт, в принципе можно сразу перейти к S-классу".
Его первой машиной, которую он выбрал, был Benz S-класса.
(Примечание: Переводчик ничего не знает об автомобилях.) (п.р. ты не одинок друг мой)
Хотя у него уже была машина мечты, он решил купить ее позже и ушел с довольно(?) хорошим S-классом.
Он получил водительские права, только для этого. Поскольку в прошлой жизни, он уже ездил на машине, он смог получить водительские права, не посещая частный институт.
Сан-хёк потратил около 170 миллионов и купил Benz S-класса.
Хотя ему пришлось бы ждать, пока машина действительно прибудет, но в любом случае Сан-хёк теперь обладал машиной Benz.
"В моей прошлой жизни мне пришлось целый год страдать, чтобы получить E-класс…… чувак, жизнь - забавная штука".
Он покинул салон Benz и поймал такси. Внутри он вспомнил в своей прошлой жизни, о которой медленно начал забывать.
"Деньги - это хорошо".
Ощущение, которое его посетило сегодня, когда он получил S-класс, сильно отличалось от его прошлой жизни, когда он был там, чтобы получить E-класс. Конечно, их отношение к клиентам было схожим, но их реакция была определенно другой. Хотя оно не было большим, Сан-хёк смог почувствовать разницу.
То же самое было и с агентом по недвижимости. Сан-хёк думал, что это сила денег.
"Да. Иметь хоть что-то куда лучше, чем ничего не иметь".
Сан-хёк не собирался становиться рабом денег, как и не хотел жить обедневшей жизнью. Он натерпелся этого в его прошлой жизни, что заставляло его ненавидеть такую ​​жизнь еще больше.
Следующим местом, куда он прибыл, был магазин капсул DN.
Сан-хёк был расточительным и здесь. Так как игровая капсула была чем-то, что он считал очень важным, он выбрал одну из стабильных среди последних моделей.
Его цена составляла 49 миллионов, но и в этот раз Сан-хёк потратил много денег. Он не остановился на том, чтобы просто купить капсулу, но лично запросил специальный заказ, и это привело к взлету цены.
Специальный заказ Сан-хёка был очень сложным и требовал немалых знаний, поэтому кладовщику пришлось вызвать специального установщика, и этот человек едва мог понять, о чем просил Сан-хёк.
Когда Сан-хёк объяснил особый порядок, установщик был удивлен и даже воскликнул позже. В конце концов, Сан-хёк заплатил за капсулу самого высокого уровня со всеми необходимыми им особенностями в полном объеме и поехал на такси домой.
Прибыв, Сан-хёк вызвал грузчиков и позвонил Кан Мирэ. Он переезжал через четыре дня, и хотя его вещи можно было перевезти с собой, лучше было спросить о переносе вещательного оборудования в Кан Мирэ.
После того, как он закончил то, что должен был сделать, его день почти закончился. Вероятно, это было самое длинное время, которое он провел без входа в игру.
Возможно, из-за этого Сан-хёк почувствовал зуд и вошел в капсулу, даже не помывшись.
После входа в систему первое, что встретило Сан-хёка, было даже неожиданно для всего сервера - уведомление от ВС.
ВС был известен тем, что никогда не уведомлял игроков. На самом деле, игра была уже закончена, потому уведомления от ВС можно было увидеть очень редко.
Но уведомление об "обновлении", как сейчас, можно увидеть еще реже.
[Обновление товарищеского матча]
[Обновление системы Aura]
- Содержание обновлений можно подтвердить через НПС в игре.
Тем не менее, они никогда не объясняли подробно, о чем были эти обновления. Однако их уведомление для игроков об этих самых обновлениях означало, что оно было масштабным.
Как правило, незначительные обновления производились через слухи НПС без каких-либо уведомлений от них.
"Товарищеский матч? Система Аура?"
Тем не менее, выражение лица Сан-хёка напряглось, как только он увидел уведомления.
"Оставляя в стороне товарищеский матч, система Аура? Что происходит?"
Сан-хёк не мог понять.
По его воспоминаниями, внедрение системы товарищеских матчей займет не менее 3 месяцев. И, оставив это в стороне, система Аура вообще не имела никакого смысла.
Внедрение системы Аура, которая была предшествующим обновлением системы "магической брони", должно было произойти спустя год.
Поскольку было получено уведомление о том, что он будет обновляться вместе с системой товарищеских матчей, было естественно, что Сан-хёк был сбит с толку.
"Неужто… Будущее изменилось?"
Это была та часть, о которой Сан-хёк больше всего беспокоился.
Конечно, Сан-хёк не думал, что будущее пойдет так, как он помнил.
Тем не менее, это все еще было довольно удивительно для него.
"Изначально система Аура должна была появиться, когда пользователи начали переходить на Солнечный континент из Героических Земель… Изменения коснулись через пустыню Адского пламени в Героические Земли?"
Сан-хёк спокойно подумал о причине, почему система Аура появилась так рано.
"В конце концов, тот, кто создал изменения, это я. Различия между моей прошлой и нынешней жизнью произошли мной. Тогда... Хаос, известный как "живая игровая система", перенес дату обновления из-за моего существования?"
Сан-хёк использовал все свои знания, чтобы предсказать причину этого изменения. И его предсказания были очень близки к истине.
Сила, принадлежащая Хаосу - ускорение времени - та, которую Хаос никогда не использовал в прошлой жизни Сан-хёка. Причиной товарищеских матчей и системы Аура стало ускорение времени из-за Хаоса.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 77: Ускорение времени (2)**

Если быть точным, ускорение времени Хаоса фактически использовалось в прошлой жизни Сан-хёка. Однако это было до того, как ВС вышел в мир.
После долгих периодов исследований и принятия решений, Raonsoft смог создать саму основу мира ВС и его верховного правителя, Хаоса.
Когда был создан фундамент, они приказали Хаосу "поддерживать" и "повышать" мир, оставив все на Хаоса. Во-первых, именно на это были направлены их усилия.
В любом случае, когда был отдан приказ, Хаос начал принимать решения и применять их к миру. Ускорение времени было одной из сил, которые были созданы благодаря этому.
Хаос использовал ускорение времени до предела и сделал так, что прошло огромное количество времени.
Таким образом, миры ВС были завершены один за другим.
Хотя планета Тринарк была первой и единственной планетой в ВС на данный момент, многие другие планеты, созданные Хаосом, уже позже были добавлены в игровой мир ВС.
Когда добавлялась ​​новая планета, Хаос, который создал этот мир, естественным образом соединялся в единое с первоначальным Хаосом, поэтому с этим не было никаких проблем.
Причина, по которой Хаос использовал Ускорение времени на данный момент, заключалась только в одном. Он использовал его, когда решал, что мир "отстал" по какой-то причине.
Решение и применение были возможны только Хаосом, поэтому не было места для вмешательства извне.
Хаос посчитал, что игрокам необходимо пройти Дорогу к Смерти, и это было естественно из-за Сан-хёка.
Сан-хёк повышал свой аватар с невероятной скоростью и создал такой большой разрыв между собой и пользователями, что Хаос почувствовал "дисбаланс", и в погоне за "балансом" Хаос создал простое решение, чтобы стереть этот дисбаланс.
Конечно, план Хаоса не был идеальным.
Заблаговременное извлечение новых обновлений с использованием ускорения времени не уменьшило разрыв между Сан-хёком и другими пользователями. Фактически, это еще больше увеличило разрыв.
Причина, по которой выбор Хаоса все еще мог работать, заключалась в том, что независимо от того, насколько велик пользователь Сан-хёк, он был всего лишь одним игроком.
Индивидуальные различия определенно могут расшириться. Однако в более крупном масштабе уровни пользователей в целом возрастут, и разрыв между Сан-хёком и остальными может стать размытым.
Проще говоря, это была форма торговли.......
И грубо говоря, для Сан-хёка всё было не так уж и плохо.
На самом деле, Хаос действительно хотел уменьшить индивидуальные пробелы. Хаос верил, что это произойдет.
К сожалению, суждение Хаоса было неверным.
Хаос не знал, что Сан-хёк вернулся во времени, поэтому он судил, используя "нормальные" переменные, а нормальные переменные только приведут к неправильному выходу.
"Думаю, я знаю, чего хочет добиться Хаос. Но... обновление системы Ауры, не такой уж и плохой расклад для меня".
Большинство игроков вообще не знали, что такое система Аура. Таким образом, было много того, что Сан-хёк мог сделать, и много того, из чего он мог извлечь выгоду.
"Значит, обновление было около часа назад? Похоже, сегодня будет напряженный день".
Сидеть на месте было некогда.
Пришло время разгребать "Фрагменты Куба", о которых никто ничего не знал.
\*\*\*
Первое, что сделал Сан-хёк, - приказал НПС гильдии торговцев Золотой Горы стащить все Фрагменты Куба с аукциона.
Фраменты Куба были маленькими кусочками головоломок, схожими на предметы, которые выпадали с монстров с определенной вероятностью, после обновления.
Один куб может быть создан как минимум из 26 Фрагментов Куба. Поскольку было много типов Фрагментов Куба, было определенно нелегко завершить куб, даже если он был более низкого ранга.
В любом случае, после завершение Куба, оно превращалось в "Случайным Куб", а разблокирование печати на кубе приводило к предмету "Кристалл Аура".
Этот Кристалл Ауры был ядром системы Ауры.
Кристалл Ауры был основным источником энергии, который создавал ауру, и удивительно, что аура могла быть применена почти на всё что угодно.
Самый простой способ использования состоял в том, чтобы приложить его к "сердцу" пользователя, чтобы создать "ауру всего тела", или приложить его к определенной части тела, такой как конечности, чтобы создать "частичную ауру".
Помимо этого, аура также может быть применена к предметам или навыкам, чтобы вызвать "усиление ауры".
Важно было то, что его нельзя было использовать постоянно, и что продолжительность использования отличалась в зависимости от класса и типа Кристалла Ауры.
И только одна Аура может быть использована одновременно, то есть пользователь не может использовать несколько Аур одновременно.
Поскольку класс куба определял класс Кристалла Ауры, получение кубов более высокого класса было намного лучше.
Однако сейчас об этом знал только Сан-хёк. Многочисленные пользователи использовали свою сеть НПС, чтобы узнать о системе Ауры прямо сейчас, но мало того, что прошло всего несколько часов с момента обновления, так ещё и Сан-хёк манипулировал информацией в стране Сумерек, в пустыне Адского пламени и все через Теневую линию, поэтому им было очень трудно получить надлежащую информацию.
Сан-хёк скрутил правду и ложь в одно целое.
Пользователи не были дураками, и большинство из них смогли понять, что Фрагменты Куба имели какое-то отношение к этому ряду обновлений. И после изучения через НПС, они также обнаружили, что объединение фрагментов приведет к полноценному кубу.
Это соответствовало информации, которой манипулировал Сан-хёк. Однако заключительная часть была другой.
"Кубы могут быть созданы путем объединения Фрагментов Куба, и кубы могут быть использованы для проведения товарищеских матчей."
Сан-хёк привёл куб не к системе Ауры, а к товарищескому матчу. Он также добавил дополнительную манипулируемую информацию.
"Чтобы заполучить Кристалл Ауры, нужно победить именного монстра и уже с него получить Кристалл Ауры, который выпадает с низкой вероятностью."
Самым решающим фактором было то, что прошел всего час с того момента, как начали выпадать Фрагменты Куба.
Сан-хёк знал, что из-за особенностей этих кубов даже самым крупным гильдиям будет трудно завершить один куб. Вот почему он исказил информацию.
С такой информацией, распространяющейся вокруг НПС, крупные гильдии, естественно, начали искать больше именных монстров, чтобы их истреблять, нежели собирать Фрагменты Куба.
Конечно, в то же время некоторые из любопытных отдельных пользователей пытались завершить куб самостоятельно, но завершить куб индивидуально за один день было практически невозможно.
Поскольку Сан-хёк практически завербовал аукцион, для них было невозможно завершить куб через аукцион.
Товарищеский матч и система Аура - последнему уделялось гораздо больше внимания. Единственными, кто интересовался системой товарищеских матчей, были несколько пользователей PvP-игр, и, как относительно небольшая демографическая группа, им потребуется время, чтобы узнать правду о кубах.
Хотя система товарищеских матчей изначально была связана в прохождении 4 цепочных квестов и получение "квалификации", но поскольку Сан-хёк манипулировал слишком большим количеством информации, этот факт еще не был известен.
Сан-хёк планировал стащить все дешевые Фрагменты Куба, пока остальные гонялись не за тем кроликом.
Хотя правда должна была раскрыться через несколько дней, Сан-хёк все равно получил бы огромное количество Фрагментов Куба, так что это не имело большого значения.
Суть этой стратегии состояла в том, чтобы заставить пользователей думать, что ценность Фрагментов Куба была низкой, и побудить их продавать эти предметы по дешевке на аукционе или в магазине по заказу.
Кто-то может спросить, сколько кубов он может получить через эту манипуляцию, но, в любом случае, Сан-хёк был уверен в своих шансах.
Он уже знал, как монополизировать определенные предметы через НПС гильдии торговцев Золотой Горы. И учитывая базу пользователей ВС, даже если только половина из них отправит свои Фрагменты Куба на аукцион, только само количество Фрагментов Куба, которые он получит, будет огромным.
Фрагменты Кубов все равно будут появляться на аукционах даже после того, как правда будет раскрыта. Хотя они могут стоить дороже, большинство игроков ВС были случайными игроками, которые просто наслаждались игрой, и они будут размещать фрагменты на аукцион без особых раздумий.
"Если мне удастся заполучить первоначальный приток, я получу огромную прибыль."
Сан-хёк был не из тех, кто упустит такую хорошую возможность. Он использовал все, что мог, дабы загрести побольше Фрагментов.
После того, как он сделал все возможное, чтобы настроить игру под себя, Сан-хёк отступил на шаг назад и стал наблюдать за поворотом событий.
Хотя не все двигалось в соответствии с его ожиданиями, НПС Золотой Горы сгребали Фрагменты Куба, как сумасшедшие. Они не смотрели на класс или тип. Они скупали все до единого Фрагмента, пока сами Фрагменты не были оценены до абсурдна.
Хотя манипулирование информацией не сработало на 100%, ему удалось убедить пользователей, которые опоздали на улов, поверить, что Фрагменты Куба не были чем-то особенным.
В результате многие пользователи повыбрасывали свои Фрагменты Куба на аукцион или в магазин по заказам, на что Сан-хёк с радостью проглатывал все эти предметы.
Финансы Сан-хёка были огромны. Он запихал в себя все Фрагменты с его огромными средствами, а также его системой накопления НПС.
Некоторые из сообразительных пользователей также пытались сохранить Фрагменты Куба, но они были ничто по сравнению с тем, что Сан-хёк подготовил через НПС.
В лучшем случае они могли купить один-два фрагмента в час. В конце концов, те, кто накапливал, отвалились, рассудив, что оно того не стоит того.
"Хорошо, с такой скоростью... я смогу накапливать их еще по крайней мере два-три дня."
Сан-хёк удовлетворенно кивнул головой.
"Так, пока Фрагменты накапливаются... стоит ли мне пойти, и поискать более ценные Фрагменты?"
Классы Фрагментов Куба, естественно, сильно отличались в зависимости от того, с какого монстра они выпадали.
"Долина Каменных Великанов. Я должен быть в состоянии получить ценные Фрагменты Куба там, не так ли?"
Долина Каменных Великанов была одним из охотничьих полей в Героических Землях.
Каменные Великаны появлялись тут и там в той области, и эти Каменные Великаны, хотя и не были именными монстрами, но они были практически сопоставимы с ними.
Их средний уровень был около 77, поэтому неудивительно, что они были сильнее, чем большинство известных именных монстров.
Хотя они ходили по одиночке, у них был навык "выносливости великана", а также высокая защита и здоровье, поэтому охотиться на них было крайне нелегко.
В прошлой жизни Сан-хёка, это поле было не очень популярно в Героических Землях. Однако, рассмотрев все свои способности, Сан-хёк решил, что это место лучше любого другого известного ему охотничьего поля.
\*\*\*
Пззззт!
Кнут ДТЗК, пронизанный молнией Зевса, обернулся вокруг шеи только что возникшего Каменного Великана.
Хотя Каменный Великан был крупным монстром, высотой более 7 м, кнут ДТЗК мог легко обернуться вокруг его шеи.
Каменные Великаны двигались очень медленно.
Но вместо этого, каждый из их ударов был невероятно мощным, в то время как их защита и здоровье были намного выше обычного монстра. И хотя они оценивались как А-ранг, они также обладали навыком "выносливость великана", поэтому они обладали огромными способностями к танкованию.
Их специальностью было нападение при получении удара.
Другими словами, их стратегия была стилем "давай, ударь меня", и благодаря этому Сан-хёк смог нанести очень сильный "один удар".
Хруст!
Кнут ДТЗК ударил великана по шее. Атака была расценена как "критический", тем самым невероятно усилив атаку.
Грррррр.
Независимо от того, насколько велика была танковая способность Каменного Великана, Сан-хёк также имел постоянный эффект от титула Первого Истребителя Великанов: "Воздух там другой?(А)"
Этот эффект вдвое уменьшал Выносливость Великана против монстров гигантского типа, поэтому Каменный Великан получил еще больше урона от "один удар".
Стук!
Каменный Великан упал на одно колено от боли.
Этот "один удар" отнял 70% его здоровья. Обычно пользователи тратили от 30 минут до 1 часа, чтобы убить только одного из этих монстров, как и в группах тоже, но Сан-хёк, в одного, заставил того встать на колено всего за несколько секунд.
Именно по этой причине Сан-хёк выбрал Долину Каменных Великанов в качестве своего поля.
По его мнению, убить одного большого парня за раз было куда выгоднее, чем убить сразу много маленьких.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 78: Система Аура (1)**

- Мы закончили куб.
Тайфун из Восходящей гильдии, показал завершенный куб гильдмастеру Падающая Звезда. Восходящая гильдия собрала Фрагменты Куба во время охоты на именных монстров на всякий случай, и после целого дня тяжелой работы они смогли завершить куб.
[Низкосортный случайный куб.]
[Предмет, который может быть создан из 26 Фрагментов Куба низкого качества. Закончите символ вращением куба, чтобы открыть куб]
Описание предмета было очень простым. И завершение символа было также довольно легкой задачей.
- Можно?
- Да.
Падающая Звезда ответила кивком на вопрос Тайфуна.
Скрип, скрип.
Когда Падающая Звезда ответила, Тайфун немедленно повернул куб несколько раз, чтобы завершить символ. Затем из куба засиял яркий белый свет.
Вспышка!
[Вы завершили низкосортный куб. Вы приобрели "низкосортный Кристалл Ауры Морозного Ветра"]
На руке Тайфуна уже не было низкосортного случайного куба, а был Кристалл Ауры, который они искали все это время.
- Ох...... ёёёё.......
Увидев это, Тайфун почувствовал себя так, словно его ударили молотком по голове.
- Это... похоже, нас кто-то надул, верно?
Падающая Звезда тоже смотрела на Кристалл Ауры с побежденным выражением лица.
- И где же все пошло не так? Я думал, вы сказали, что это подлинная информация.
- Да... но где же все пошло не так? Неужели тот НПС солгал мне тогда?
- Мы были слишком опрометчивы. Нет причин, по которым НПС не мог бы солгать.
- Информация об обновлениях до сих пор была правдивой, поэтому мы не думали, что информация будет ложной. Черт, мы должны отличать правду и ложь в высказываниях НПС в будущем? Что, черт возьми, это за игра? Это слишком муторно.
Падающая Звезда думала, что ложная информация об обновлении НПС также была частью игры. Не только она, Тайфун тоже так думал. Нет, на самом деле, никто не предполагал, что за этой ложной информацией стоит один пользователь.
- Хм... в любом случае. Хорошо, что мы узнали об этом сейчас.
Пробормотал Тайфун, сжимая Кристалл Ауры. Хотя они потеряли один день, было очень удачно, что они узнали об этом сейчас.
- Что на счёт других гильдий?
- Они ничем не отличаются от нас. Ну, может быть, есть гильдии, которые завершив куб для себя, узнали что их развели.
- Что вы теперь собираетесь делать? Вы... собираетесь раскрыть эту информацию?
- Мне очень жаль, но я не думаю, что так и поступлю.
Когда Тайфун спросил, Падающая Звезда покачала головой.
- А что потом?
- Сначала мы должны как можно больше восполнить наши потери. Аукцион... разве там не должны продавать Фрагменты Кубов?
- До сих пор есть много людей, которые были обмануты ложной информацией, так что может быть. Но вы ведь уже знаете, не так ли? Я думаю, что "Черная Рука" аукциона загребает их все.
Все пользователи знали, что в аукционах ВС находится гигантская рука. Они называли его "Черной Рукой"... и пока это существо существовало, накопить что-либо было практически невозможно.
- Тогда давай соберем все то немногое, что сможем, через торговлю между нашими членами гильдии. Кроме того, прекратите охоту на именных монстров...... если мы скажем всем собирать Фрагменты Куба, мы должны быть в состояние получить несколько.
Падающая Звезда пошла с решением минимизировать потери.
- А что на счёт слухов?
- От того, как идут дела сейчас, к завтрашнему дню все равно пойдут слухи. Так что мы должны получить свою долю, пока не поздно.
- Ну, мы не должны быть единственными, кто заметил это... Другие гильдии скорее всего заняты тем же, верно?
- Наверное. В конце концов, единственными, кто понесет убытки, будут обычные пользователи, которые медленны накапливают Фрагменты.
Как и предполагала Падающая Звезда и Тайфун, несколько крупных гильдий заметили этот факт первыми и начали действовать тайно. Они все начали действовать тайно, как будто заранее договорились об этом.
Хотя такого рода информационный контроль не мог длиться очень долго, он мог длиться день или два.
Между тем обычные пользователи понесли бы больше потерь.
Обычные пользователи считали Фрагменты Куба предметами, которые легко продать из-за серьезно искаженной информации. Также было очень легко приобрести Фрагменты Куба более низкого качества.
Более того, выставляя их на аукцион или в магазине по продажам, они получали практически мгновенные деньги, поэтому среди обычных пользователей ходили слухи, что они должны продавать их, пока могут.
Конечно, было несколько человек, которые утверждали, что они должны собирать их, а не продавать, но поскольку даже 2 или 3 из 10 низкоуровневых монстров давали Фрагменты, большинство подумало, что они должны продавать их, пока это еще возможно.
Ответ состоял в том: что они должны собирать их, а не продавать как можно больше. Цена Фрагментов Куба вырастет еще больше и будет продаваться примерно в 5~7 раз выше рыночной цены в будущем.
Кроме того, было еще кое-что, чего не знали другие.
Как правило, куб может быть завершен путем объединения 26 Фрагментов Куба одного и того же качества. Однако создание большего куба с большим количеством Фрагментов означало, что класс Кристалла Ауры, полученного из него, возрастет.
Как только этот факт распространится, даже самые низкосортные Кубы не будут продаваться так дешево.
Несмотря на то, что сейчас люди продавали их по невежеству, в будущем, как только вся информация, касающаяся куба, будет раскрыта, цена всех Фрагментов, естественно, возрастет.
Сан-хёк знал об этом, потому он копил их все перед тем, как Фрагменты Куба получат свою надлежащую рыночную цену.
\*\*\*
Каменных Великанов было трудно убить, но само их убийство приносило много наград. Большое количество кармы, высококачественные предметы и даже Фрагменты Куба высокого качества... это был практически подарочный набор.
Сан-хёк убивал одного Каменного Великана за другим каждые пять минут и превратил Долину Каменного Великанов в пустынную землю.
После охоты на Каменных Великанов в течение почти десяти часов без перерыва, Сан-хёк смог собрать около 20 Фрагментов Куба высокого качества. Хотя он получил множество кубов и с трудом находил те, что были одинаковой формы, он не думал, что сможет так легко завершить куб.
Сан-хёк прекратил охоту и вернулся в пустыню Адского пламени. Затем он начал собирать Фрагменты Кубов, которые накопили НПС гильдии торговцев Золотой Горы.
Поскольку игроков было так много, то, естественно, на аукционе и в магазинах по продаже было много Фрагментов Куба. Конечно, еще больше кубов хранилось на складах и в хранилищах пользователей, но важно было то, что один человек накопил большинство невежественных Фрагментов Куба.
Благодаря этому Сан-хёк смог получить невообразимое количество Фрагментов Куба.
Когда он собрал все Фрагменты Куба, которые собрала гильдия торговцев Золотой Горы, он оценил, что может создать сотни кубов самого низкого класса.
Он также подсчитал, что он мог бы сделать десятки низкосортных, и даже 5~7 кубов среднего класса.
Сумма денег, которую гильдия торговцев Золотой Горы потратила на покупку этих Фрагментов Куба, составила 2 миллиона золотых.
На второй день скорость, с которой невежественные Фрагменты Куба появлялись на аукционе, определенно уменьшалась. В этот момент, даже пользователи до которых очень медленно доходило, поняли, что что-то не так, поэтому очень немногие продавали свои Фрагменты Куба.
"Я хотел бы, чтобы нынешняя атмосфера сохранялась в течение еще 2 дней, по крайней мере... похоже, что сегодня часть информации будет обновлена в сообществе."
Сан-хёк выразил сожаление. Он приложил много усилий, для манипулированием информацией, но это не сработало на 100%, как он ожидал. Крупные гильдии особенно быстро схватывали все на лету, и ему удалось одурачить их на один день.
“Ну, думаю, мне хватит.”
Как только Фрагменты Куба достигнут своих обычных рыночных цен, он потратит около 15 миллионов золотых вместо 2 миллионов, чтобы собрать столько же, сколько и сейчас.
Другими словами, за эти два дня Сан-хёк заработал почти 12 миллионов золотых. Как только истинный секрет системы Ауры будет раскрыт, многие люди попытаются сохранить его, так что он, вероятно, получил больше, чем это.
"Давайте сделаем низкосортный куб для проверки, а?"
Сан-хёк выбрал один из видов низкосортных Фрагментов Куба и начал делать куб. Он объединил 26 из того же типа, чтобы создать "одиночный" куб, из которого он мог получить Кристалл Ауры самого низкого класса.
Кубы делились на "одиночные", "двойные" и "тройные" в зависимости от их размера. Кубы одного размера приводили к Кристаллам Ауры "одиночного" класса, а кубы двойного размера - к Кристаллу Ауры более высокого класса.
Наконец, кубы тройного размера приводили к Кристаллу Ауры на два класса выше.
Выше тройного ничего не было. Другими словами, максимальная степень Кристалла Ауры, которую можно было получить из низших кубических кристаллов, была средней.
Сан-хёк сначала сделал простой куб низшего класса (одиночный) и завершил символ. Затем он смог получить кристалл ауры самого низкого класса.
[Низкосортный Кристалл Ауры Стали.]
- Кристалл Ауры с энергией Стали.
[Эффект ауры всего тела] Защита +40
[Частичный эффект ауры] Усиливает определенную часть тела, делая столь же прочным, что и сталь.
[Эффект усиления ауры] Дополнительная защита.
[Продолжительность] 20 минут
[Количество использований] 4 раза.
Кристалл Ауры Сталь был очень заурядным Кристаллом Ауры. В основном ими пользовались танки, и поскольку не было никаких конкретных методов их использования, единственным ожидаемым эффектом было увеличение защиты.
"Все так, как я и предполагал."
Кристаллов Ауры было так же много, как и символом на кубе. Было невозможно предсказать, какой Кристалл Ауры появится только из символа на кубе.
Возможно, из-за этого люди долгое время не обращали внимания на символы. Они просто думали, что можно использовать одни и те же Фрагменты.
Однако на самом деле это было не так. Этот секрет не был чем-то, что можно было получить от НПС. В прошлой жизни Сан-хёка также прошло целых четыре месяца с момента обновления, пока кто-то не узнал об этом секрете.
"Просто выполнение поиска совпадающих изображений приводит к такому результату... но символы на Фрагментах Куба не существуют, чтобы просто найти совпадающие изображения!"
Сан-хёк положил Кристалл Ауры низкого класса внутрь своей сумки и начал рыться Фрагментах Куба низкого качества.
Он порылся в своих воспоминаниях, чтобы вспомнить один символ, о котором он знал. Эти символы назывались "символами комбинации кубов". Создание совершенно нового символа с помощью различных частей Куба завершается другим символом.
Это было похоже на основную способность Сан-хёка, комбинирование карт. Только у кубов была своя формула.
Несмотря на то, что это были разные Фрагменты Куба, Сан-хёк смог создать совершенно новый символ, когда он крутился вокруг куба.
"Это был...... Золотой Лев, вроде как?"
Сан-хёк знал много различных типов комбинаций кубов. Комбинации кубов, которые он помнил, были теми, которые пользователи проверяли на протяжении многих лет его прошлой жизни.
Сан-хёк завершил комбинированный куб двойного размера низшего качества и повернул его, чтобы сделать символ, который был в его воспоминаниях. Затем из рук Сан-хёка снова засиял свет.
Вспышка!
[Вы завершили комбинацию куб "Золотой Лев". Вы приобрели Кристалл Ауры Золотой Лев.]
[Вы выполнили комбинированный куб в первый раз. Вы приобрели особый Кристалл Ауры. Это станет вашим достижением и запомнится навечно.]
[Вы приобрели титул уникального класса [Мастер Ауры]]
Кристаллы Ауры, которые можно было получить с помощью комбинированных кубов, были незарегистрированными "уникальными Кристаллами Ауры".
Это была Аура, которая содержала истинную силу за обновлением системы Ауры. "Обычная Аура", которую можно было получить от завершения соответствующих Фрагментов Куба, давала пользователям простые эффекты в соответствии с их оценками.
Однако "уникальные Ауры", полученные из уникальных Кристаллов Ауры, были очень своеобразными.
[Кристал Ауры Золотой Лев.]
- Золотой Лев был завершен путем заполнения многочисленных Фрагментов. Золотой Лев, божество-хранитель с древних времен, может даровать вам особую силу.
[Эффект ауры всего тела] Рев Золотого Льва: Рев Золотого Льва уменьшает атаку и защиту всех существ, враждебных против вас.
[Частичный эффект ауры] Кровь Золотого Льва: Кровь Золотого Льва проникает в определенную часть тела и усиливает её, сияя золотом. Эффект отличается в зависимости от того, где он используется.
[Эффект усиления ауры] Душа Золотого Льва: Душа Золотого Льва проникает в определенный предмет и усиливает её силой Золотого Льва. Эффекты отличается в зависимости от используемых предметов.
[Продолжительность] 1 час.
[Количество использований] 7 раз.
Кристалл Ауры Золотого Льва был одним из самых простых и самых обычных комбинируемых кубов, о которых знал Сан-хёк. Конечно, это не означало, что кристалл был хорош.
Он станет одним из самых распространенных уникальных Кристаллов Ауры, которые в скором времени будут использовать ранкеры. Позже эти кубы станут настолько важными, что "комбинированные кубы" будут продаваться в частном порядке за большие суммы денег.
Конечно, воспоминания Сан-хёка содержали в себе действительно эффективную комбинацию символов. Это было то, что он узнал, будучи директором команды профессиональных геймеров в своей прошлой жизни

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 79: Система Аура (2)**

"Да, вот оно."
Сан-хёк с довольной улыбкой взял Кристалл Ауры Золотого Льва. Причина, по которой он собрал все эти Фрагменты Куба, заключалась именно в том, чтобы создать "комбинированные кубы".
Комбинированные Кубы, в отличие от обычных кубов, в большинстве случаев требуют проб и ошибок. Были даже случаи, когда комбинация Фрагментов самых минимальных, низких и средних качеств завершали куб.
Не даром формулы кубических комбинаций продавались по завышенным ценам.
"Ну что ж, посмотрим. Что я могу сделать дальше?"
Сан-хёк просмотрел Фрагменты Кубов и начал выбирать те, которые использовались в известных ему комбинациях кубов.
Другие люди на данный момент не двигались в сторону создания Кристалла Ауры, в то время как Сан-хёк пропускал весь этот шаг и делал специальные Кристаллы Ауры.
Уникальные Ауры, полученные из Кристаллов Ауры, были подобны тому, чтобы дать тигру (Сан-хёку) пару крыльев.
Он снова увеличил разрыв между собой и другими пользователями. Однако он не собирался оставаться удовлетворенным своим нынешним положением.
[Титул - Мастер Ауры
Класс - Уникальный
Описание - Что такое аура? Вы, кто открыл секрет ауры в первый раз, должны быть тем, кто знает, что такое истинная аура.
Эффекты - [Префикс: N/A] [Постфикс: N/A] [Постоянный эффект: Усиление ауры: Эффект всех эффектов ауры усиливается, продолжительность использованием ауры увеличивается на 30%, в то время как число использований удваивается.]
Мастер Ауры был чем-то, о чем Сан-хёк никогда раньше не слышал, но его эффект был просто невероятным.
Оставляя в стороне увеличение продолжительности, удвоение числа применений было похоже на использование одного и того же Кристалла Ауры дважды с одним предметом.
"Кто владел им в моей прошлой жизни? Не знаю кто это, но он, должно быть, получил огромную выгоду с него."
Сан-хёк вспомнил свою прошлую жизнь, но его прошлая жизнь ничем не отличалась от уже не изменчивого прошлого. Что сейчас было важно, так это его теперешняя жизнь.
Сан-хёк сделал еще несколько уникальных Кристаллов Ауры и расположил Фрагменты Кубов в свой склад.
Хотя он не был в состоянии сделать уникальные Кристаллы Ауры среднего или высокого качества, он сделал несколько приличных Кристаллов Ауры из самых минимальных и низких Фрагментов Куба.
Так как гильдия торговцев Золотой Горы была настроена собрать больше Фрагментов Куба, он собирался сделать намного больше уникальных Кристаллов Ауры в любом случае.
\*\*\*
Как и ожидал Сан-хёк, в тот вечер в InGamez появилась новая статья под названием "Тайна, которую скрывают крупные гильдии". В этой статье говорилось о правде, скрывающейся за Фрагментами Кубов, а также критиковались крупные гильдии за сокрытие правды.
Сообщество, естественно, подняло шум, и многочисленные пользователи пришли в ярость. Однако, несмотря на их борьбу, крупные гильдии не сдвинулись под их гнётом ни на йоту.
Не было никаких конкретных доказательств, только косвенные, так что им нужно было только отрицать эту статью.
Если они признаются без энтузиазма, их также могут обвинить в накоплении на аукционах, поэтому они должны были отрицать высказывания.
Конечно, истинный преступник, стоявший за этим деянием, на данный момент неспешно продолжал охоту.
Он, как всегда, убивал Каменных Великанов.
"Охота на Каменных Великанов имеет слишком мало влияния... я создал хорошую атмосферу с видео войны гильдии Блейка, поэтому мне нужно заставить зрителей остаться."
В то время как другие были в смятении по поводу системы Ауры, Сан-хёк в значительной степени закончил свои дела и был скорее озабочен следующей трансляцией, которая должна была произойти через несколько дней.
"Человек-рейд должен быть лучшим решением, верно?"
Поскольку все это время он показывал заранее записанные кадры, то на этот раз собирался сделать трансляцию в реальном времени.
"Еще слишком рано раскрывать Бессмертного, поэтому я должен отыскать самое сложное рейдовое подземелье, которое может пройти Гейл."
Бессмертный был секретным оружием Единой гильдии, поэтому он не мог показать его массам так легко.
Поохотившись еще на нескольких Каменных Великанов, Сан-хёк ненадолго вышел из игры.
Из-за неожиданного обновления системы Ауры он уже несколько дней не отдыхал как следует, а получив сообщение о том, что его машина прибыла, немедленно вышел из системы.
Теперь он чувствовал себя намного лучше, так как машина приехала гораздо быстрее, чем он ожидал, не долго думаю, он сел в машину и прокатился по Пхаджу. Поскольку он был сосредоточен на игре в течение почти 1 года, ничего не делая, он становился немного чопорным.
Независимо от того, насколько хороша была его концентрация, и насколько хорош он был в игре, отдых в течение некоторого времени, как сейчас, было важным делом.
Benz S-класса пришелся Сан-хёку гораздо больше по душе, чем он думал.
Это было несравнимое ощущение с Е-классом в его прошлой жизни.
Сан-хёк сильно надавил на педаль газа и свободно побродил по трассе.
Он даже поискал в интернете хороший ресторан и перекусил там. Затем он остановил машину в месте под названием "Хе-и-Ри (город)“, которое называлось ”Город искусств", и решил по нему прогуляться.
"Раз уж дело дошло до такого, почему бы и не отдохнуть хорошенько."
Поначалу он просто собирался прокатиться на машине, но теперь, когда он вышел на улицу, то почувствовал, как весь этот отдых заряжает его энергией.
В такие моменты лучше всего было хорошенько отдохнуть.
Но в это время перед его глазами появилось окно дополненной реальности с надписью Кан Мирэ. (Примечание англ.переводчика: Клянусь, ее настоящая фамилия - Ли)
Некоторое время назад он купил новейшую модель Compound Experience Device, и поскольку он купил гораздо более продвинутые устройства, чем те, которые он носил в своей прошлой жизни, он искусно коснулся воздуха, чтобы принять вызов. (Примечание англ.переводчика: Я думаю, Google Glass/Hololens) (п.р. это как очки виртуальной реальности... только выглядят они как ОЧКИ)
Когда Сан-хёк получил вызов, Кан Мирэ пропустила приветствия и сразу же перешла к теме.
Учитывая ее спокойный характер, Сан-хёк мог видеть, что она торопится.
- Итак, подводя итог, гость телепрограммы, который должен был состояться сегодня, кинул вас, поэтому вы связались со мной, поскольку не смогли найти замену?
[Угусь. Честно говоря, мы находимся в чрезвычайной ситуации, но мы не можем пригласить кого-то, кто не связан с целью программы. Я предположила, что если мы сможем пригласить вас в качестве гостя, то это может быть намного лучше, чем позвать кого-либо ещё на замену... вот почему я связалась с вами, даже если вы посчитаете меня грубиянкой.]
Кан Мирэ очень торопилась, но все еще была очень вежлива, когда пыталась говорить с Сан-хёком.
“Хм...... это довольно неожиданно.”
Не было никаких причин, по которым он не мог появиться на телевидении. Поскольку Кан Мирэ выглядела так, словно готова была принять любое из его условий, он подумал, что надеть маску, как он сделал в прямом эфире, будет неплохо.
А поскольку Сан-хёк в своей прошлой жизни был очень опытен в том, что касалось телевидения, он не шибко испытывал к нему такого отторжения.
Просто это предложение было слишком неожиданным.
- О! Как называется это шоу?
[Еженедельный Канал Игровых Новостей LGN, уголок "Гость Недели". Это простое интервью, так что оно не должно быть таким сложным.]
"Еженедельный Канал Игровых Новостей LGN? Гость Недели? Погоди, какой сейчас год?"
Слушая рассказ Кан Мирэ, Сан-хёк вдруг кое-что вспомнил. Он забыл об этом человеке после того, как отправился в прошлое, нет, правильнее было бы сказать, что он не пытался вспоминать об этом человеке.......
"Чун Хеен."
Было время, когда она всплыла в его памяти после того, как он отправился в прошлое. Однако с тех пор, как он покончил со всеми своими чувствами к ней в прошлой жизни, он не пытался отыскать или думать о ней.
"Вроде бы, это она должна вести уголок Гость Недели."
[Слишком много? Но, как я уже сказала ранее, это должно помочь с просмотрами каналов в прямом эфире. Несмотря на то, что звучит оно не очень презентабельно, это одна из программ долгожителей LGN.]
Когда Сан-хёк замолчал, Кан Мирэ стала очень осторожно подбирать слова.
- О, дело не в этом. Просто... ладно. Я согласен. Но могу ли я надеть маску, как делаю на трансляциях?
[Конечно. Вам еще что-нибудь нужно? Поскольку мы просим вас сделать что-то сложное, мы будем прислушиваться к вашим потребностям как можно больше.]
- Нет, мне больше ничего не нужно.
Было две причины, по которым Сан-хёк решил принять это предложение. Первая состояла в том, что, как сказала Кан Мирэ, это поможет с просмотром его трансляций.
Запись в течение часа или двух не была чем-то трудным, поэтому получение помощи при просмотре, в то время как канал быстро растет, было достойным бонусом.
Однако его истинная причина крылась во второй причине.
"Когда-то я думал, что она для меня все... было бы неплохо встретиться с ней ещё раз."
Полюбопытствовал Сан-хёк. Он хотел знать, что почувствует, если встретит кого-то, кто сильно ранил его в прошлой жизни.
На данный момент этого инцидента не было и никогда не будет. Однако Сан-хёк все еще помнил жестокие чувства, которые испытывал тогда.
Поэтому он хотел убедиться, как отреагирует его сердце, когда он снова увидит ее.
\*\*\*
- Здравствуйте, меня зовут Чун Хеен.
Некая дама с ослепительной улыбкой протянула ему руку. В тот момент, когда он увидел ее, Сан-хёк почувствовал, словно небеса клокочут, и ангелы спускаются на землю... она была предшествие его прошлой жизни, и прямо сейчас Сан-хёк едва сдерживался, дабы не выругаться ей в лицо.
"Ты чертова сука."
В то же время его любопытство было удовлетворено.
Чувство, когда Чун Хеен предала его, все еще билось внутри него. Возможно, намерения Чун Хеен сейчас чисты.
Однако, Сан-хёк не заботился об обстоятельствах. Что бы ни случилось, Чун Хеен была для него просто "чертовой сукой". Ничего не изменилось только потому, что его прошлая жизнь исчезла, и теперь он жил другой жизнью.
- Гейл.
Сан-хёк, как и обещал, был в маске и не назвал своего настоящего имени.
- Ух ты, это честь увидеть живую легенду ВС.
Чун Хеен выплюнула свою обычную чрезмерную реакцию и начала интервью. Во время интервью, Сан-хёк вспомнил одного человека, связанного с ней в его прошлой жизни.
"Хазаад! Да, именно так. Информация, которую эта сука получила от меня, она передала все Хазааду."
Хазаад не был тем, с кем Сан-хёк имел самое непосредственное отношение. Сан-хёк только спустя долгое время узнал, что тот, к кому Чун Хеен отправилась после предательства Сан-хёка, был "Хозяином Рынка" Хазаад.
В то время он мог только выразить свое разочарование изнутри. Хозяин Рынка Хазаад был не из тех, к кому он осмелился бы прикоснуться. Не только в реальной жизни, но и в игре.
Это еще больше расстроило его.
"Хазаад... теперь, когда я думаю об этом. Самое время, чтобы он начал вкладывать деньги кое-куда."
Когда мысли Сан-хёка достигли этого места, он также вспомнил, какие действия он совершал в прошлой жизни.
- Неужели вы не можете рассказать нам, какие люди находятся в Единой гильдии?
Затем Чун Хеен начала задавать вопросы, которых не было в сценарии. Сан-хёк смог заметить, что это было не то, что она сделала по своей воле, и что главный продюсер приказал ей сделать это.
Конечно, он не был любителем, поэтому не заикаясь или что-то в этом роде, проговорил.
- Я должен извиниться. Это самый большой секрет, который есть у нашей гильдии... Но вместо этого я расскажу вам один очень важный факт.
Сан-хёк знал, чего хотел главный продюсер, поэтому решил немного исполнить его желание.
- О, что бы это могло быть?
- Во-первых, я думаю, что многие люди заблуждаются на этот счет, но я не являюсь гильдмастером Единой гильдии.
- Что? Правда?
- Да. Гильдмастер - другой человек. И он - поистине сильнейший в нашей гильдии.
- Вау... самый сильный из монстров, известных как Единая гильдия... я действительно потеряла дар речи.
Чун Хеен преувеличила и свой голос, и свои действия, когда посмотрела на Сан-хёка. Похоже, она хотела получить от него дополнительную информацию.
- Ну, все остальное должно быть раскрыто по каналу один за другим. Мне придется попросить вас наблюдать за ним.
Сан-хёк был очень умелым в таких делах.
Некоторые люди даже думали, что они позвали к себе профессиональную знаменитость в маске, а не самого Гейла.
После окончания записи Чун Хеен неосторожно подошла к Сан-хёку. Она также подходила к нему таким образом в его прошлой жизни. Обычный человек мог бы увлечься ею.
Худенькая девушка с красивым лицом приближалась к мужчине, так что ни один обычный мужчина не возненавидел бы ее за это.
Однако Сан-хёк чувствовал, как его обида снова накапливается во рту.
Едва сдерживая себя, Сан-хёк подошел к Чун Хеен и заговорил тихим голосом, да так, чтобы только она могла услышать его.
- Можете ли вы, пожалуйста, отвалить?
Больше сказать было нечего.
Наконец-то он смог сказать ей то, что хотел сказать в прошлой жизни. Хотя нынешняя Чун Хеен могла быть невиновной, поскольку она знала или ничего не знала... Сан-хёк не собирался учитывать обстоятельства ее жизни.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 80: Возрастающая сингулярность**

- Деньги были переведены.
Выслушав отчёт своего секретаря, Хазаад перевёл взгляд на стоящего перед собой человека. Хотя с момента совершения транзакции через бумажную волокиту прошло некоторое время, его сотрудники все же позаботились о сложных вещах.
- Пожалуйста, проверьте перевод и позвольте нам закончить дело.
- Ха-ха, пожалуйста, подождите минутку.
Человек впереди, Голжерс "Золотой жук", гильдмастер Золотой Лихорадки, проверил транзакцию через систему, синхронизированную с игрой.
- 300 тысяч долларов США, перевод подтвержден.
Проверив деньги, Голжерс тут же запросил сделку 1 к 1 и передал своему оппоненту 4 миллиона золотых.
Эта сделка стоила 300 тысяч долларов, поэтому Голжерс приехал лично, чтобы заключить сделку.
Хотя Небесно-Золотая война нанесла значительный урон Золотой Лихорадке, она не была полностью разрушена. Голжерс проявил свои деловые способности и сумел вернуть Золотую Лихорадку на вершину.
Благодаря масштабной сделке с Хазаадом, на этот раз Золотая Лихорадка смогла обрести еще большую стабильность.
- Пожалуйста, свяжитесь со мной, если вам ещё что-нибудь понадобится.
Хазаад был очень важным клиентом для Голжерса. Конечно, это не означало, что он давал ему скидку или бонусное золото. Фактически, поскольку это была крупная сделка, он даже продал свое золото выше рыночной стоимости.
Тем не менее, он пытался получить от Хазаада все, что хотел.
В любом случае, 300 тысяч долларов для Хазаада были пустяком. Он был типичным "богатым нефтью" парнем. Несмотря на то, что технология добычи сланцевого газа была хорошо развита и нефть больше не продавалась за те же деньги, что и раньше, у ближневосточного нефтяника не возникло бы проблем потратить 300 тысяч долларов.
Фактически, Хазаад уже потратил около 1 миллиона долларов США наличными. И он был весьма разочарован тем, что никто не продавал ему золото в больших количествах, хотя у него были деньги.
Таким образом, Голжерс был для него важным человеком.
- Я свяжусь с тобой позже.
Хазаад сразу же отправился в Мелодию после сделки с Голжерсом. Причина, по которой он купил столько золота у Голжерса, заключалась в одном задании.
Масштабный цепной квест "Великая Гильдия Торговцев", 44-й квест "Создание Гильдии Торговцев".
Хазаад использовал все свои способности, чтобы наскрести золота, дабы выполнить этот квест, и смог таки получить необходимые 8 миллионов золотых за 4 дня.
Хазаад выполнил квест без колебаний.
[Вы создали гильдию торговцев. Название гильдии торговцев можно задать в режиме управления. Все остальные функции гильдии торговцев также доступны через окно управления.]
[Поздравляю. Вы стали "директором", создав гильдию торговцев.]
[Вы приобрели редкий титул "Директор".]
- Ахахаха, наконец-то!
Хазаад громко рассмеялся от радости. Деньги и время, которые он вложил в создание этой гильдии торговцев, были весьма значительными. Несмотря на то, что его единственным хобби были игры, это была первая игра, которая заставила его потратить почти 1 миллион долларов.
Это означало, что он был настолько поглощен игрой, что медленно приближался к точке, где он думал, что его нынешние методы не будут работать вечно.
- Ильмаз. Прибыли все?
Спросил Хазаад у Ильмаз, своего секретаря и правой руки как в реальном жизни, так и в игре.
- Да. Они в конференц-зале.
- Хорошо. Пойдем.
Выслушав отчёт Ильмаза, Хазаад вышел из ВС и направился в свою комнату D. Поскольку он имел доступ ко всем видам платного контента Dreamnet, его конференц-зал комната D также был очень большим.
И также было много "богатых" пользователей ВС, с которыми он лично общался, ожидавшие его. Все они были связаны с OPEC(на англ.) (Организация стран-экспортеров нефти).
Узнав, что многие из его знакомых наслаждаются ВС, он начал создавать единую, цельную картину, которая стала ассоциацией "Богатый Пользователь".
Конечно, было нелегко втянуть их в ассоциацию, поскольку все они ни в чем не нуждались, но и это не было невозможно.
"Как только мы создадим свой собственный картель внутри ВС... мы будем обладать силой, с которой никто не сравнится."
Хазааду не нравился тот факт, что даже сейчас выше него стояли пользователи, независимо от того, сколько денег он вкладывал. А также обнаружил, что многие другие думают точно так же, как и он. Вот как он реализовал свой план игры.
"В конце концов, величайшая сила, которая движет миром - это деньги."
Хазаад планировал взять тиранию в игре через силу денег. Эта попытка случилась и в прошлой жизни Сан-хёка. Хотя... это произошло в другое время.
Первоначально, Хазаад попытался бы создать всемогущую организацию спустя 3 года.
И, возможно, потому, что было уже слишком поздно, его попытки тогда не были настолько эффективными. В то время все богатые "друзья" Хазаада понасоздавали свои собственные небольшие фракции, так что ассоциация не была полностью объединена.
Несмотря на это, "Черный Рынок", который он создал, вырос до невероятных размеров и имел внушительную силу.
Однако, на этот раз, он решил создать свою группу очень рано. Это было также эффектом, который Сан-хёк оказал на реальность... и один несомненный факт заключался в том, что они станут гораздо более грозной силой, чем были в прошлой жизни Сан-хёка.
"Черный Рынок! Я монополизирую все богатства в мире ВС!"
Хазаад был уверен в себе. Он верил, что все будет хорошо, если ему удастся убедить 17 пользователей в его комнате D в создании организации.
\*\*\*
- С этого момента мы все в одной лодке.
Красное Солнце, глава гильдии Красная Линия, улыбнулся и протянул руку Куну.
Кун принял рукопожатие с улыбкой на лице. Отказавшись от чистокровных обычаев своей гильдии, он даже зашел так далеко, что создал Линейный Альянс.
Это был не обычный Линейный Альянс, а альянс между "Красными" и "Иллюзиями", двумя из 5 больших линий ВС.
(T/N: Гильдии: Официальная система ВС, Линии Гильдий: Группы гильдий, Линейный Альянс: Альянс между Линиями Гильдий.) (п.р. сквад между линиями?)
Даже несмотря на то, что Красную Линию немного тряхнуло после того, как их самая сильная гильдия, Рыцари Розы, ушла, и "Иллюзия" стала слабее из-за некоторых людей, уходящих в несогласии с отказом от чистокровных обычаев, эти двое все еще были первоклассными гильдиями.
Несмотря на потери, основные силы Красной Линии и Линии Иллюзии все еще оставались на месте. Две линии слились в Линейный Альянс Сумерек, и Сумерки, естественно, стали самой большой фракцией в ВС. (п.р. тупые названия фракций, гильдий, и организации... бесит)
Альянс между ними был непредсказуем никем, включая даже Сан-хёка. Это было естественно, так как такого рода альянса даже не существовали в его прошлой жизни.
Это также повлияло на его будущее.
Черный Рынок создался на три года раньше, как и колоссальный альянс. Все это были сингулярности, которые Сан-хёк не мог предсказать.
Хотя он не ожидал, что такое может произойти, но он знал, что его возвращение в прошлое вызвало бы много изменений.
Он также подготовил много вещей, чтобы противостоять им.
Появилось много сингулярностей, включая ускорение времени Хаоса. Но не все из них оказали на него негативное влияние.
- Рея, ты действительно собираешься отказаться от предложения Чёрных? (п.р. \*думает над тем, поменять ли названия...\*)
Крис, агент Рея Колина и её близкий друг, серьезно посмотрела на Рей.
- .......
Рея говорила очень мало. Так что Крис могла сказать, о чем она думает, только по выражению ее лица.
- Значит ты не такая. Но всё же, я почти уверена, что терпимость Чёрных иссякла. Они, наверное, прикажут тебе вернуть пояс. Хотя они не смогут публично объявить об этом из-за твоей популярности, они сделает то, что у них лучше всего получается, игра в СМИ, и, насколько это возможно, навредят твоей репутации, а затем лишат пояса... тебя это действительно устраивает?
- ...... мне всё равно.
Рея прекратила боксировать с грушей и медленно кивнула головой. Прошло больше года с тех пор, как она перестала ходить в восьмиугольник, но она все еще упорно тренировалась.
Для нее тренировки были отделены от восьмиугольника. Больше всего ей нравилось бесконечно тренироваться и преодолевать свои пределы.
- Почему? Зачем тебе это? Ты действительно серьёзно относишься к тому, что сказала ранее?
- Мое сердце больше не колотится в восьмиугольнике.
- Хаааа, ты действительно.......
Пробормотала Крис, качая головой. Прошло 15 лет с тех пор, как она познакомилась с Реей, но она была всё такой же, как и 15 лет назад. (Т/N: Крис, кажется, девушка.)
Рея всегда была непреклонна в том, чтобы делать что-то, от чего ее сердце билось сильнее.
С того момента, она стала чемпионкой по соломенной лиге среди женщин на SFC (Super Fighting Championship) в молодом возрасте 20 лет, и стала чемпионкой уровня легковесов всего лишь год спустя, всё это, было благодаря тому, что ее сердце билось сильнее. (п.р. не очень уверен в какой лиге она чемпионка. но пока оставлю так.)
Мало того, что она практически стала чемпионкой среди женщин в возрасте 22 лет и имела рекорд 21 раунд, 21 победа, ноль поражений и 21 K.O. За 7 лет с момента ее дебюта, все это было благодаря ее "сердцебиению".
Хотя ее коронация "Величайшей красавицы в мире", превращающая всех голливудских актрис в пыль, имела роль, она все еще оставалась величайшей звездой в истории SFC
Даже звезды мужской секции бледнели перед ней.
Кроме того, она вошла в пятерку самых популярных людей во всем мире.
Тем не менее, она отказалась выходить на сцену с прошлого года, без особых на то причин. Уговоры Чёрных не сработали вовсе. Теперь, когда ее сердце остыло, даже Крис, ее лучший друг, не сможет убедить ее в обратном.
"Ну, она достигла своего предела с позапрошлого года."
Крис слишком хорошо знала Рей и уже заметила, что Рея практически утратила интерес к восьмиугольнику два года назад.
Она закончила 2 раунда, дабы отстоять своё звание чемпиона во всех лигах, и один из них закончился с 20-секундном К.О первого раунда, в то время как другой закончился с 31-секундном К.О первого раунда. Это особенно подстегнуло ее покинуть восьмиугольник.
Она не имела себе равных, и этот факт заставил ее сердце остыть.
- И что же ты теперь собираешься делать? Закончить на этом?
- Извини, но передай от меня Чёрным, что я верну пояс, а что касается причины... давай начнем с травмы.
- Ха-ха, интересно, примут ли фанаты эту причину? Не, я лучше найду как решить эту проблему более гладко..
Крис чувствовала, что Рея уже приняла решение.
- Спасибо.
На самом деле Рея была довольно экстремистской личностью. Если она во что-то вляпалась, то не видела ничего, кроме такого выхода. И именно потому, что это было так, Крис была для нее очень дорогим другом.
Можно сказать, что Рея стала "гуманной" из-за Крис.
- На самом деле, я придумала вариант несколько месяцев назад, так как знала, что это произойдет. Так что не беспокойся об этом слишком много. Кроме того... ты не обязана принимать меня во внимание, так что делай все, что хочешь. Тебе не нужно сдерживаться от того, что ты хочешь делать, и тренироваться передо мной.
Крис уже знала, что Рея увлечена чем-то другим. Она просто не сказала, чем именно.
- ......Ты знала?
- Конечно. Ты забыла, что я могу читать все по твоим глазам?
- Наверное... но я не учусь быть внимательной к тебе. Это просто вошло у меня в привычку.
- Я говорю тебе не выходить из DN поспешно, только потому, что пришла я. Если ты нашла то, что заставило твоё сердце трепетать, тогда просто иди по этому пути, как человек, которым ты являешься! Эта та самая Рея Колин, которую я знаю.
Крис продемонстрировала яркую улыбку в сторону Рей.
Увидев ее улыбку, Рея почувствовала комок, исчезающий из ее груди.
- Спасибо.
Рея снова поняла, как дорога ей Крис. Рея тоже улыбнулась вместе с ней.
Ее улыбка была ангельской.
Рея Колин изменилась. Это была еще одна особенность. Однако эта особенность имела для Сан-хёка несколько иное значение.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 81: Аукцион (1)**

"Дождевой Замок"
Публичное подземелье, которое Сан-хёк выбрал для трансляции, было местом, где пользователи впервые испытают "неудачу" после перехода в Героические Земли.
Конечно, в Героических Землях было много других публичных подземелий более низкого уровня сложности, чем Дождевой Замок. Однако такие публичные подземелья предназначались не для рейдов, а для небольших групп, поэтому первым подходящим рейдовым подземельем был Дождевой Замок.
Честно говоря, раскрытие информации об этом подземелье сейчас, означало, большую прибыль для стремящихся гильдий.
Однако, Сан-хёк считал, что такого рода соображения не имеют смысла. Поскольку система Ауры уже вышла в обновлении, Дождевой Замок не долго удержит пользователей.
Все боссы внутри были побеждены всего за десять дней без системы Ауры, но теперь, когда система Ауры появилась, игрокам потребуется не больше 4 дней, чтобы пройти его.
Поэтому Сан-хёк решил воспользоваться этим местом и покинуть его раньше всех остальных.
Если речь шла о "Элементальном Лесе", появляющемся после Дождевого Замка, то для него было бы лучше скрыть как можно больше информации о нем, но использовать Дождевой Замок в качестве отвода глаз.
Дождевой Замок был подземельем, сформированным таким образом, что четыре независимых подземелья должны быть пройдены для открытия одного главного подземелья. Сан-хёк планировал проходить их каждую неделю, одновременно с этим демонстрируя всё общественности в течение 3 недель.
Поскольку приманка в форме ”Героические Земли" все еще работала, он планировал выжить из него все соки. После того, как все перейдут в Героические Земли, создавать в дальнейшем контент из Дождевого Замка будет неловко.
Было еще кое-что, во что Сан-хёк вкладывал свое время, кроме трансляции, она представляла собой предмет из аукциона "Кровь Виверны". Сан-хёк приобрел этот предмет относительно недавно.
Однако причина, по которой он ещё не продал его и выжидал, заключалась в том, что этот предмет был чем-то, что можно было продать по очень высокой цене.
Прямо сейчас, информация о древних знаниях группы крови распространялась среди некоторых пользователей как слухи, но ничего на уровне Кровь Виверны еще не появилось.
Поскольку на рынок было выпущено достаточное количество золота, а интересы народа возрастали, он должен был провести открытый аукцион сейчас и продать этот предмет как можно за высокую цену.
Если он подождет еще немного, цена может упасть с появлением новых, лучших знаний группы крови. Или же другой исход, цена упадёт совсем, как только появится что-то, что может заменить его.
Сан-хёк планировал провести аукцион через свою гильдию торговцев Золотой Горы, точнее, через магазин Золотой Горы.
Золотая Гора уже давно стала относительно известным магазином в ВС, но Сан-хёка это не устраивало, и он планировал распространить своё влияние еще дальше через этот аукцион.
Сан-хёк сначала разместил уведомление об аукционе с учетной записью Золотой Горы на различных форумах сообщества. Он планировал повторно опубликовать уведомление, если его пост затеряется среди других постов, но, к счастью, пользователи заметили его уведомление и возвысили его пост в топ.
Поскольку Сан-хёк опубликовал скриншот с подробностями о Крови Виверны, реакция пользователей была по меньшей мере взрывной.
[Что это черт возьми такое?]
[Это новое знание "крови", о котором все говорят. Ничего себе, оно выглядит не так уж и плохо. Я видел Кровь Орков некоторое время назад, но этот намного лучше, чем тот.]
[Я видел Кровь Гоблинов и Кровь Короля Змей, и подумал, что они были довольно хороши, но он, ну... это просто смешно.]
[Я думаю, что это супер-редкий предмет. Даже Кровь Людоеда, о которой я слышал от знакомого друга, не имеет лучших характеристик, чем эта. Кстати, та Кровь Людоеда была продана за несколько сотен миллионов, при чём наличными.......]
[За сколько сотен?! Да это же 9-ое число! Разве это не слишком много?] (п.р. они считают в вонах. оставить панику. если даже переводить в доллары, то получается не больше ляма...)
[Не совсем. Среди богатых людей, о которых мы, бедные люди, не знаем, сделки с 9-значными числами происходят как обычное дело. Несколько десятков миллионов вон инвесторов крутятся вокруг нас, и есть на самом деле больше людей, которые тратят 9-значные суммы в игру. ВС - гораздо больший мир, чем вы можете себе представить.]
[С этим я соглашусь. Один мой братан вложил в игру почти 200 миллионов вон. Но это ничего не изменило. Похоже, там, наверху, совсем другой мир.]
[Ну, просто глядя эти прямые эфиры, я подумал, что мир, в котором мы живем, отличается от их мира.]
[Если бы только у меня были деньги... я бы потратил около 500 миллионов вон в игре.]
[Будто бы что нибудь изменилось, появись у тебя 500 миллионов. С моей точки зрения, ты как был на дне, так и останешься на нём, даже если потратишь в десять раз больше.]
[500 миллионов - это имя собаки? Остановите свой бред и просто наблюдайте, если у вас нет навыков.]
……
……
Реакция в форумах была практически одинаковой по всем направлениям.
В то время как обычные пользователи наблюдали за товаром со всевозможными фантазиями в своих головах, люди с возможностью купить этот предмет начали делать свой ход.
Высококачественных предметов знаний "крови" было мало, как и возможность достать их.
Независимо от класса, предметы крови практически не выпадали из монстров вообще, так как их можно было получить только от монстров, которые представляли целую расу.
Самая известная кровь, Кровь Гоблинов, имела коэффициент выпадения около 1 к 10 миллионам, и они выпадали в основном с Лорда Гоблинов.
Несмотря на то, что Лорд Гоблинов встречался не очень редко, и их было легко убить, убийство 10 миллионов этих тварей не могло быть выполнено только с помощью составленного плана.
Таким образом, сейчас на рынке было менее 10 предметов Крови Гоблинов. Естественно, Кровь Виверны была кровью высшего сорта, которая никогда не появлялась раньше.
Такого рода предметы обычно продавались наличными, и Золотая Гора проводила аукцион с совершенно особым условием.
"Вы можете участвовать с наличными, золотом, предметами, а также многим другим. Участники аукциона будут записаны анонимно, а после вынесения решения с победителем свяжутся лично."
Другими словами, он говорил участникам аукциона, чтобы они торговались со всем, что у них есть.
Поскольку Золотая Гора открыла возможность для всех, многие смогли нацелиться на Кровь Виверны.
Одни пытались купить его за наличные, другие - за золото. И те, у кого не было ни того, ни другого, пытались обменять этот предмет на другие дорогие предметы.
Многие предложения были отправлены на почтовый ящик временной электронной почты, которую Сан-хёк создал специально для этого мероприятия. Конечно, большинство из них были практически грабежами, но не все из них были такими.
Было также много надлежащих предложений.
Сан-хёк проверил тысячи предложений одно за другим и начал искать лучшее предложение, которое он только мог отыскать.
"11 миллионов золотых? Это около 600 миллионов вон, да? Не так уж и плохо."
На данный момент самая высокая цена по золоту составляла 12 миллионов золотых. Однако это было не самое лучшее предложение.
"700 миллионов наличными? Это тоже не так уж плохо."
Чем больше он читал предложений, тем больше ему казалось, что многие богатые люди наслаждаются этой игрой.
Кроме них, было несколько лиц, которые предлагали от 500 до 600 миллионов вон, сочетая в себе как золото, так и наличные деньги.
"Я предпочитаю золото, чем наличные... должен ли я отдать предмет за 11 миллионов золотых?" (п.р. так... 12 лямов предложено было... каво?)
Сан-хёк хотел продать предмет за чисто игровую валюту. Поскольку он зарабатывал много денег через канал, у него не было особых привязанностей к наличным деньгам.
Сан-хёк планировал принять решение после просмотра, и прочтения, остальных предложений.
\*Некоторое время спустя.\*
Одно предложение привлекло его внимание.
[Я предлагаю 2 миллиона золотых вместе с 3 предметами со склада нашей гильдии. Предметы на складе гильдии следующие. (остальное пропущено).]
Гильдия, которая прислала это предложение, была Террикулум. Хотя они решили вступить в альянс с гильдией Красная Линия, их гильдия все еще сохранилась.
"Террикулум? Воу! Я бы хотел заполучить их предметы."
Террикулум обладал первоклассными навыками рейда, поэтому их склад гильдии должен содержать первоклассные предметы.
Террикулум фактически не отбирал предметы по нескольким пунктам, а просто отправил ему весь инвентарный список. Этого следовало ожидать, так как они не могли сдерживаться с подобным предметом.
Сан-хёк начал просматривать список предметов, который прислал Террикулум. Это была одна из его специальностей - выбирать недооцененные предметы.
Даже при том, что Террикулум управлял предметами систематически, они не смогли бы выбрать предметы высокой ценности, если бы информация о предмете не была раскрыта прямо сейчас.
Это было то, что мог сделать только Сан-хёк.
Если бы это была какая-нибудь другая гильдия, он бы просто просмотрел список, но так как это был Террикулум, он внимательно вчитывался в подробности каждого предмета, и в конце... нашёл золото.
На складе гильдии Террикулума было два недооцененных важных предмета.
Одним из них был уникальный предмет "Медное зеркало Инь-Янь", который был одним из ключей к "Храму Семи Драконов", который он должен был заполучить в свои руки. Он планировал получить этот предмет, даже если ему придется потратить время на его приобретение, так что это был джекпот для Сан-хёка.
Однако, что действительно имело значение, так это другой пункт.
"Небесный Левитационный Кристалл! Террикулум держал в своих руках такую драгоценную вещь!"
Небесный Левитационный Кристалл. Это был ингредиент для определенной вещи, и оно, конечно, не было обычным. Класс предмета также был уникальным.
Это было что-то, что Террикулум получил не так давно, и они поместили его на склад, так как думали, что это что-то хорошее, но не могли найти подходящего случая для его использования.
Фактически, Левитационные кристаллы были обнаружены и в других местах. Однако не было никаких предметов, которые были бы созданы с ними или из них.
Многие инициаторы пробовали разные способы, чтобы сделать что-то из них, но безуспешно. В частности, Небесный Левитационный Кристалл не был размером с футбольный мяч, как другие, но был таким же большим, как комнатный холодильник, поэтому было особенно трудно найти для него применение.
Террикулум должен был положить его в свой склад, так как они ничего об этом не знали. Они не были дураками, поэтому знали, что подобные вещи рано или поздно пригодятся. Вот почему они поместили его в склад. Они не просто положили его туда, потому что он им не нужен.
На самом деле, много кто собрал Левитационные кристаллы. Любой мог догадаться, что они пригодятся позже.
На самом деле, если бы у Террикулума было немного меньше жадности к Крови Виверны, они могли бы исключить этот пункт из списка. Однако у них была причина, по которой они должны были получить Кровь Виверны, поэтому они решили показать этот предмет продавцу.
"При текущей скорости обновления я, возможно, скоро смогу использовать Небесный Левитационный Кристалл. Я давно хотел заполучить его, и это хорошо."
Небесный Левитационный Кристалл не был чем-то, что можно было легко приобрести. Хотя было неизвестно, правда это или нет, но во всем нынешнем ВС мог быть только один Небесный Левитационный Кристалл.
Цена редких и полезных предметов, со временем, взлетит до небес.
Это относилось и к Крови Виверны Сан-хёка.
В тот момент, когда он увидел Небесный Левитационный Кристалл, Сан-хёк забыл обо всех других предложениях. Вообще-то, Сан-хёк сказал бы "да", если бы речь шла о торговле между Небесным Левитационным Кристаллом и Кровью Виверны.
Стоимость Крови Виверны будет падать с течением времени, в то время как стоимость Небесного Левитационного Кристалла будет увеличиваться, так что он в любом случае выходил в плюс.
"Похоже, я могу начать охоту на небесного кита довольно рано."
В тот момент, когда Сан-хёк подумал о "предмете", которая может быть создана из Небесного Левитационного Кристалла, он, естественно, связал ее с небесным китом.
Он был доволен внезапным поворотом судьбы и удовлетворенно улыбнулся.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 82: Аукцион (2)**

\*\*\*
Предложение Террикулум не было поддельным. Это можно было узнать по списку предметов их склада.
Получив сообщение, Террикулум ответил, что они хотят продолжить сделку как можно скорее.
После прочтения ответа, Сан-хёк послал по электронной почте счёт, используя аккаунт Большой Золотой Горы. Он прислал список из трех предметов, одним из которых был Медным зеркалом Инь-Янь, другим Небесным Левитационным Кристаллом, а другим стал - случайным предметом, который выглядел очень дорогим.
Третий служил в качестве отвлекающего маневра. Это должно было позбавить их подозрение на счёт Небесного Левитационного Кристалла или Медного зеркала Инь-Янь. Поскольку он выбрал один из самых дорогих предметов в настоящее время, Террикулум должен принять его предложение.
Сделка состоялась на следующий день. Кун пришел как представитель Террикулум, а Сан-хёк в аватаре Большой Золотой Горы. После этого все пошло как по маслу.
Сан-хёк вскоре получил свои 3 предмета и 2 миллиона золотых и отдал Кровь Виверны. Кун выглядел очень счастливым, получив этот предмет.
Однако Сан-хёку хотелось радоваться еще больше. В конце концов, он получил Небесный Левитационный Кристалл.
Небесный Корабль можно было сделать с помощью Небесного Левитационного Кристалла. Конечно, требовалось много других материалов, но ядром их всех был Небесный Левитационный Кристалл.
Кроме того, корабль класса Небесный стоил в пределах 5 миллиардов вон (5 миллионов долларов США) наличными, независимо от того, насколько он был паршив.
"Но его невозможно сделать на данный момент."
Сан-хёк с улыбкой положил Небесный Левитационный Кристалл в свой склад.
"У меня столько дел."
Он был причиной стольких событий, и он должен был позаботиться обо всех них сам. Поэтому, хотя он спал всего 4 часа в сутки, он практически не отдыхал.
Он должен был оценивать ценные редкие предметы, управлять НПС гильдии торговцев Золотой Горы, а также Теневой линией через Илию.
Мало того, что он должен был ещё посетить Дождевой Замок во время своей трансляции, также он должен был пройти Гробницу Мечника, чтобы собрать духовные пилюли.
Так как в настоящее время он занимался спортом по паре часов каждый день, ему не хватало еще больше времени на всё остальное.
Сан-хёк прекрасно позаботился обо всем, что ему предстояло сделать. Когда у него оставалось хоть немного времени, он охотился на Каменных Великанов, чтобы получить Фрагменты Куба высокого качества, а также карму.
2 недели пролетели в одно мгновение.
За последние 2 недели в мире ВС произошло много событий. Самой горячей темой для обсуждением стало то, что Линейный Альянс Сумерек прорвалась через Дорогу к Смерти.
Если быть точным, основные гильдии Сумерек, Террикулум и Красная Линия, сосредоточили всю свою мощь на прорыве в Героические Земли, и что было важно, кто-то еще, кроме Единой гильдии, наконец перешёл в Героические Земли.
Их успех стал ориентиром для других гильдий и альянсов. Вскоре многие крупные гильдии прорвутся по этой дороге последовательно, и как только это произойдет, идеальный путь через Дорогу к Смерти будет раскрыт, и завоевание дороги станет еще проще.
Хотя для обычных пользователей все равно потребуется много времени, чтобы добраться до Героических Земель, теперь, когда система Аура была обновлена преждевременно, они смогут прийти не позднее чем через 4 месяца.
Сан-хёк предсказал, что такое произойдет с тех пор, как увидел, что система Ауры была обновлена, поэтому он подготовил много вещей, чтобы противостоять им.
Он продал карту Героических Земель и медленно готовился к дебюту Одинокого Короля, настраивая предметы для аватара.
Он планировал сыграть за Одинокого Короля в другом стиле, чем Блейк.
Зал Гладиаторов и Зал Смерти были не просто PVP и рейдовыми местами. Они значительно различались, что сражение в Зале Гладиаторов с другими пользователями на поле, что Зал Смерти отличающийся от обычных рейдовых подземелий.
Вот почему он создал для них совершенно новую личность. "Одинокий Король".
Сан-хёк планировал снабдить Одинокого Короля навыками и предметами, предназначенными для победы в соревнованиях.
"Для начала скомбинируем несколько комбинаций карт и мой безумный упреждающий удар, чтобы создать специализированного персонажа для засад."
Сан-хёк планировал сделать Одинокого Короля величайшим охотником, независимо от того, охотился ли он на пользователей или монстров. Он думал, что сможет легко выиграть в обоих залах, если он это сделает.
Для этого, ему сначала потребуется улучшить своего "Рыцаря Клинка", его первое древнее знание, до "Теневого Рыцаря". Он также выполнил все требования и приобрел древнее знание "Теневой Вор".
Теперь оставалось объединить Рыцаря Клинка с Теневым Вором, но была причина, по которой он этого еще не сделал.
Объединение древних знаний Рыцаря Клинка и Теневого Вора создало бы "Теневого Рыцаря" древнего знания 3-го класса, и он получил бы новые навыки души, подходящие для этой работы.
Однако здесь был интересный подвох. Выполнение специального условия позволит ему выбрать три навыка Рыцаря Клинка и заставить их остаться через слияние классов.
Особое условие состояло в том, чтобы поднять мастерство Рыцаря Клинка до максимума, прежде чем объединиться с Теневым Вором.
Этот секрет долгое время не раскрывался общественности в прошлой жизни Сан-хёка, поскольку практически никто не сожалел о Рыцаре Клинка, когда для них был лучший вариант.
Поскольку Теневого Вора было легко приобрести, многие люди отказались от Рыцаря Клинка и прыгали под поезд Теневого Рыцаря.
Таким образом, никто не видел необходимости поднимать мастерство Рыцаря Клинка до максимума.
Как и в прошлой жизни Сан-хёка, около 5 месяцев назад на нескольких форумах сообщества была опубликована запись о "10 полезных древних знаниях 3-го класса, которые вы можете получить довольно легко", и в ней подробно объяснялось, как получить древнее знание Теневого Рыцаря.
В этом случае Теневой Рыцарь был одним из самых распространенных древних знаний.
Если бы Сан-хёк захотел, он смог бы стать Теневым Рыцарем раньше, чем кто-либо другой, но он этого не сделал.
Причина, по которой он сделал это, состояла в том, чтобы выбрать 3 навыка Рыцаря Клинка, чтобы сохранить, когда он станет Теневым Рыцарем, подняв мастерство Рыцаря Клинка до максимума.
(Примечание.англ.переводчика: ХВАТИТ СНОВА И СНОВА ОБЪЯСНЯТЬ ОДНО И ТО ЖЕ, ЧЕРТ ВОЗЬМИ.) (п.р. ДА! КАК-ЖЕ ОН З\*\*\*\*\*!)
Как древнее знание 2-го класса, Рыцарь Клинка имел много недостатков по сравнению с древним знанием 3-го класса Теневого Рыцаря, но его навыки были довольно приличными.
Было несколько навыков, которые Сан-хёк любил использовать больше всего, и один из них был "Предельными шагами", которые увеличивали его скорость уклонения на 1 секунду, а другим - "Усилением шестого чувства", которое усиливало его чувства, чтобы оно стало острым, словно лезвие, поэтому эти двое были необходимы для него.
Сан-хёк планировал выбрать "Заточку Клинка", пассивный навык, уникальный для Рыцарей Клинка, в дополнение к двум другим навыкам.
Заточка Клинка была пассивным навыком, который увеличивал шанс критического удара на 10%, так что это очень хорошо работало в его пользу.
"99.4...... Похоже, я достигну максимума через несколько дней."
Сан-хёк проверил свое мастерство Рыцаря Клинка и кивнул головой.
Снаряжение Одинокого Короля началась с получения Теневого Рыцаря.
\*\*\*
- Тогда, согласно нашим переговорам, мы возьмем Зал Гладиаторов, а Террикулум - Зал Смерти.
Красное Солнце провел последние переговоры с Куном.
Хотя они получили много ущерба, пробиваясь через Дорогу к Смерти, что у Красной Линии, что у Террикулума - осталось около 10 элитных пользователей, когда они перешли в Героические Земли.
Первое, что они сделали в Героических Землях - заняли залы. После того, как они узнали о двух залах через Гейла, они заставили себя прийти сюда, чтобы монополизировать эти два игровых контента.
- Титул первого пользователя все еще существует как для Зала Гладиаторов, так и для Зала Смерти. Если мы сумеем их заполучить, то сможем мгновенно покрыть наши потери на Дороге к Смерти.
- Но правда ли, что Единая гильдия не смогла получить титулы первого пользователя?
Спросил Кун, склонив голову набок.
- Гейл рассказал, что в Зале Смерти и в Зале Гладиаторов еще не было ни одной лиги. Я думаю, что пользователи, принадлежащие к Единой гильдии, не могут создать лигу из-за злоупотреблений контентом.
- Должны же быть лазейки, если они наверняка изучили те места...
- Не знаю почему, но они решили не искать никаких лазеек. Для нас это хорошо. Похоже, они очень гордятся тем, как высшая гильдия высокого летит в небо, так что... это хорошая возможность для нас.
- Ну, если Единая гильдия действительно намеревается отдыхать в тени... нам следует догнать их и закончить гонку первыми. (Т/N: отсылка к черепахе и зайцу.)
Кун думал так же, как и Красное Солнце. Тот факт, что Единая гильдия не монополизировала залы, стал для них возможностью.
Пользователи с высоким рейтингом знали о титулах Первого Пользователя. Если быть точным, большинство из них не могли получить титул Первого Пользователя, так как "кто-то другой" уже заполучил их.
Они все думали, что "кто-то другой, вероятно, взял его первым", но никогда бы не подумали, что это было сделано одним человеком.
Поскольку пользователи с высоким рейтингом имели один или два титула Первого Пользователя, они желали еще больше.
- Раз уж мы здесь для этого, то так и сделаем.
Убедительная причина, по которой Красное Солнце и Кун могли взяться за руки, заключалась в том, что им было чем поделиться. Террикулум со своей командой, специализирующейся на рейдах, возьмет Зал Смерти, в то время как Красное Солнце было уверено в PvP, а не в рейдах, поэтому они возьмут Зал Гладиаторов.
Обе гильдии преследовали схожие цели. У них были уверенные выражения лиц, когда они читали дорогую карту, которую Сан-хёк выставил на продажу.
"Они заглотили наживку."
Сан-хёк тайно наблюдая за пользователями Красной Линии и Террикулум. Когда они двинулись в сторону залов, он понял, что приманка, которую он разбросал несколько недель назад, наконец-то была поймана Красной Линии и Террикулом.
Точнее титулы Первого Пользователя, которые до сих пор не были использованы.
Это была приманка, которую приготовил для них Сан-хёк. Она не была подделкой, хотя, титулы Первого Пользователя действительно все еще были там.
Причина, по которой Сан-хёк побудил их пойти туда, заключалась в том, чтобы как можно скорее активировать оба зала.
Невозможно было создать лигу в одиночку, что бы он ни делал. Красное Солнце и Кун думали, что Сан-хёк, нет, Единая гильдия была высокомерной, но на самом деле, Сан-хёк всё контролировал.
"Я получу через них титулы Первого Пользователя."
Планы Сан-хёка были просты. Он бросал приманку, и как только кто-то заглатывал его, он соревновался с ними, чтобы получить то, что он хотел.
Причина, по которой он мог думать таким простым способом, заключалась в том, что он был полностью уверен в своих навыках.
Вчера Сан-хёк наконец-то получил древнее знание "Теневого Рыцаря" и закончил оснащать предметами Одинокого Короля.
От навыков до предметов, Одинокий Король стал, как и предполагал Сан-хёк, охотником-убийцей.
Одинокий Король охотится за всеми.
И первой его добычей стали Красная Линия и Террикулум.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 83: Зал Гладиаторов (1)**

Как только Красное Солнце прибыл в Зал Гладиаторов, то сразу же в нём зарегистрировался. 8 членов гильдии Красной Линии также зарегистрировались в Зале Смерти.
Суммировав число, получается что 9 игроков присоединились к Залу Гладиаторов.
Став гладиаторами, они первым делом начали познавать то, как именно пользоваться Залом Гладиаторов.
К счастью, НПС в Зале Гладиаторов любезно рассказали им о том, как работает зал.
НПС рассказал Красному Солнцу, что лига создаётся на одном из трех условных полях сражений. Конечно, полей сражений было больше, но сейчас было доступно лишь три.
1vs1 бесконечная дуэль "Дорога Аттестации"
3vs3 бесконечная дуэль "Теневой Лес"
7vs7 битва "Святыня Луны"
Особенность этих полей в том, что они будут набирать популярность в будущем. К Дороге Аттестации особенно относились как к битве, которая решала судьбу сильнейшего человека ВС, и многие люди начнут бороться за ее первенство.
Что Зал Гладиаторов, что Зал Смерти, не допускали поединков между членами одной гильдии, поэтому для открытия лиги требовалась другая гильдия.
- Мы ведь не проиграем Террикулум, верно?
Людмила, сумевшая выжить и прибыть вместе с Красным Солнцем в Героические Земли, посмотрела на Красное Солнце с легким беспокойством.
- Террикулум ответит только на один матч, чтобы создать лигу. Конечно, они должны показать, что стараются из-за всех сил, дабы предотвратить злоупотребление контентом... но если нас изобьет гильдия, которая специализируется на рейдах, мы просто сдадимся. В конце концов, нашим противником будет Единая гильдия.
Красная Линия и Террикулум решили поддержать друг друга, чтобы создать лиги.
Конечно не ради злоупотребление системой. Обе гильдии хорошо знали, что злоупотребление системой может привести к критическим последствиям, поэтому они уже договорились, что будут "стараться из-за всех сил".
- Единая гильдия попытается захватить и Зал Гладиаторов, и Зал Смерти, верно?
- Наверное. Вот почему мы должны растоптать их раньше, чем кто либо другой. Если они решат отказаться от Зала Гладиаторов и перейти в Зал Смерти... мы добьемся успеха в этом чемпионате.
Намерения Красного Солнца были просты. Хотя он вел переговоры с Террикулумом и остальной частью Линией Иллюзии, он не поделился с ними со всей информацией.
Учитывая все обстоятельства, для него и его гильдии была важна прибыль.
- Давай сначала соберём команду.
Красное Солнце испытал много других игр, кроме ВС, и хорошо разбирался в контенте, на котором строился колизей.
И он обладал немалыми навыками.
Его VRA был около 240, что почти про-геймерский уровень. По факту, он уже участвовал как профессиональный игрок в некоторых играх.
Он обладал как опытом, так и мастерством, потому был уверен в своих шансах на победу.
Поэтому он решил сначала зарегистрироваться для участия в Дороге Аттестации.
"Зал Гладиаторов! Отныне это моя территория!"
Красное Солнце был полон уверенности.... Однако еще до того, как он решил принять участие в чемпионате Зала Гладиаторов, кто-то уже нажал кнопку "готово" для всех трех полей сражений.
[...3, 2, 1, 0. Вызов на поле боя.]
Красное Солнце был удивлен тем, что матч начался, как только он подал заявку на участие в Дорогу Аттестации. Он уже говорил об этом с Террикулумом, но не догадывался, что они начнут действовать так быстро.
Однако, когда он прочитал имя оппонента, то занервничал.
Противник был из Единой гильдии, пользователь, под именем Одинокий Король.
Хотя он никогда раньше не слышал этого имени, важно было то, что противник принадлежал к Единой гильдии.
Вспышка света начала рассеиваться, и перед ним предстал широкий проход. Ширина прохода составляла около 15 метров, а посередине виднелась грязная тропинка длинной в 1 км, которая тянулась далеко вперед.
Общее впечатление, которое он получил глядя на окружение, было то, что он находиться внутри джунглей, перед небольшой дорогой. За его спиной сиял большой красный кристалл, а перед ним было что-то на подобии щита, который защищал кристалл.
Правила были просты. Выигрывал пользователь, который убьёт другого пользователя пять раз, или же, разрушит красный кристалл после разрушения щита.
Дорога Аттестации представляла собой поле боя прямоугольной формы, шириной 15 м и длиной 1 км.
Размер всегда оставался одним и тем же, но такие вещи, как ландшафт и погода, со временем менялась. Хотя сейчас были джунгли, также было и много других видов местности.
"Одинокий Король? Я думал, что это будет Блейк... ну, мне просто нужно победить того, кто идет на меня."
Красное Солнце смутился от незнакомого имени "Одинокий Король", но шагнул за пределы щита, думая, что это не так уж и важно.
Так как это было его первое участие в Дороге Аттестации, он слегка нервничал.
"Ну, PVP, не PVP - какая разница, не так ли? Просто успокойся."
Красное Солнце решил, что он будет относиться к этому спокойно и думать о том, как будто сражается с игроком на обычном поле. Однако, это было огромной ошибкой. Дорога Аттестации содержала бафф-зоны и дебафф-зоны, которых не было на обычных полях.
Таким образом, хотя они оба были PvP игроками, подход к убийству игрока на поле, и убийство на Дороге Аттестации - был совершенно другим. Если он не поймёт этого достаточно быстро, то его противник может развести его вокруг пальца, а он тем временем, не будет в состоянии сделать что-либо.
Красное Солнце достал обеими руками два пистолета. Они были его основным оружием.
Эти пистолеты назывались "магическими пистолетами" и имели явные преимущества и недостатки.
Красное Солнце был пользователем двойной души.
Его первым древним знанием был Стрелок, а вторым - Кровавый Охотник.
"Для начала активирую Чувство Крови......."
Чувство Крови было одним из навыков души Кровавого Охотника, оно позволяло пользователю усиливать запах крови и получать через него информацию о противнике.
Эта способность была более эффективной, если противник получал больше травм или кровоточил "белым светом" (одна из особенностей крови). Вместо этого, если у противника не было ни одного повреждения, все, что оно позволяло - это узнать позицию врага, если он находится рядом.
Активировав Чувство Крови, Красное Солнце осторожно зашагал по узкой тропинке оглядываясь при этом по сторонам. Он не был пользователем дальнего или ближнего боя, он предпочитал среднюю дистанцию.
На самом деле, такая дистанция боя становилась как преимуществом, так и недостатком в зависимости от обстоятельств. Но он был уверен, что если сохранит дистанцию, то сможет довести противника до полного бессилия.
"Ты не собираешься выходить? Хе-хе, неужто собираешься играть со мной в прятки? Ты еще пожалеешь об этом."
Красное Солнце полностью доверял Чувству Крови и думал, что сможет почувствовать приближающегося врага, независимо от того, где тот прячется.
Он намеренно не заходил в лесные массивы, а двигался по узкой грязной тропинке, сохраняя концентрацию.
"Я охотник! Как бы хорошо ты ни прятался в темноте, тебе не удастся ускользнуть от моих чувств!" (п.р. будто сталкер преследует свою жертву)
Красное Солнце расширил своё Чувство Крови настолько, насколько это только было возможно, чтобы спокойно отыскать Одинокого Короля. Он осматривал джунгли, словно охотник, ищущий спрятавшегося леопарда.
Затем обоняние Красного Солнца уловило слабый запах крови. После этого информация стала визуальной, и перед ним появился красный объект в форме человека.
Расстояние до него - 12 метров.
Это расстояние было как раз по вкусу Красному Солнцу.
"Попался!"
Как только он обнаружил врага, Красное Солнце направил свои пистолеты на красную тень и нажал на курок.
"Нашёл - стреляй", таковы основы охотника.
Два магических пистолета в руках Красного Солнца испустили голубое магическое пламя, и пули устремлялись к врагу.
Пистолеты сами по себе были сильными. Хотя в мире ВС их мощь была меньше, чем у лука, в качестве компенсации они получили высокую скорострельность. Но это относилось только к ВС.
Из-за этого Красное Солнце также не думал, что он будет в состоянии победить противника, из-за того что атаковал первым. Он планировал потревожить противника первым выстрелом и уже потом закончить бой последующими атаками.
В этом смысле две пули, которые только что выпустил Красное Солнце, были вполне удовлетворительными атаками. Он был уверен, что противник не сможет уклониться от его атак.
Красное Солнце подумал, что если он устроит засаду против того, кто устроил засаду на него, то противник не сможет ни защищаться, ни уклониться.
Однако, его убеждения были немедленно стёрты в пыль.
Пиу, пиу. (п.р. .....не обращайте внимания)
Противник фактически уклонился от его атак. Не блокировал - а уклонился. Если бы противник защищался, то это само по себе было бы движением и задержало бы следующие шаги противника, позволяя Красному Солнцу продолжать атаковать.
Однако противник на самом деле уклонился от обеих пуль.
Мало того, он совсем не потерял инерции.
В этот момент расстояние между двумя игроками быстро сократилось, и Красное Солнце не смог атаковать должным образом.
Однако Красное Солнце не мог остановиться на достигнутом, и у него не появилось иного выбора, кроме как начать стрелять. Он выстрелил четыре раза.
Однако, поскольку противник уже сократил расстояние, его цель атаки сильно отклонилась, и пули полетели в разные стороны.
Когда его вторая атака провалилась, расстояние между ним и Одиноким Королем сократилось до 5 метров.
"Сначала защитись!"
Красное солнце тут же перешёл в оборонительную позицию. Если бы не его чувство самосохранения, то он бы до конца сохранял наступательную позицию, и шанс того, что его могли бы обвести вокруг пальца, значительно бы увеличился. Так что его решение можно было бы рассматривать как - мудрое.
Он прижал два пистолета к груди и шагнул назад в соответствии с навыком "Отступление Стрелка". Он думал о том, чтобы дистанцироваться от Одинокого Короля.
До этого момента действия Красного Солнца против Одинокого Короля, казалось, не имели никаких изъянов или ошибок. Он атаковал первым, обнаружив врага, и сразу же перешел в оборонительную позицию, как только потерпел неудачу.
Он определенно принадлежал к первоклассным игрокам в отношении PvP.
Однако проблема была не в нем, а в его противнике. Одинокий Король насильно создал для него проблему.
В тот момент, когда Красное Солнце отступил назад, используя Отступление Стрелка, Одинокий Король ускорился, как будто он предсказал, что это произойдет.
Конечно, Красное Солнце не отступил, не подумав о своем следующем шаге. Он планировал снова сменить позицию и атаковать с полной силой, если противник решит приблизиться к нему.
"Ты хочешь приблизиться ко мне? Ты явно ищешь смерти."
Красное Солнце не колеблясь применил один из своих навыков души "Ближний обстрел".
Использование навыка Ближний обстрел делало его дальность атаки очень короткой, а мощность атаки - слабой, но всё это компенсировалось непрерываемой стрельбой в близблежайшую цель.
Другими словами, он мог беспрепятственно стрелять из своих пистолетов с очень близкого расстояния.
Красное Солнце и Одинокий Король были на расстоянии 3 метров друг от друга. Поскольку дальность обстрела с близкого расстояния составляла 3 метра, Красное Солнце верил, что его атака определенно увенчается успехом.
Однако его убеждения... были разрушены снова, словно проклятие.
Одинокий Король отразил несколько пуль мечом в руке, а от остальных уклонился, изогнув своё тело под странным углом.
Ни одна из 16 пуль не попала в тело Одинокого Короля.
"Нет, такого не может быть!"
Красное Солнце был ошеломлен движениями Одинокого Короля.
Было просто невозможно заблокировать или избежать его навык Ближнего обстрела за такой короткий срок. По крайней мере, так считал Красное Солнце. Однако его противник, по имени Одинокий Король, добился такого подвига.
Мало того что он уклонился, так ещё и одновременно с этим взмахнул мечом и вонзил меч в сердце Красного Солнца.
Красное Солнце почувствовал, как холодный металл пронзил его тело. И к сожалению.... произошло "критическое попадание".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 84: Зал Гладиаторов (2)**

Кааааяяя!
"Твою ж!"
Как только критический удар разразился по его телу, урон от критического удара усилился до абсурдного уровня, и визуальный эффект от огромного урона вспыхнул на теле Красного Солнца.
Хотя Красное Солнце и видел, как меч Одинокого Короля пронзил его сердце, он не думал, что может проиграть так легко.
Каким бы точным ни был меч его врага, он не может умереть от одного лишь удара. Независимо от противника, он никогда не проигрывал от одного удара, даже когда сражался с именными монстрами.
Уровень Красного Солнца - 53.
Чем выше уровень, тем выше защита и живучесть.
До сих пор Красное Солнце верил в свои способности. Но он не мог предсказать что "первый" удар Одинокого Короля резко усилился благодаря многим титулам Сан-хёка, и тем, что тот очень точно поразил сердце Красного Солнца.
В ВС урон увеличивался на 10%, если же удар точно попадал по жизненно важным местам. Так, сработал "смертельный синергетический взрывной урон", с уложенными титулами, каждый эффект из которых дополнительно увеличивал урон на 10% от целенаправленного удара по сердцу Красного Солнца.
++++++••••••.
В результате, хотя это и была первая атака, но уровень усиления урона был абсурдным.
Красное Солнце чувствовал, будто его сердце и рёбра давят под прессом. Хотя, никакой боли не было, очень неприятное чувство затесалось у него в голове.
"Разве такое возможно?"
Красное Солнце считал такой исход событий абсурдным. Это был всего лишь один удар. Один удар... однако 90% его здоровья из 100%, исчезло в одно мгновение.
В системе ВС есть вещь, называемая "шокируемая система". Это была система, в которой тело становилось парализованным при выполнении некоторых условий. Одним из условий было то, чтобы здоровье игрока уменьшилось на половину за короткое время.
К примеру как сейчас, когда 90% здоровья было потеряно за секунду, тогда игрок страдает от полного паралича не менее 4-5 секунд.
В то время, как Красное Солнце парализован, словно статуя……
Одинокий Король взял в руку еще один маленький кинжал.
Дзынь! Вжух!
Кинжал вонзился в лоб Красного Солнца, и в то же время здоровье Красного Солнца упало до 0. Конечно, это был ещё не конец.
У Красного Солнца все еще оставалось 4 жизни.
Если он потеряет все 4 жизни, то он проиграет матч, и потеряет много кармы.
Но такое наказание не было слишком большим бременем для него, потому что то количество кармы которое он потеряет, может быть легко восстановлено, если он пойдёт гриндить монстров среднего уровня.
Но... Он чувствовал себя неважно. Потому что, если он потеряет еще 4 жизни, как сейчас потерял одну, он, вероятнее всего, будет побежден и потеряет свой рейтинг, а дальше, очевидно, будет чувствовать себя ещё хуже.
Вжух!! Вспышка!
Красное Солнце мгновенно воскрес внутри щита.
"Чтоб тебя.… мне уже не хорошо!"
Хотя он не проиграл матч, он должен был чувствовать жалкое и неприятное чувство, когда его убили.
Так ли это? Красное Солнце уставился вперед с чуть возбужденным лицом.
"Хорошо, ты.... сильный. Но и я не так прост!"
Красное Солнце вышел за пределы щита с воодушевлённым духом. Он не собирался напрасно терпеть поражение.
Баамм!
Мощный взрыв ударил по телу Красного Солнца.
Каким-то образом Красное Солнце, пытавшееся удержаться на месте, осознал, что он недооценил Зал Гладиаторов в тот момент, когда его настиг взрыв.
Этот навык не был использован его противником, Одиноким Королём. Одинокий Король умело использовал одну из ловушек дебаффа, присутствующих на каждой арене в Дороге Аттестации.
Красное Солнце не только проиграл в чистых навыках PvP Одинокому Королю, но и был полностью побежден самой ареной Зала Гладиаторов.
Противник очень умело использовал обстановку, существующую в Зале Гладиаторов. В результате Красное Солнце умер 4 раза подряд, так и не увидев лица Одинокого Короля.
Все 4 жизни были не просто потеряны, а мгновенно уничтожены.
А что сейчас... Красное солнце умирал в пятый раз.
Вспышка! Дзынь!
Что опять?….... Когда глаза Красного Солнца расфокусировались, а само его начало шатать из стороны в сторону после очередного взрыва ловушки дебаффа, на этот раз снова, без исключения, меч Одинокого Короля пронзил голову Красного Солнца с критическим попаданием.
"Что эта за монстр......"
Красное Солнце медленно двинулся назад с выражением, будто он очень устал, после подтверждения того, что он снова потерял жизнь этой единственной атакой.
На самом деле, Красное Солнце - эксперт PvP. Проще говоря, это было его первое поражение от игрока.
"Я не могу победить. Абсолютно не могу"
Слова "вы проиграли" высветилось перед Красным Солнцем, который рухнул на пол.
Это был очень ужасный конец. Красное Солнце с трудом смог смириться со своим сокрушительным поражением.
Красное Солнце честно думал о том, чтобы переждать внутри щита всего на 7 минут, до истечения времени, после того как его убили 4 раза подряд. Но поскольку этим была бы задета его гордость, он не хотел этого делать. Он хотел встретиться со своим врагом лицом к лицу, как мужчина.
И результат стал именно таким.
Какое-то время Красное Солнце, просто лежал на полу и тупо смотрел на табличку перед собой, пока не протянул руку к мигающим буквам, на которых было написано “вы проиграли”, и не свайпнул ее в сторону. И тогда он смог вернуться туда, откуда всё началось - Дорога Аттестации.
Таким образом, он мог попасть в Зал Гладиаторов, где бы и когда бы он не был в бою. Конечно, предметы или титулы, которые можно приобрести с помощью рейтинговых очков, должны быть использованы в Зале Гладиаторов, но сами матчи могут быть применены и запланированы в любом месте.
Красное Солнце появился спустя десять минут, после начала поединка, пользователи гильдии Красная Линия повернули головы в его сторону, чтобы посмотреть на Красное Солнце.
- Поединок уже закончился? Это не заняло много времени, чем я думала изначально, верно? Была ли сторона Террикулум слишком слаба?
Спросила Людмила.
- Меня вызвали не Террикулум.
- Что? Тогда.....
- Одинокий Король из Единой гильдии. Я проиграл ему.
- Что?!
- Какого.....
Красное Солнце пересказал всё что он испытал тогда, ничего не упуская из виду, и все члены гильдии Красной Линии, которые слушали его рассказ, удивленно пялились на него, не в силах что либо сказать.
- А пока давайте притормозим с Дорогой Аттестации. Мы не знаем чего ещё ожидать...... нет ничего, что бы мы могли сделать. Кстати, вы уже подали заявку на Теневой Лес?
- Да, кто-то сказал, что сначала стоит проверить, что происходит в Дороге Аттестации, а уже потом окончательно собрать команду после того, как вы вернётесь.
- Хорошо, тогда я, Людмила и Стальное Сердце уходим. Я действительно недооценил Единую гильдию. Я думаю, что это та команда, которую невозможно предсказать.
3 человека в купе с Красным Солнцем - это лучшая комбинация, которая может быть составлена среди Красной Линии сейчас, с точки зрения мастерства и, конечно же, баланса классов.
"Мы должны заполучить Теневой Лес."
Красное Солнце решил, что лучшим ответом противнику, будет подтолкнуть Единую гильдию 3 на 3. Хотя он был смехотворно побежден в битве 1 на 1, он был уверен, что победит в битве 3 на 3, 7 на 7.
"Индивидуальность и команда - это две абсолютно разные вещи."
Красное Солнце верил в слаженную командную работу, которая не подводила его уже очень долгое время. Основываясь на этом, он собирался догнать Единую гильдию.
\* \* \* \*
Людмила бежала вперёд, сломя голову. Она бежала к южному краю Теневого Леса, точнее, спасалась бегством.
Теневой Лес имел прямоугольную форму шириной 1 км и длиной 2,5 км. В отличие от Дороги Аттестации, местность всегда фиксировалась в лесной форме. Вместо этого погода постоянно менялась в режиме реального времени, после того, как сильный дождь внезапно прекращался, температура окружения поднималась до 40 градусов по цельсию, затем, если температура опускалась, на смену жаре приходила сильная метель.
Непредсказуемая погода была одной из самых больших переменных в Теневом Лесу. А в самом Теневом Лесу были сильные монстры, называемые "Скитальцами", перемещающиеся случайным образом, как и другие типы монстром.
Каждый тип монстра, обладал фиксированным 70 уровнем. Но даже в таком случае повезло, что обычный монстр, был не именным монстром.
И в отличие от Скитальцев, было место, где в сё же существовал именной монстр.
Глубоко в Теневом Лесу, в пещере, жил Гюмганг Блэквунг, которого называли "Теневым Тираном". Гюмганг Блэквунг - это именной монстр специального класса. А сама его специальность заключается в том, что он мог регулировать свой уровень в соответствии со средним уровнем пользователей, входящих в Теневой Лес. (п.р. май инглиш зе бест оф зе инглиш ин зе ворлд)
С Скитальцев и Теневого Тирана не выпадали предметы, если их победить. Но так как они давали много очков при поражении, они очень сильно влияли на победу или поражение в игре.
Первое условие победы в Теневом Лесу было схожи с Дорогой Аттестации.
Прежде всего, это уничтожить красный кристалл, который находился в штабе за защитным силовым щитом. Разница с Дорогой Аттестации заключалась в том, что если вы сражались вокруг своего щита, вы могли получить мощный бафф, который увеличивал все способности на 10%.
Второе условие победы также довольно схож с Дорогой Аттестации, убить противника 20 раз.
Однако было и третье условие победы в Теневом Лесу. Кто-то должен убить Теневого Тирана 3 раза подряд, который призывался каждые 10 минут.
Не просто победить Теневого Тирана 3 раза, а победить его 3 раза подряд.
Другими словами, это означает, что вы не можете выиграть, просто оставаясь в игре.
Максимальное игровое время Теневого Леса составило 45 минут. Если в течение 45 минут не принималось решение о выигрыше или проигрыше, решение принималось системой в соответствии с различными стандартами, и победитель определялся этим решением.
Самым важным стандартом была очки убийства, а вторым - очки охоты, полученные путем поимки Скитальцев и Теневого Тирана. Если и тут нет выхода, то победа решалась путем прочности, оставшейся на щите.
Эту информацию рассказали НПС в Зале Гладиаторов, так что о ней, знали лишь Красная Линия. Поэтому их ранняя стратегия состояла в том, чтобы сначала защищаться, в то время как они обеспечивали свое видение на протяжении всего поля боя через умение души Людмилы “Посадка рассады”. (п.р. что-то на подобие ЭХО-локатора.)
Они планировали закончить игру, имея 3 человек в команде, идущих вместе через лес, выслеживая при этом Скитальцев или врагов.
Сам по себе их план был неплох. Что Посадка рассады Людмилы, что Чувство Крови Красного Солнца, это были навыки души, которые хорошо вписывались в данную стратегию.
Но, как всегда, теория и практика значительно различалась друг от друга. Прежде всего, то, о чём они переживали, это изменение погоды каждые 4-7 минут.
Они знали, что погода постоянно меняется, но услышав о ней, стали думать, что она имеет большое значение. Еще они ошиблись в способностях Скитальца.
Они считали Скитальца монстром, которого можно легко убить. Хотя его уровень был немного выше среднего, но поскольку это был обычный монстр, они думали, что элитной команде Красная Линия не составит труда убить его.
Именно это ошибочное предположение и стало главной причиной дальнейшего кошмара.
Из-за случайной смены погоды даже Посадка рассады не давала идеального видения. И Скиталец не был низкоуровневым монстром, с которым они могли справиться за минуту, как они думали.
В тот момент, когда они охотились на Скитальца... Появился он.
Их было даже не 3 человека.
Это был всего лишь один человек.
В отличие от Дороги Аттестации, Теневой Лес отображал лишь имя команды на пользователи, поэтому они не могли узнать имя игрока.
Снова? Красное Солнце был слишком удивлен, когда Одинокий Король напал на него сзади, когда он охотился на Скитальца.
Но он не успел даже удивиться. Потому что в то же самое время, когда появился Одинокий Король, первое, что было разбито, так это голова Красного Солнца.
Сразу после того, как Одинокий Король разорвал голову Красного Солнца, пока тот был занят Скитальцем, он разделил тело Людмилы на две части. И без особых усилий добил Стальное Сердце.
Красное Солнце и Людмила потеряли свою жизнь в результате одной атаки. И даже Стальное Сердце, который мог выдержать 4 удара - пал от одного удара.
Одинокий Король убил их и забрал почти всех Скитальцев, которых они поймали. И после первой битвы... Красное Солнце, Людмила и Стальное Сердце начали подвергаться насилию со стороны единственного человека, Одинокого Короля.
Вместо этого, видение 3-х людей Красной Линии работало куда хуже, чем видение Одинокого Короля. Хотя было неизвестно, какую способность он активировал, но Одинокий Король никогда не упускал трех людей из виду.
Смерть, смерть....... и еще одна смерть.
Три человека продолжали умирать. В конце концов, Красное Солнце двигался как можно тише и незаметнее, пытаясь внезапной атакой сломать щит противника и разбить красный кристалл Одинокого Короля.
Но даже такой ход не сработал.
19:0
Всего за 20 минут счет стал таким. Конечно, 19 убийств принадлежали Единой гильдии. Еще более шокирующим было то, что единственным игроком из Единой гильдии, который появлялся перед игроками Красной Линии, был исключительно Одинокий Король.
Другими словами, это означало, что три человека были фактически разбиты одним человеком.
"Сумасшедший. Это просто смешно."
Людмила изо всех сил пыталась убежать, дабы удержать последнюю счёт поражения. Она знала, что все равно проиграет, но не хотела заканчивать игру своей смертью.
"Единую гильдию невозможно победить. Как мы можем победить гильдию, в которой таких людей как этот монстр, ещё больше."
Людмила чувствовала, что великий план Красной Линии был разгромлен в прух и прах.
Контролировать Зал Гладиаторов? Титул Первого Пользователя?
Все это стало недостижимой мечтой.
"Если только......"
В тот момент, когда в поле зрения Людмилы появился щит, одинокий меч пролетел прямо по воздуху и вонзился ей в спину.
Квадедедек, Фун!
Людмила, чья голова разлетелась, словно спелый арбуз, упала. Счёт сравнялся на 20:0, и победитель игры был определён.
Подавляющая победа Единой гильдии.
И на этот раз побежденный Красное Солнце трясло всем телом, глядя на слово "вы проиграли".
"Дорога Аттестации, Теневой Лес... как такое возможно. Нет, я уже думаю о том, что мы не сможем победить и в Святыне Луны......"
Святыня Луны еще даже не начался, но Красное Солнце уже ощущал поражение. Это означало, что шок, который он получил от двойного поражения на этот раз, был слишком велик.
Красное Солнце, который был так решительно настроен сделать Зал Гладиаторов своим, бессильно опустился на колени в отчаянии.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 85: Аккаунт игрока (1)**

[Члены команды находятся в режиме ожидания и не могут подать заявку на вступление в битву. Если вы хотите подать заявку на битву, те, кто находится в режиме ожидания, не смогут принять участие. Вы все еще хотите вступить в битву?]
Сан-хек в очередной раз проигнорировал предупреждение и сразу же нажал кнопку подтверждения, чтобы присоединиться к битве.
В принципе, все поля сражений, за исключением Дороги Аттестации, требовали команду, поэтому, если у вас была команда, вы могли присоединиться к полям сражений.
Разумеется, лишь один человек не мог составить команду.
Ему по крайней мере потребовалось бы от 3 до 5 человек, чтобы создать команду для принятия участия в Теневом Лесу которая нуждалась как минимум в 3 людях, и от 7 до 12 человек, чтобы принять участие в Святыне Луны, которая нуждалась как минимум в 7 людям.
После того, как команда сформировалась, можно было подать заявку на командный бой.
Сан-хек же метил на лазейку, поэтому после того, как он нанял наемников НПС, чтобы заполнить команду, он мигом разорвал с ними контракт. В основном Сан-хек использовал НПС в качестве заполнителей.
По сути, это был очевидный баг игры. В прошлой жизни Сан-хека прошло некоторое время, пока не была обнаружена эта проблема. В основном не имело смысла участвовать в битве 3:3 в одиночку, но всё равно были те, кто объединялся таким образом с НПС для развлечения.
Хотя в будущем гладиаторов станет больше, было ясно, что ни один гладиатор не захочет участвовать на всех полях сражений в одиночку.
Так что для Сан-хека это был всего лишь "баг". Конечно, сам Сан-хек не знал, будет ли он забанен Хаосом, если он намеренно воспользуется этим багом.
В его прошлой жизни этот "баг" был всё таки обнаружен, но не был исправлен, поскольку люди думали, что он не сильно влияет на игру. Скорее, он был просто оставлен нерешенным для удовольствия пользователей.
Во всяком случае, этот баг почти на 99,99% наверняка будет обнаружен, потому что система Хаоса на данный момент, постоянно и очень тщательно анализирует игру.
Было забавно использовать его в качестве ярлыка, потому что в тот раз битва была невыгодной для обеих сторон: 3:1.
Но в конце концов, Сан-хек вошел в Святыню Луны в одиночку.
И на этот раз 7:1.
По сути, 7:1, была обустроена как круговой спаринг, где каждый союзник и опонент дрался один на один, но сейчас это не имело значение, потому что кое-кому придётся иметь дело с 7 людьми подряд без передышки.
Но Сан-хек, или же, Одинокий Король был уверен в своих способностях.
\* \* \* \*
Позже, лиги, которым про-геймеры больше всего хотели бросить вызов и, очевидно, получить наибольшее количество поклонников и самый высокий рейтинг были........ "Дорога Доказательства" и "Теневой Лес".
Хотя популярность Дороги Доказательств была неоспорима, но была также другая причина, по которой люди любили Теневой Лес.
Теневой Лес, через несколько месяцев, который со временем завоюет свою аудиторию, введет индивидуальную систему соответствия под названием "Рандомные Соревнования". После этого случая, популярность Теневого Леса взлетит необычайно высоко.
Первоначально он был в некоторой степени популярен в командном сражении, но возможность достижения одиночного рейтинга, а не командного, сделала его ещё более популярным.
С другой стороны, Святыня Луны тоже не отставала, поскольку была создана "Про-Лига", потому про-геймеры со всего света начали объединяться и бороться за командный рейтинг.
Конечно, в целом популярность Святыни Луны не была низкой, но поскольку Дорога Аттестации и Теневой Лес были слишком популярны, он начал потихоньку меркнуть позади них.
В отличие от Зала Гладиаторов, который имел несколько сложную настройку на каждом поле боя, Зал Смерти был интегрирован в саму лигу, поэтому популярность со стороны зрителей была не так важна.
Сам контент Зала Смерти заключалась не в личных достижениях, а в достижениях гильдии.
Можно было зарегистрироваться на "Экспедиционную Карту" в качестве отряда гильдии, после чего все сражения происходили за команду "Экспедиция" против команды "Экспедиция"
Всего была 1 лига, но типы подземелий, на которых можно сражаться, были довольно разнообразны.
На данном этапе было подготовлено ровно 16 подземелий, но каждое подземелье имеет свой лимит входа.
В каждой команде было от 3 до 9 человек, но кто войдет, решали участники Экспедиции в первые 5 минут подготовки.
Характеристики каждого подземелья были разными, поэтому лучше всего было разработать больше стратегий.
В этом смысле Кун считал, что ни одна экспедиция не сможет победить "Экспедицию Террикулума", созданную пользователями гильдии Террикулум.
Если у Красного Солнца была уверенность в победе в Зале Гладиаторов, то у Куна была уверенность в победе в Зале Смерти.
Это было очевидно, по крайней мере, еще неделю назад.
- Мы сдались.
Красное Солнце покачал головой и ответил на вопрос Куна отчаянным взглядом.
- Неужели всё настолько серьёзно?
- Фууууф~.... Красная Линия, кажется, сама по себе рушится. Я чувствую, как взрывается мой мозг при виде него. Не только я, но и все члены гильдии которые находятся со мной в таком же состоянии. Если я буду продолжать настаивать, может быть, мы прорвёмся. И, возможно, с помощью Террикулум мы сможем по крупицам одержать несколько побед. Но когда я вижу его, все рушится. Я думаю, что лучше просто сдаться из-за него.
Красное Солнце говорил о его истинных чувствах.
Он действительно не мог больше этого терпеть.
- Хааа..... Кажется, со мной то же самое.
Кун, услышавший слова Красного Солнца, пробормотал с мягким выражением сочувствия:
- Я понимаю, что ситуация с Залом Смерти не самая лучшая..... Но неужели все настолько плохо, как у нас?
- Да...... На самом деле, мы ещё не сдались...... Нет. Я не уверен, что мы сдались. Уже идет второй день, а я все еще не могу вступить в битву. Просто уверенность членов нашей гильдии сильно пошатнулась, поэтому, как только мы немного оправимся, мы снова бросим вызов. Но от случившегося не так легко придти в себя.
Честно говоря, даже Кун, который говорил об этом, боролся в течение 2 дней, но еще не восстановил свою волю к битве. Одной мысли о Зале Смерти было достаточно, чтобы его затрясло.
Конечно, их состояние было немного лучше, чем у Красной Линии. Если этот человек "прямо" наступил на Красную Линию, то на Террикулум он "наступал" косвенно.
Следовательно, ему все равно должно было стать немного лучше.
Однако, если матч завершается, а результат этого сражения генерируется перед вами, это тоже самое, что быть растоптанным косвенно.
На листе результатов всегда было только одно имя.
Человек, который сбил с ног Террикулум и разрушил Красную Линию.
Очевидно, это был Одинокий Король.
- Почему именно Единая гильдия? Они сделали это намеренно, не так ли?
- Это очевидно. Есть 3 идентифицированных пользователя....... но только Одинокий Король в одиночку смёл Зал Смерти и Зал Гладиаторов... возможно, они хотят показать нам разницу в силе, чтобы мы сдались сами. И несмотря на нашу разъяренную команду, их тактика была очень успешной.
Красное Солнце с горечью покачал головой.
Он не хотел сдаваться именно так, но гильдия, которая разрушилась после встречи с ними, пала окончательно.
- Единая гильдия....... это действительно гильдия монстров.
Кун не опроверг слова Красного Солнца. Он также знал, что в конце концов Террикулум сдастся.
- Кун, мы с членами моей гильдии решили никому не рассказывать о наших "встречах". Это не потому, что мы стесняемся.... Это просто несправедливо, что к этому причастны только мы. Другие гильдии должны также немного пострадать.
- Согласен. Я сообщу членам моей гильдии, чтобы они молчали об этом инциденте.
Кун, услышавший слова Красного Солнца, естественно кивнул.
Два человека объединились сердце к сердцу на основе общих страданий. Но если они этого не сделают, то, возможно, не смогут вынести этого в дальнейшем, потому что это было так несправедливо и разочаровывающие.
\* \* \* \*
Примерно через четыре дня после того, как Красная Линия отказалась от матчей, Террикулум тоже сдался. Всего весь этот балаган длился 10 дней, но по факту эти 10 дней были очень тяжелыми не только для Одинокого Короля, но и для Сан-хека.
Единственный способ, которым Сан-хек мог справиться с Красной Линией и Террикулумом, это сократить время для сна и перерывов, закончить все необходимые дела как можно быстрее, а затем провести все оставшееся время в Зале Гладиаторов и в Зале Смерти.
Другими словами, всеми этими махинациями управляло одно тело, но казалось, что все 10.
На самом деле, если бы Красная Линия и Террикулум боролись и растягивали свои столкновения до конца, Сан-хек мог бы оказаться в очень затруднительном положение.
Конечно, в итоге победил Сан-хек, но это была нелегкая победа.
Причина, по которой эта победа была ещё слаще, заключалась в созданной лиге. 15 марта 2029 года.
Лига обновлялась раз в месяц, но этот месяц был засчитан не с даты создания, а на основе календарной даты.
Лига закончится 31 марта, и с 1 апреля начнётся подготовительный период продолжительностью в течение 4 дней до начала новой лиги, поэтому был ещё предсезонный интервал. Затем уже начнётся новая лига с 5 апреля.
Другими словами........ если он подождёт 4 дня после 31-го, он сохранит свой текущий рейтинг, что означает, что Сан-хек сохранит свой рейтинг для всего Зала Гладиаторов, а также Зала Смерти.
- Вы действительно сдаетесь именно сейчас? Фууууф~ Во всяком случае я должен какое-то время отоспаться как следует.
В такой ситуации он должен был быть готов к любым неожиданностям, так что Сан-хек не мог спокойно лечь на кровать и уснуть. Он слишком устал в реальности, а не только в игре.
Сан-хек, который вышел из системы и поспал в течение часа, проснулся и снова подключился к системе. Он в очередной раз взглянул на Зал Гладиаторов и Зал Смерти.
К счастью, ничего не изменилось.
Сан-хек снова вышел, проверив состояние залов. По крайней мере, он немного поспал сегодня и собирался продолжать проверять состояние залов в дальнейшем.
Четыре дня пролетели в один миг. В течение четырех дней Сан-хек ждал и продолжал наблюдать за Залом Гладиаторов и Залом Смерти. Ему уже хватало разницы в рейтинговых очках, но он был озабочен мыслями, которые беспрерывно въедались ему в голову. От чего он не мог перестать наблюдать за состоянием залов.
Через четыре дня, после полуторамесячного сезона, лига, наконец, закончилась.
Результаты объявились за все первые лиги ВС, и что удивительно, так это победители всех лиг был одинаков.
Первая открытая лига в ВС в Зале Гладиаторов и в Зале Смерти закончилась.
Дорога Аттестации 1-й рейтинг "Одинокий Король".
Теневой Лес 1-й рейтинг "Одинокий Король".
Святыня Луны 1-й рейтинг "Одинокий Король".
Зал Гладиаторов: Очков убийств 1-й рейтинг "Одинокий Король".
Зал Гладиаторов: Интегрированный 1-й рейтинг "Одинокий Король".
Зал Смерти: Очков убийств 1-й рейтинг "Одинокий Король".
Зал Смерти: Общий урон 1-й рейтинг "Одинокий Король".
Зал Смерти: Интегрированный 1-й рейтинг "Одинокий Король".
•••••
•••••
На самом деле, Одинокий Король охватил все первые рейтинги в двух местах.
Когда он выиграл в Зале Гладиаторов интегрированного 1-го рейтинга, он получил уникальный титул "Король Меча".
Когда он выиграл в Зале Смерти интегрированного 1-го рейтинга, он получил уникальный титул "Идеальная охотничья машина".
Против большого количества врагов он побеждал 20 раз подряд без посторонней помощи. Это явное достижение. Он получил уникальный рейтинговый титул "Одинокий волк".
Всего 44 рейтинга в общей сложности для обоих залов. И он занял первое место во всех 44 рейтингах. Это было достижение, которое никто не осмелился заполучить. Тем самым, он получил легендарный титул "Я - легенда!".
- Что?!
Сан-хек был очень удивлен, увидев награды. Титулы, которые он мог ожидать, были просто Король Меча и Идеальная охотничья машина. На самом деле, их было неоправданно сложно получить.
Но теперь, такое неоправданно трудное достижение стало большим подспорьем для Сан-хека, последнее, что он получил, был легендарный титул.
Было совершенно ясно, что получить такой титул совершенно трудно, сколько бы денег ни было потрачено.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 86: Аккаунт игрока (2)**

Титул: - "Я - легенда!’
Класс: Легендарный
Описание: Как же занять 1-е место как в Зале Гладиаторов, так и в Зале Смерти? Никак. Это практически невозможное явление, которое даже в будущем невозможно будет повторить. А так, это большое достижение. Которое люди запомнят навечно.
Эффекты: - [Префикс: Все способности в Зале Гладиаторов увеличиваются на 30%.] [Постфикс: Все способности в Зале Смерти увеличиваются на 30%.] [Постоянный эффект: &lt;Сама легенда (S): Если вы победите в Зале Гладиаторов и в Зале Смерти, то сможете получить легендарную часть печати. Когда вы соберете все 100 обрывков, то сможете создать легендарную печать, которую можно будет обменять на "Фантастический эликсир", который навсегда повысит все ваши способности на 1%.&gt;]
Титул - "Одинокий волк"
Класс: Уникальный
Описание: Очень трудно в одиночку противостоять большому количеству людей. Победить целую группу тем более. Но если такое произойдет 20 раз подряд... Это станет похвальным достижением.
Эффект: [Префикс: N/А] [Постфикс: N/А] [Постоянный эффект: &lt;Одиночка (S): Весь урон, полученный от одного игрока, уменьшается на 14%.&gt;]
Титул - "Идеальная охотничья машина"
Класс: Уникальный
Описание: Первый "победитель" в Зале Смерти. Как обычно, первый - особый случай.
Эффект: [Префикс: Увеличивает силу атаки на 10% в Зале Смерти.] [Постфикс: Увеличивает силу защиты на 10% в Зале Смерти.] [Постоянный эффект: &lt;Добыча поймана! (A): Всякий раз, когда пользователь побеждает монстра в Зале Смерти, выносливость, здоровье и живучесть восстанавливаются на 3%.&gt;
Титул - "Король Мечей"
Класс: Уникальный
Описание: Первый "победитель" в Зале Гладиаторов. Как обычно, первый - особый случай.
Эффект: [Префикс: Увеличивает вероятность критического удара на 10%.] [Постфикс: Увеличивает критический урон на 50%.] [Постоянный эффект: &lt;Учение короля (А): Каждый раз, когда вы сражаетесь или убиваете в Зале Гладиаторов, шанс критического удара увеличивается на 5%, а урон от критического удара увеличивается на 20%. Максимум накапливается от 50% до 200% (10 убийств), но если вы умрете, всё откатывается назад на 0% (0 убийств).&gt;]
Сан-хёк, читавший описания, эффекты и навыки титулов, которые он получил, сделал очень удовлетворенное выражение лица. Ничто из этого не было бесполезным.
"Фантастический эликсир", который он получил благодаря легендарному титулу, был легендарным классовым эликсиром. Практически чем то схож с "духовными пилюлями", и эффект тот же. Если ещё проще, то это означает, что вы можете поднять базовые способности до +200%, если вы принимаете как духовные пилюли, так и Фантастический эликсир.
Но конечно, достать Фантастический эликсир не так просто.
Так что титул "Я - легенда!" был сам по себе легендарным.
Сан-хёк использовал бы все эти титулы, которые имели аналогичные эффекты.
- За выполнения тяжелой работы, всегда найдётся соответствующая награда.
Сан-хёк приятно рассмеялся и кивнул головой.
Даже для Сан-хека было нелегко заполучить первые места в Зале Гладиаторов, и Зале Смерти. Это было практически невозможно из-за нехватки времени.
В этом сезоне ему удалось занять все 1-е места только потому, что самих участников было мало.
Если бы участников было больше, как и самих матчей, то ему бы не удалось занять все первые места.
Другими словами, это означало, что это был единственный путь заполучить титул "Я - легенда!".
Конечно же, сам Сан-хек не предполагал, что может возникнуть такой титул. Он просто решил бросить вызов самому себе, смутно думая о том, что если он заполучит первое место хоть где-то, из этого может случиться что-то хорошее.
- В данный период, замОк на Дороге к Смерти медленно начал отпираться. Если это так, то количество пользователей в обоих залах быстро увеличится и за всем этим невозможно будет уследить в одиночку, не так ли?
В тот момент, когда Сан-хек подумал об этом, другая гильдия или альянс почти прошли через Дорогу к Смерти…
- Давай для начала не будем слишком углубляться в детали, и просто на некоторое время сосредоточимся на Дороге Аттестации и Теневом Лесу.
Потому что популярность этих 2 полей сражений не увеличится и не уменьшится даже с течением времени, поэтому, сосредоточившись на них, Сан-хек мог многое получить.
Не только титулы были наградой, которую Сан-хек получил как победитель сезона 1:1.
Он также получил много интегрированных рейтинговых очков.
Хотя рейтинговые очки существовали по-разному для каждого поля боя, в конце концов, тем, чем пользователи были наиболее обеспокоены - это интегрированными рейтинговыми очками.
Интегрированные очки Зала Гладиаторов (Гладиатор) и интегрированные очки Зала Смерти (Смерть).
Эти 2 интегрированных пункта-то, чем пользователи в будущем будут обеспокоены.
Рейтинговые очки для каждого поля боя сбрасывались до нуля для каждого нового сезона, но интегрированные рейтинговые очки не сбрасывались до открытия нового интегрированного сезона.\*
Объединенный сезон обговаривался передним числом. Обратите внимание, что второй интегрированный сезон уже проводился, так как планета второго измерения появилась после третьего года службы, так что 1-1, 1-2, 1-3.... Был запланирован только после отдельных сезонов, подобных этому.
(\*Примечание редактора: насколько я могу понять, поскольку объединенные рейтинговые очки не будут сброшены до нуля (поскольку начинается новый интегрированный сезон) до третьего года службы ВС, лидерство Сан-хека в комбинированных рейтинговых очках почти непобедимо. Еще как минимум два года.)
Если это так, то в чём смысл накапливающихся интегрированных очков?
Ответ на этот вопрос находился в "Зале Славы", который существует в Зале Гладиаторов и Зале Смерти.
Зал Славы был чем-то вроде магазина.
Конечно же в роли не обычного магазина. Зал Славы мог похвастаться различными видами предметов, начиная от обычного карандаша заканчивая до мифической сковороды. Но для того чтобы приобрести эти предметы, было одно условие.
Это интегрированные рейтинговые очки!
Согласно Интегрированному Пользовательскому Соглашению, так называемым "Залом Славы", изменились кое-какие элементы.
Все предметы могут быть куплены за золото, но цена соответственно не была низкой. Такая функция была доступна не всем, но если рейтинговых очков было предостаточно, то предмет можно было купить без каких-либо проблем.
Обратите внимание, что не все предметы в Зале Славы были доступны для быстрой покупки.
Сейчас, пользователь, у которого больше всего интегрированных рейтинговых очков во всех 2 залах, это Сан-хек. У него не просто много очков, а чрезвычайно много. Сан-хек в какой-то степени, уже мог покупать магические предметы.
Это означало, что потребуется больше времени, чтобы предметы в Зале Славы стали значимыми для обычных пользователей.
\* \* \* \*
- Подумай хорошенько. Это не шутка, если ты выйдешь из гильдии сейчас, Гильма-хен\* поднимет шум и накажет тебя.
Дублек говорил правду. Но Гай Бэк, который слушал его, похоже, не передумал.
- Каким образом? Убьёт? Мне все равно. Что бы ты ни говорил, я не передумаю. Тот сукин сын, позволил другим принять на себя его удары, оставил выживших и сменил корабль, он больше не мастер гильдии для меня.
Твердо проговорил Гай Бэк. Его злость не знала предела.
- Слушай, с тех пор как мы присоединились к Тёмной Линии, мы уже говорили всем новым членам гильдии о том, что если они не будут достаточно квалифицированными, их работа в дальнейшем - это стать пушечным мясом.
- Я сказал, что знаю. Но почему только наша гильдия получает самое худшее на Дороге к Смерти? И если большинство членов гильдии мертвы, и только несколько пользователей прошли через Дорогу к Смерти, разве не твоя задача заботиться о мертвых членах гильдии? Почему вдруг Гильма и элитные пользователи, которые прошли через Дорогу к Смерти, вдруг внезапно вышли из гильдии и ушли по разным гильдиям?
- Это, это для лучшего будущего..........
- Ты б\*\*ть, серьёзно щас? Хен, не связывайся со мной больше. Потому что только благодаря хену, по крайней мере, существует этот разговор. Будь то уборка этого беспорядка или вознаграждение, просто не звони мне. Ну, ты всё равно не сможешь связаться со мной в будущем, поскольку я все равно всех заблокирую. Это только сегодня мы переписываемся по почте с хеном. Но в будущем таких вещей не будет.
- А ты не слишком самоуверен только потому, что у тебя есть талант?
Когда Гай Бэк ответил таким образом, Дублек тоже разозлился. Но это было только до определенного момента.
- И что? Хочешь сразиться со мной?
С этими словами глаза Гай Бэка мгновенно стали холодными.
Дублек был человеком, который знал навыки Гай Бэка лучше, чем кто-либо другой, поэтому он ничего не мог сделать.
- Передай моим братьям по гильдии в Утренней Росе\*, что шея когда-нибудь отделится сама собой\*. (п.р. ууууу~ запахло угрозой)
Гай Бэк был человеком, который считал гуманность и справедливость очень важными. Поэтому он больше не мог работать вместе с мусором, который предал его.
Конечно, отклонение предложения Утренней Росы - это в конечном итоге стать врагом Темной Линии, если это произойдет, его игровая жизнь в дальнейшем может быть очень тяжелой и утомительной.
Но даже зная это, он смело отверг предложение Утренней Росы. Он не мог забыть гуманность и справедливость, чтобы избежать трудностей.
Это было то же самое, что покончить с жизнью Гай Бэка, нет, Юн Дэ Хуна.
Гай Бэк, расставшийся с Дублеком, попытался спокойно привести свои мысли в порядок.
- Недалёких людей в Утренней Росе, конечно, хватает... убить их не составит труда, но если я продолжу убивать без причины, кажется, проблема только усугубиться.
Гай Бэк не боялся показать силу. Но если он будет продолжать бороться с Утренней Росой, то его отношения с Тёмной Линией ухудшатся.
Независимо от того, является ли это Гай Бэк, битва со всей линией в одиночку была хлопотным делом. Если конечно он уже не попал в чёрный список линии, ему, возможно, придется создать новую учетную запись.
- Я должен залечь на дно на какое то время........
Однако как бы сильно он не страдал, мысль покинуть Героические Земли даже не возникала. Он не хотел покидать Героические Земли, но ему нужно было залечь на дно........ Было только одно место, где можно было выполнить оба условия.
- Ну, чему быть - того не миновать, так что для начала разберемся, с Дорогой Аттестации или чем-нибудь другим.
Гай Бэк был пользователем, который очень любил PvP. Также, его мастерство не было плохим. Вот почему он давно хотел попасть в Зал Гладиаторов.
Во всяком случае, после регистрации на Гладиатора он может подать заявку на бой в любом месте, поэтому, если он спрячется в нужном месте и продолжит ходить только в "Дорогу Аттестации", даже после того, как Тёмная Линия решит наступить на него, они ничего не смогут сделать Гай Бэку.
- Если я продолжу играть таким образом в течение нескольких месяцев, они наверняка успокоются за это время, верно.
На самом деле, даже если Утренняя Роса присоединится к Темному Дракону, основной гильдии Тёмной Линии, было мало шансов натворить там шуму.
Что означало, что интерес Тёмной Линии к нему, возможно, был высок только в этот момент.
Когда он сложил эти несколько фактов вместе, выбор Гай Бэка, скорее всего, пал на очевидное.
\* \* \* \*
[...3, 2, 1, 0. Вызов на поле боя.]
Хотя сейчас был предсезонный период, который не поднимал рейтинговые очки, причины, по которым Одинокий Король подал заявку на Дорогу Аттестации, были, очевидно, из-за легендарного титула "Я-легенда!".
Даже если рейтинговое очко не накапливаются, он получит легендарные части, поэтому он думал, что должен собрать их больше, чтобы быстро собрать легендарную печать и уже с ней получить Фантастический эликсир.
“Сегодня почему-то нашлась достаточно быстро.”
Дорога Аттестации находила пользователей очень редко, в основном из-за предсезонного периода. Однако сегодня игра была запущена практически одновременно с запуском.
\*на заднем плане: ливень\*
На этот раз он оказался на лугу с проливным дождем на заднем плане. Такое травянистое поле битвы было любимым местом Одинокого Короля.
Обычно такой стиль боя он часто называл "скоростной игрой". Чем быстрее он заканчивал игру, тем больше игр ему удавалось сыграть, и тем больше он мог собрать частей для печати, поэтому Одинокий Король, естественно, предпочитал этот стиль.
Хотя шел сильный дождь, для пользователя уровня Одинокого Короля такой дождь не был помехой.
Одинокий Король бежал вперед под проливным дождем.
\*на заднем плане: звук шагов по мокрой почве\*
Как долго он бежал? Найти противника оказалось легче, чем ожидалось. Обычный пользователь в основном не бежал вперед к противнику - а выжидал, но его противник, казалось, бежал вперед точно так же, как Одинокий Король.
Так или иначе, когда Одинокий Король и его противник увидели друг друга, битва началась. Тут не было такого понятия, как разговор.
На самом деле, тут не было смысла для "разговора". По крайней мере, когда Одинокий Король и его противник встретились, они одновременно повытаскивали свои оружия и направили их друг на друга.
Лязг, когда Одинокий Король вытащил убийцу огров, его противник тоже вытащил свое оружие.
Точнее, он не вытащил его, а призвал.
Оружие, которое он призвал, называлось "Бусины души", представляющее из себя оружие для боевого мага.
В ВС существует множество различным магов, один из которых был боевой маг (War Meiji), следуя из названия, он был тем, кто изучал магию, специализированную на сражениях.
Они в основном использовали оружие, такие как "Бусины души" или "Клинок-Посох" и "Гримуар" в качестве основного оружия, и в зависимости от оружия, которое они использовали, характеристики были разными.
Для боевого мага, использующего Клинок-Посох, они в основном использовали вспомогательные заклинания. Когда они выбирали свое древнее знание, они использовали один слот души для системы боевого мага, в то время как другой слот души использовалась для волшебного знания, которое высвобождало навыки системы борьбы с копьем.
Их физические навыки и умение максимизировать эффективность с помощью заклинаний были их характеристиками.
Боевые маги, которые используют Гримуар, были опытными игроками и в основном магами специализирующихся на "атаках по областям", которые также играли и участвовали в крупномасштабных сражениях. Большая часть их магии не подходила для небольших сражений, потому что время для произношения заклинания и его использования было длинным, и в этот момент они должны были держать свой "Гримуар" при себе.
Последний, боевой маг, использующий Бусины души, сражался со своим уникальным стилем, используя различные заклинания. Иными словами, именно их и полагалось называть настоящими боевыми магами.
После того, как маг призвал Бусины души, его руки становятся свободными, в основном это связано с тем, что сами Бусины вращаются вокруг тела владельца. И тот факт, что обе руки свободны в момент сражения, означает, что он может свободно использовать "быструю" магию через Бусины.
Хотя использование быстрой магии уменьшало силу и дальность атаки, это было необходимо в реальном бою.
Теперь пользователь против Одинокого Короля, Гай Бэк, является боевым магом, который использует Бусины души.
Он был не просто боевым магом, он был превосходным боевым магом высшего класса.
Так ли это? В глазах соперника Одинокого Короля отражалась уверенность.
\*Хен означает старший брат. Как онии-сама.
\*Примечание редактора: насколько я могу судить, "Утренняя Роса" - это гильдия Гай Бэка.
\*Примечание редактора: Гай Бэк говорит, что гильдия (Утренняя Роса) посеяла семена своего собственного разрушения, и рано или поздно они будут уничтожены. (в поэтическом смысле)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 87: Пламенный человек, незнающий слово - сдаться (1)**

"Одинокий Король из Единой гильдии... никогда раньше не слышал о нем, но, поскольку он из Единой гильдии, я должен быть на стороже, верно?"
Вместо незнакомого имени Одинокий Король, Гай Бэк сосредоточился больше на Единой гильдии, к которой он принадлежал. Единая гильдия была одной из лучших элитных гильдий, также известной как “сотня в одном”, а не “тысяча в одном”. (п.р. каламбурчики наше всё. тут говориться что один пользователь из Единой гильдии - это как 100 про-игроков)
Вот почему его нельзя было недооценивать.
После того, как Гай Бэк призвал свою Бусину души, именуемая "Пятихвостая лиса", он быстро задвигал пальцами правой руки и пальцами левой руки, чтобы завершить две разные "быстрые" магии.
Одним из них был "Ледяные Осколки", которым можно было бы назвать приёмом в боксе, а другим - "Ледяной Воздух", который мог отморозить ноги противнику.
Эти два навыка были комбинацией, которую Гай Бэк часто использовал, поскольку от этих комбинаций, он мог получить бонус.
"Во-первых, его ноги.…”
Гай Бэк попытался заморозить ноги Одинокого Короля Ледяным Воздухом. Но, когда он попытался использовать быструю магию замораживания, брошенный кинжал Одинокого Короля полетел прямо в него.
Сама по себе сила атаки не казалась слишком сильной. Но вот выбор времени для атаки, был подобран искусно. "Быстрая" магия, относилась к магии, которая чрезвычайно сокращала время формирования самой "магии", выбирая тем самым эффект постфикса, поэтому, время формирования магии был относительно укорочен во времени.
Время формирования Ледяного Воздуха, которую он использовал, составляло всего 0,7 секунды. Но кинжал, брошенный в него, попал в эти 0,7 секунды.
Дзинь!
Хотя кинжал не попал по Гай Бэку прямо, а ударил лишь перед ногами Гай Бэка, этого было вполне достаточно, чтобы помешать формированию магии. Благодаря этому Гай Бэк не мог использовать Ледяной Воздух идеально.
Свист, Дзынь-Дзынь-Дзынь!
Ледяной Воздух пролетел чуть дальше, чем хотел Гай Бэк, и в результате Одинокий Король легко избежал Ледяного Воздуха.
"Неужто совпадение?”
Гай Бэк слегка покачал головой, и Ледяные Осколки тут же взмыли в воздух. Ледяные Осколки была магией, которая могла быть мгновенно использована в качестве быстрой магией, поэтому не было никакого риска в том, если её прервать.
Но на этот раз, как только Ледяные Осколки высвободились из рук Гай Бэка, они были точно разрезаны пополам.
БАХ!
Нелегко было разрезать Ледяные Осколки, которые летели почти со скоростью в 200 км/ч.
Техника, которую использовал Одинокий Король, является одним из характерных навыков Теневого Рыцаря, "Меч Черного Дракона". Это был очень трудный навык души, требующий тонкого контроля.
Меч Черного Дракона можно было бы назвать "оборонительной" атакой.
Это была своего рода активная защита. Не атакуя противника напрямую, отвлекая мага выставленным оружием или просто отклоняя магию своим клинком, оно блокировало поток атаки и создавало эффективную защиту.
“Ты что, издеваешься?”
В этот момент по спине Гай Бэка пробежал холодок.
Именно так эксперт признает эксперта. Конечно, только с 2-я атаками, Гай Бэк сразу заметил мастерство своего противника.
Но, он не был из тех, кто легко признает поражение.
Гай Бэк быстро отступил назад, используя "Прогулку по ветру". Прогулка по ветру была одной из основ боевого мага, поэтому магическое заклинание Гай Бэка было простым и эффективным.
ПАТ-ПАТ-ПАТ!
Гай Бэк, который в мгновение ока отступил на несколько метров назад, посмотрел на Одинокого Короля, держа обеими руками бусы.
Древние знания Гай Бэка были "Маг ледяной стихии" и "Маг крови".
Маг ледяной стихии был на 5 уровне, а Маг крови на 4 уровня.
Древние знания серии "маг" могли со временем расти, но также, доходить до своего предела.
Маг ледяной стихии Гай Бэка был ограничен до 8-го уровня, а Маг крови - до 7 уровня. Самое интересное, что все пользователи, изучившие древние знания серии "маг", могли выбрать 1-2 уровня "Общей магии".
Один пользователь может выбрать до 7 заклинаний Общей магии, но выбирать они должны с умом. Прогулка по ветру, которую только что использовал Гай Бэк, была одной из основ Общей магий.
- Ледяное копье и Кровавая рука!
Гай Бэк выбрал Ледяное копье, магию ледяной стихии 3-го уровня и Кровавую руку, магию крови 3-го уровня.
Оба они были магией 3-го уровня, так что даже если он использует как можно более быструю магию через бусину, ему потребуется от 1 секунды до 0,9 секунд времени формирования каждого. Тем не менее, Гай Бэк сделал двойное формирование в одно и тоже время и максимально сократил время каста.
Двойное формирование было возможно только тогда, когда вы производили различную быструю магию обеими руками, как сейчас, но это можно было сделать только с минимумом 250 VRA.
На самом деле, даже если ваш VRA был высок, такого не возможно было провернуть просто так, если конечно диспозиция между навыками не соответствовала. Двойное формирование возможно только для нескольких пользователей, которых часто называют прирожденными магами... Гай Бэк сотворил это двойное формирование быстрее и точнее, чем кто-либо другой.
Расширение дистанции и двойное использование произошли почти в одно и то же время. Вот почему Гай Бэк думал, что на этот раз противник его не остановит.
"Удерживаемый Кровавой рукой и пронзенный Ледяным копьем!”
Сочетание Кровавой руки и Ледяного копья было очень простым и мощным.
Особенно, если двойное формирование может быть сделано идеально, как это сделал Гай Бэк. Оба навыка можно почувствовать как один навык, потому что оба навыка выполняются одновременно.
Если бы это был обычный противник, то в тот момент, когда оба заклинания завершатся, противник среагировал бы одним из двух способов. По очень естественной реакции, он бы - совершил насильственный маневр, чтобы избежать атаки или занять оборонительную позицию, чтобы заблокировать атаку.
Но Одинокий Король был другим.
Он не уклонялся и не блокировал.
Он просто... стоял на своём.
Рат-а-тат, Хрусь!
Одинокий Король проталкивался вперед сквозь Кровавую руку и Ледяное копье, словно бульдозер.
На самом деле, это была нелепая сцена. С Кровавой рукой, обернутой вокруг его тела, и Ледяным копьем, точно воткнутым в его голову, он должен был либо упасть на землю, либо же рухнуть замертво, по крайней мере, с таким количеством повреждений его тело должно было быть не в состоянии двигаться.
Если конечно следовать нормальной реакции.
Но Одинокий Король, даже не потрудившись защищаться, просто принял два заклинания на себя. В свою очередь, Одинокий Король получил расстояние и время.
Он быстро сократил расстояние перед ними. Затем, в момент нападения, Одинокий Король без колебаний замахнулся мечом.
“Псих.”
Гай Бэк был поражен неожиданной контратакой своего противника и в мгновение ока изогнул своим телом. Затем в то же время быстро завершил заклинание правой рукой.
Люди с первого взгляда могут сказать, что Гай Бэк не был обычным пользователем. В такой ситуации казалось естественным, что никто не смог бы отреагировать должным образом, и меч Одинокого Короля пронзил бы его сердце.
Но в этот момент Гай Бэк ответил. Хотя было уже поздно, он не сдавался до самого конца.
Самым быстрым заклинанием, которое Гай Бэк мог выбрать в этот момент, было заклинание 2-го уровня, "Замораживание".
Гай Бэк хорошо знал, что невозможно уклониться от меча Одинокого Короля или блокировать его. Поэтому он заморозил меч и ослабил наступательную силу меча настолько, насколько это было возможно, в то же время изогнув свое тело, чтобы избежать полноценного удара по жизненно важным органам.
Это был лучший вариант для Гай Бэка.
Дзынь-Дзынь-Дзынь Туакк!
Это был короткий миг, но Гай Бэк успел вовремя наложить заклинание "замораживание", и убийца огров застыл. Тем не менее, Одинокий Король не теряя время на изумление, заколол тело Гай Бэка убийцей огров, было ли оно заморожено или нет.
Поскольку он быстро выкрутился из ситуации, Гай Бэк избежал удара в сердце. Вместо этого меч пронзил его легкие.
Гай Бэк полагал, что в этом случае он сможет максимально избежать смертельных атак и даже попытается контратаковать. Но... когда атака Одинокого Короля превратилась в критический удар, все эти мысли исчезли, словно пузыри через форточку.
\*на заднем плане: тяжелое дыхание\*
В мгновение ока здоровье Гай Бэка упало со 100% до 20%. И, конечно же, тело Гай Бэка охватила сильная скованность.
“Что, что это такое…”
Первое, что пришло на ум Гай Бэку, который не мог пошевелиться из-за эффекта скованности, было: “Чушь собачья.".
Это действительно не имело смысла. Избежав удар очень быстро и, кроме того, используя замораживающее заклинание, он значительно уменьшил урон. Но тем не менее, критический удар опустошил большую часть здоровья Гай Бэка.
Гай Бэк, чье тело остолбенело и совершенно окоченело, был похож на мешок с песком для Одинокого Короля.
Туаак, туоок!
Одинокий Король с безразличным выражением лица вытащил свой меч из легких Гай Бэка и тут же вонзил его ему в сердце.
Не было никаких личных чувств. Он просто убил своего противника ради победы.
\*на заднем плане: звук упавшего тела.\*
Гай Бэк упал на землю. До того момента, как он упал, он все еще не мог осмыслить ситуацию в которой оказался.
“Это что сейчас было? Как такое возможно? Серьёзно? Серьёзно?!”
Даже если противник был членом Единой гильдии, Гай Бэк не мог смириться с тем, что его так легко победить. Но поскольку он все еще не проиграл матч, он решил, что должен попытаться снова сразиться с Одиноким Королем.
Гай Бэк вернулся назад на точку воскрешения.
Он не собирался терпеть такое нелепое поражение.
Даже когда люди говорили, что мир устроен не так, как ты хочешь, Гай бэк считал, что это уже слишком.
В заключение, Гай бэк был побежден 4 раза подряд с момента своего первого поражения. Это была серия ужасных поражений, которые мало чем отличались от первого поражения.
Конечно, Гай Бэк не мог понять результатов. Он не только стал очень конкурентоспособным, но и более упрямым.
Таким образом, он, не колеблясь, сразу же подал заявку на участие в "Дороге Аттестации".
Тогда он проиграл 31 раз за 5 часов. Тот, кто нанес 31 поражение подряд, был Одинокий Король. Одинокий Король победил Гай Бэка без единого поражения.
С 31-ой проигрышной серии, менталитет Гай Бэка разбился на осколки. В частности, не только 31 поражение, но и все 31 сражение были побеждены со счетом "5:0".
Он не смог убить Одинокого Короля ни разу.
Он даже не мог нанести Одинокому Королю должного урона.
В такой ситуации Гай Бэк почти сошел с ума.
Гай Бэк был известным пользователем PvP. Если сравнивать среди боевых магов, он всегда был в первой тройке как истинный игрок высшего класса.
Но сейчас он был полностью растоптан.
Судя по результатам, казалось, что он не сможет победить, сколько бы ни бросал вызов. Конечно, если бы он был обычным пользователем, при столкновении с 10 прямыми поражениями подряд, он, очевидно, сдался бы и больше не бросал бы вызов.
Но Гай Бэк не сдавался.
Даже с 31 поражением и его уверенностью в себе он все еще не думал сдаваться. Для него его разгромленная уверенность и отказ от вызова были двумя разными историями.
"Фу~ ... я не сдамся!”
Поскольку Гай Бэк был истощен морально, он собирался отдохнуть всего 10 минут и попробовать еще раз.
Вспыльчивый человек, который не знает слово - сдаваться.
Это был Гай Бэк.
\* \* \* \*
"Военачальник Гай Бэк... встретимся ещё раз.”
Сан-хек закрыл окно боевой заявки и пробормотал с улыбкой:
Он знал, кто такой Гай Бэк.
Гай Бэк был фигурой, которая была запечатлена в истории ВС PvP как "Военачальник", а затем как активный про-геймер, который гордился своими превосходными навыками.
У него не было никакого особого контакта с Сан-хеком. Всего лишь несколько простых приветствий здесь и там. Сами команды были разными, и, кроме того, их основные временные интервалы деятельности также были разными.
Когда Сан-хек делал себе имя в качестве старшего игрока, Гай Бэк больше не играл в качестве про-геймера и медленно перешел в режим игры для удовольствия.
Так что у них не было шанса наладить отношения.
Но Сан-хек очень хорошо знал, что представляет из себя Гай Бэк. Он слишком знаменит, чтобы его никто не знал.
"Если сказать одним предложением кто он, то он... хороший человек. Трудно было услышать о нем плохие новости.”
Иногда некоторые люди сплетничали о нем, но в основном это были недалёкие парни.
“Он - фигура, которая может быть одной из легенд ВС, хотя... кажется я обошёлся с ним не слишком хорошо?”
Несмотря на то, что Гай Бэк был очень хорошим игроком, он никогда не сможет сравниться с Сан-хеком в данный момент. Гай Бэк никогда не смог бы победить Сан-хека из-за огромного разрыва в опыте, хотя у Гай Бэка есть контроль 2-го уровня.
"31 раз... неужто ты сдался? Я слышал, что ты очень Пламенный геймер, который не знает слово - сдаться…”
Сан-хек тихо надеялся, что Гай Бэк будет продолжать бросать вызов. Честно говоря, матчи против Гай Бэка были настоящей "скоростной игрой", которые заканчивались между 7 и 9 минутами, поэтому для Сан-хека он был хорошим противником, без сомнения.
Как долго мне нужно ждать?
Наконец, битва была начата и открылось окно матча.
А потом в это время…
Сан-хек приятно улыбнулся.
Имя "Гай бэк" плавало в окне матча.
Гай Бэк действительно был Пламенным игроком, который не знал слово - сдаться, как он слышал из своей прошлой жизни.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 88: Пламенный человек, незнающий слово - сдаться (2)**

К счастью, проигрышная серия Гай Бэка на этом закончилась. Но это был еще не конец череды неудач, вызванных Одиноким Королем. В 45-м сражении битва велась против другого пользователя, отличающегося от Одинокого Короля, и Гай Бэк сокрушил его освободившись тем самым от части своего разочарования.
А потом опять череда сплошных поражений…
В течение следующих 4 дней они встречали друг друга каждый раз, и вторая длинная полоса проигрыша на этом завершилась, но к тому времени он проиграл почти 200 раз Одинокому Королю.
Гай Бэк никогда не сдавался, хотя сдался бы с радостью, по крайней мере, несколько раз, если бы он был обычным пользователем.
Гай Бэк, который никогда не сдается! Чуда для него... не произойдет.
Резь! Хрясь!
Одинокий клинок, сверкнувший из темноты, "снова" пронзил сердце Гай Бэка.
"Черт возьми... Я ожидал этого, кха.......”
Первое, что вырвалось у Гай Бека, чье сердце было пронзено - ругань. Когда на поле боя опустилась тьма, он должен был держать ухо в остро в неожиданных наступлениях Одинокого Короля. Гай Бэк рассчитывал только за эту вещь, потому что такое происходило уже в 100-й раз.
Но хотя он знал об этом и был на стороже, это случилось снова…
Это была действительно сумасшедшая и захватывающая ситуация.
На этот раз, когда активировалось критическое попадание, 100% его здоровья исчезло за один удар.
Это была такая знакомая сцена для Гай Бека, что он больше не удивлялся.
Когда Сан-хек нанес по противнику критический попадание, тот умер. Словно это было предрешено изначально.
Гай Бэк считал, что у противника есть особый навык, связанный с критическими ударами, и настройки его снаряжения также были оптимизированы для критических ударов. Подумав над этим, это было логичным выводом, но урон от критического удара была на слишком абсурдном уровне, с этим ничего нельзя было поделать.
Флуп.
Гай Бэк снова упал на землю и после воскрес на точке возврата, он встал и снова начал сражаться против Одинокого Короля. Гай Бэк действительно начинал чувствовать себя жеваной резиновой игрушкой.
\* \* \* \*
"Военачальник есть военачальник, это точно.”
Сан-хек, который выиграл битву, вышел из системы, чтобы подготовиться к трансляции. Сан-хек восхищался Гай Бэком в 2 вещах..... Во-первых, у него было невероятное упорство, чтобы не сдаваться, а во-вторых, Гай Бэк постоянно оттачивал свои навыки после каждого с ним боя, хотя этого было мало.
"Далее, это контратака... он, конечно, в какой-то степени привык к атакам Одинокого Короля.”
Конечно, Гай Бэк все еще не был готов стать противником Одинокого Короля только из-за этого. Было невозможно догнать Одинокого Короля, просто зная его тактику, потому что разрыв в их основных способностях был слишком велик.
Но тот факт, что Гай Бэк был способен противостоять его атакам даже немного, безусловно, доказывал, что он был выдающимся пользователем.
Было очень трудно привыкнуть к движениям Одинокого Короля для обычного пользователя, нет, даже для продвинутого пользователя.
“Благодаря тебе, я могу практиковать комбинацию навыков или различные элементы управления в полной мере, так что мы оба в выигрыше... Хотя, если только не Гай Бэк.”
У Сан-хека появилась горькая улыбка при виде Гай Бэка, который столкнулся с 200 поражениями от его рук. Сан-хек на мгновение задумался, что бы он сделал на месте Гай Бэка.
“Это уже слишком. Даже я, сдался бы, если бы проиграл 100 раз.”
Сан-хек никому не уступит в терпении, но он не был уверен, что сможет быть таким же терпеливым, как Гай Бэк.
Он получил 2 Фантастических эликсира благодаря Гай Бэку. Благодаря двойному плюсу (++) на двух бутылках, который, несомненно, был потому, что это был первый раз, когда он получил Фантастический эликсир, Сан-хек поднял всю свою статистику навыков на +4 с помощью 2 Фантастических эликсира.
Тем временем Сан-хек, который продолжал неуклонно фармить духовные пилюли в Гробнице Мечника, в конце концов прошёл ее тысячу раз, что является максимальным количеством прохождения.
Сан-хек прошёл Гробницу Мечника в 1000-й раз и получил 174 духовных пилюли.
Это число, которое превысило целевой показатель в 150 человек, было удовлетворительным результатом. Количество духовных пилюль было важно, но разнообразие нравилось ему больше.
28 магических пилюль, 37 пилюль ловкости, 26 пилюль силы, 21 пилюль интеллекта, 22 пилюли мудрости, 21 пилюль стойкости, 19 пилюль харизмы.
У Сан-хека было наибольшее количество пилюль ловкости, в которых он нуждался больше всего, затем магические пилюли и пилюли силы. Если всё так, как есть, то это действительно был отличный результат.
"Я получил достаточно духовных пилюль?"
Основные способности Сан-хека стали еще более мощными. Сан-хек обладает множеством навыков, которые работают вместе синергетически, поэтому эффект от пилюль был максимальным.
Другими словами, Сан-хек выжал из них весь сок.
"Теперь медленно через Золотую Гору, пора начинать продавать билеты в подземелье.”
Один из деловых мест Сан-хека, должен был начинаться с "Ураганной Воронки", которую он нашел давным-давно. После того, как он нашел больше тайных подземелий после Ураганной Воронки, он подумал о продаже билетов на подземелья как об одном из главных предприятий Золотой Горы.
“Есть много чего, что стоит сделать.... но на это нет времени. В этой ситуации, кажется, будет здорово, если у меня будет 2 тела.”
Благодаря непреодолимому вызову Гай Бэка, Сан-хек практически жил в Дороге Аттестации в течение четырех дней, поэтому его забытая работа потихоньку накапливалась. Сан-хек побыстрее закончил неотложные дела, и снова встретился с Гай Бэком.
Сражаться с Гай Бэком было веселее, чем с другими.
Хотя Гай Бэк, конечно, не мог стать серьезным противником для Сан-хека, но улучшения, которые он показывал каждый раз при встрече, делали Сан-хека очень довольным.
Сан-хек, закончивший подготовку к трансляции, на некоторое время вернулся к игре.
Он нанял двух торговцев НПС класса B, чтобы те присоединились к Золотой Горе. Конечно, они были НПС, которые продавали билеты в подземелье Ураганной Воронки.
Билеты будут продаваться в Тируне, крупнейшем мегаполисе на Героических Землях, с одним НПС в офисе продаж и одним в Ураганном Воронке. Таков был план, как разместить этих двух людей вот так.
Поскольку это была лёгкая задача, НПС класса B должны справиться.
Сан-хек, который закончил все остальные дела, снова вышел на трансляцию.
Гай Бэк тем временем решил, что в конце концов ему придется посмотреть трансляцию.
Наконец, сегодня на Едином канале появился Одинокий Король.
Диктор представил Одинокого Короля как "непобедимого охотника". Сразу после того, как новый член Единой гильдии был представлен, аудитория поприветствовала его.
Некоторые пользователи уже знали тайную историю об ужасном поражении Красной Линии и Террикулума, и более того, они знали, что единственным пользователем, который растоптал их, был Одинокий Король.
Однако, поскольку были зрители, которые не знали о существовании Одинокого Короля, они с нетерпением ждали следующего видео.
Начало началось с борьбы Красного Солнца в Дороге Аттестации.
Конечно, внешний вид Красного Солнца был полностью покрыт функцией фильтрации. Однако окно чата уже показало его истинную личность.
Большинство пользователей были счастливы, когда они увидели, что Красное Солнце был растоптан Одиноким Королем. Может из-за репутации Красного Солнца, может нет, но кажется, зрители относились к его поражению с энтузиазмом .
Видео продолжало идти, затем показали Дорогу Аттестации, Теневой Лес и в Святыню Луны, где Одинокий Король словно ураган сметал все на своём пути в Зале Гладиаторов в одиночку.
И реакция, конечно, была взрывной.
Людям инстинктивно нравились слабые. Поэтому Одинокий Король, который столкнулся с большим количеством людей в одиночку, очевидно, получил восторженную поддержку зрителей.
На самом деле, было вполне разумно, что некоторые расстраивались, когда Одинокий Король втаптывал Красную Линию в грязь чрезмерно сильно. Но зрители думали, что в этой ситуации слабая сторона была, конечно, Одинокий Король, поскольку он был один.
Хотя на самом деле все было наоборот, но зрителей эта деталь совершенно не волновала. Они просто принимали любую сцену, которую видели их глаза, когда она показывалась.
Сцена, где меньшинство давило на большинство, всегда была захватывающей. Особенно, когда они не просто скалили зубы друг на друга, а убивали друг друга, пока другая сторона не будет полностью разбита, зрители были так взволнованы, что они осыпали Сан-хека золотыми звездами.
Это был Единый канал, рейтинг которого хоть и падал в последнее время, но сегодня снова начал стремительно расти.
[ООО! Это появление нового монстра!]
[Одинокий Король? Даже имя странное. Абсолютно корейский пользователь, верно?]
[На основе внешнего вида и имени, 99% корейский пользователь.]
[Очевидно, что Единая гильдия, безусловно, корейская гильдия. Но иностранцы продолжают отрицать этот факт.]
[В их глазах есть причина для недовольства, потому что самая сильная гильдия ВС - корейская гильдия. На самом деле, более половины известных гильдий из ВС являются корейскими гильдиями.]
[Игра уникальна для корейцев, хотя. Тем более, ВС - это игра, сделанная в корее.]
[Вау, но возможно ли это, даже если это был один из монстров Единой гильдии? Как он может в одиночку справиться с троими людьми? И вообще, какой у него уровень?]
[Меня больше интересует душа, чем уровень, хотя... может быть, у Одинокого Короля - тройная душа?]
[э-э, как-бы без разницы, но тройная душа это уже слишком. Даже двойная душа теперь требует много кармы, чтобы поднять уровень.... Я думаю, что это невозможно.]
[Мы никогда этого не узнаем, но может быть, у него появилось просветление?]
[Ни в коем случае, это скорее всего двойная душа. Судя по навыкам, которые он использовал, не похоже, что у него много душ.]
[Это не важно. Просто заткнитесь и смотрите.]
•••••
•••••
Появление нового сильного человека было приятным зрелищем для большинства зрителей, которые в любом случае не имели никакого отношения к миру элитных игроков.
Одинокий Король из Единой гильдии.
В сегодняшней трансляции его прозвали "монстром", как и других членов Единой гильдии.
\* \* \* \*
После эфира Сан-хек сразу же отправился в игру. Обычно он просматривал самые актуальные темы телезрителей и искал трансляции из разных сообществ, но сегодня он этого не сделал.
Как только он вошел в игру, он сразу же подал заявку на битву в Дорогу Аттестации. Затем началась битва с Гай Бэком, как будто он ждал его.
Гай Бэк действительно не сдавался до самого конца. Что бы ни делал Сан-хек, Гай Бэк всегда ждал Сан-хека в Дороге Аттестации. Самое интересное заключалось в рейтинге Дороги Аттестации.
Конечно, именно Одинокий Король удерживал первое место без единого поражения. Но на втором месте был Гай Бэк, который продолжал пытаться сломить Одинокого Короля, как сумасшедший.
98 побед 947 поражений.
Это было исполнение Гай Бэка в Дороге Аттестации, которое он записал без отдыха во время предсезонного интервала. Конечно, 947 поражений была числом поражений против Одинокого Короля.
К слову, Гай Бэк, у которого поражений больше, чем побед, не должен занимать второе место. Но, он был в состоянии быть на втором месте, потому что рейтинг Одинокого Короля в Дороге Аттестации был слишком высок.
Если рейтинг имеет более чем определенную разницу в уровне, побежденные не потеряют очков, даже если они проиграли. Так что, несмотря на то, что Гай Бэк продолжал проигрывать Одинокому Королю, он не потерял ни одного рейтингового очка.
Вместо этого, поскольку Гай Бэк выиграл у всех других пользователей, кроме Одинокого Короля, для него было естественно быть вторым местом.
В конце концов, между единственным богом, Одиноким Королем и самым сильным человеком, Гай Бэком, Дорога Аттестации стал местом, где эти два человека в совершенстве доминировали.
Чтобы стать лучшим ранкером в Дороге Аттестации, вам нужно было не только победить Одинокого Короля, единственного бога, вы также должны были победить Гай Бэка, которого стоило видеть в стороне от рейтинга.
До конца сезона оставалось еще десять дней, но было много мнений, что первое и второе места уже определены. Конечно, сейчас количество пользователей, которые проходили через Дорогу к Смерти и продолжали пребывать в Героические Земли, быстро росло, но, похоже, сильные позиции Одинокого Короля и Гай Бэка не изменятся.
“Он действительно интересный парень ... ”
Закончив очередную битву в Дороге Аттестации, Сан-хек засмеялся с интересным выражением лица.
И на этот раз соперником Одинокого Короля был Гай Бэк. И, как и ожидалось, он ловко победил со счетом 5:0. Однако в этой битве было много интересного.
Особенно, используя стратегию типа "отдай мою плоть за кости врага", Гай Бэк произвел впечатление на Сан-хека, совершив свою первую настоящую и сильную атаку на Одинокого Короля.
(T/N ‘ "отдай мою плоть за кости врага" - это стратегия, чтобы нанести сильный удар, используя брешь в своей защите, позволяя врагу нанести вам урон.)
Конечно, результат был в точности да наоборот, он отдал кость и получил только плоть, Гай Бэк не сдавался даже в нынешней ситуации, когда он приблизился к своей 1000-у поражению, и вместо этого он придумал что-то новое.
“Я знаю, что он одного возраста со мной.......”
Сан-хек вспомнил, что он знал о Гай Бэке.
Во-первых, ему сейчас 22 года, он был того же возраста, что и Сан-хек.
И по крайней мере Сан-хек не знал его о профессии. Одно он знал наверняка: Гай Бэк был многообещающим гимнастом, который был достаточно хорош, чтобы быть выбранным в качестве национального представителя армии в молодом возрасте, но получил травму во время тренировки и отказался от своей практики.
Итак, его правая нога немного хромала.
Это был тот факт, который Сан-хек отчетливо помнил. И он смутно помнил, что место, где жил Гай Бэк, было Сувон, провинция Кенгидо.
"Позже, если будет возможность, я хочу поговорить с ним один раз.”
Может быть, потому, что я слишком много боролся в Дороге Аттестации? Казалось, что его разум где-то блуждает.
"Впрочем, отвлечения есть отвлечения, но победа - это все!”
Отвлекаться было не в стиле Сан-хека, поэтому Сан-хек снова подал заявку на битву в Дороге Аттестации.
Вперёд.
Сан-хек, а также Гай Бэк, как маньяки, подали заявку на битву в Дороге Аттестации одновременно.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 89: Приключение короля (1)**

Титул: "Гладиатор, который отказывается сдаваться"
Класс: Уникальный
Описание: Мы аплодируем вам, тому, кто абсолютно не сдается даже в ситуации, когда другие бы сдались незамедлительно. Хотя вы были побеждены тысячу раз против одного и того же пользователя на одном и том же поле боя, мы заметили, что вы еще не опустили руки. Мы представляем этот титул для вас, тех, кто никогда не сдаётся.
Эффект: [Префикс: Нет] [Постфикс: Нет] [Постоянный эффект: &lt;Урок Поражения (S): Каждый раз, когда вы проигрываете в Зале Гладиаторов, вы можете получить определенное количество кармы в зависимости от уровня пользователя, который победил вас.&gt;]
Гай Бэк тупо уставился на плавающие окно перед ним, подробно описывающий эффект от титула, которое он только что получил.
Очевидно, было приятно получить уникальный титул. Но он был озадачен. Этот титул он получил после 1000 поражений против Одинокого Короля.
Но судя по эффектам, титул выглядел великолепно. К примеру, получение определенного количества кармы не имело никакого плохого побочного эффекта.
"Черт побери, неужели это значит... что ты хочешь, чтобы я вел себя спокойно и просто продолжал сражаться?”
Это был нелепый титул, но явно неплохой.
“Ну что ж, давай попробуем ещё раз!”
Гай Бэк пробормотал свое обещание и снова подал заявку на битву в Дороге Аттестации. Поскольку он получил такой титул, он будет продолжать бросать вызов.
\* \* \* \*
Квест: ??? [Легендарный]
- Гора, где спит Бог (читать далее) - ???
- ???
- ???
Сан-хек еще раз посмотрел на плавающее окно квеста. Это был легендарный квест, которого он еще год назад не ожидал.
За это время он о нём не забыл.
Но, поскольку он не мог выполнить этот квест, он просто отложил его в долгий ящик.
“Я не могу вечно откладывать этот квест... а пока, стоит ли мне покорить оба места?”
Квест был принят, но Сан-хек знал, что целью были четыре оставшиеся горы из пяти, которые представляли планету Тринарк, за исключением особой горы, которая не может быть достигнута обычным путем.
Очень высокая гора "Хрун", которая пронзила небо посреди Героических Земель, и вечно горящая гора "Боур", существующая в южной части пустыни Адского пламени.
Горы, которые Сан-хек покорит в этот раз, были именно эти места.
Покорить эти обе горы была не лёгкой задачей, по сравнению с Пуян, которую Сан-хек покорил раньше. На самом деле, на планете Тринарк были разные большие и маленькие горы, на которых в основном специализировались "альпинисты".
Причина, по которой они делали в ВС, заключается только в том, что они карабкались на горы, потому что виртуальная гора была намного безопаснее, чем настоящая, и в то же время это было весело, но Боур и Хрун не были теми горами, на которые могут подняться даже альпинисты.
Одна из причин заключалась в том, что эти горы были высокими и жесткими, но еще более веская причина была связана с сильными монстрами, которые существуют вблизи вершин.
Поскольку профессиональные альпинисты были людьми, которые играли в игру для восхождения на горы, их боевое мастерство было слабым. Конечно, их это совершенно не волновало.
К сожалению, существовал четкий предел для тех, кто играет в ВС для покорения вершин, а не для битвы. Первоклассные альпинисты несколько раз собирались вместе, чтобы попытаться бросить вызов "Хруну", и это чем-то отдалённо напоминало рейд на подземелье.
Однако им это не удалось, поскольку они были заблокированы монстрами так и не добравшись до вершины.
Поскольку Хрун - была горой находящееся в Героических Землях, покорение её для альпинистов - это все еще далекая история. Гора, которая является лучшей целью для всех альпинистов, и которая всё ещё лучшая гора в ВС - это огненная гора под названием Боур.
“Сделать ли ещё одного Авантюриста?”
Сан-хек в основном просто планировал покорить гору в образе Бессмертного. И после долгих размышлений покорение горы показалось ему хорошим контентом для трансляции.
Восхождение на вершину горы, которую до этого ещё никто не покорял, открытие нового острова и т.д. Образ авантюриста, исследующего многочисленные области, скрытые на планете Тринарк, безусловно, приобрел бы большую популярность.
До сих пор Сан-хек создал в общей сложности пять поддельных личностей.
Обычный парень, Гейл, Блейк, Большая Золотая Гора, Одинокий Король.
Он ещё мог сделать по крайней мере две поддельные личности. Но Сан-хек не планировал создавать новую личность.
"Как бы то ни было, давай сделаем Обычного парня, которого редко использовали, лучшим искателем приключений в гильдии.”
Обычный парень был почти бесполезен. Когда он сделал Обычного парня на тот момент, Сан-хек пытался слиться с толпой во время прогулки, но ему все равно пришлось скрывать свою личность, так как его различные псевдонимы стали хорошо известны.
Так что он планировал переработать Обычного парня в искателя приключений.
"Самое лучшее оружие для искателя приключений - это кнут, не так ли? А поскольку кнут ДТЗК может привлечь слишком много внимание, я думаю, что мне стоит купить настоящий кнут.”
Сан-хек, который закончил настраивать свою внешность, медленно начал беспокоиться о том, какие способности должен проявить авантюрист под ником "Обычный парень".
“Если я воспользуюсь кнутом в качестве основного оружия и навыком системы баффа в качестве второстепенного, это как раз подойдет, верно?”
Тут не должно возникнуть трудностей, потому что навык системы баффа имел аналогичные эффекты для комбинационных карт. Поскольку Сан-хек будет применять их на себе, а не на ком-то другом, даже с комбинационными картами, никто не заметит, что у него были магические карты.
"Броня настроена на кожаные доспехи и... поскольку глаза зрителей чересчур проницательные, стоит персонажа переработать полностью.”
Сан-хек знал, что зрители могут поймать его с поличным, если он воспользуется предметами, которые использовал другой поддельной личностью.
Некоторые зрители с проницательными глазами уже спрашивали, глядя на меч, которым пользовался Одинокий Король, не тот ли это меч, которым пользовался Блейк.
Сан-хек не высказывался по этому поводу, но ситуация из-за этого, начала набирать обороты, когда кто-то предположил, что это потому, что они из Единой гильдии, поэтому они могли заключить сделку между собой и передать меч победителю.
Не имея другого выбора, Сан-хек должен был использовать другой меч в следующий раз, когда Блейк появится в эфире. Таким образом, сценарий, который предполагали зрители, был более убедительным.
Во всяком случае, поскольку Сан-хек понял, что он не может делиться предметами даже среди своих поддельных личностей, он решил обвесить Обычного парня новыми предметами.
Броня на нём была из тех, что очень нравились Сан-хеку. Она была чем-то схожа по внешнему виду на одежду, которую носил Индиана Джонс, в очень старом классическом фильме... внешний вид тоже был неплох, поэтому Сан-хек сразу же купил броню.
Но достать оружие оказалось неожиданно труднее, чем броню. Потому что ДТЗК - был очень хорошим предмет, и он не мог найти подобные ему, поскольку такие предметы были необычайно редки, поэтому он продолжал смотреть и наблюдать за аукционной площадкой в течение двух дней, прежде чем наконец получить редкий кнут, улучшенный до +8.
+8 Кнут из кожи Виверны [Редкий +]
Очень прочный Кнут из кожи Виверны. Это особое оружие, в которое мастер вложил много усилий.
Он был усилен восемь раз, и получил достаточно силы, чтобы сотрясти небо и землю.
[Основные способности] Сила Атаки 70(+7)(+84), Шанс критического удара +10(+1)(+13)
[Специальные способности] Критический урон +40(+4)(+52)
[Специальные эффекты] &lt;Стальная кожа (B): Кожа, которая так же тверда, как сталь.&gt;, &lt;Чрезвычайная боль (B): Шанс критического удара увеличен на 5%&gt;
[Усиливающий эффект] &lt;+5 Усиливающий эффект: Ловкость +20&gt;
&lt;+7 Усиливающий эффект: Прочность +50&gt;
[Бонус] (1) Шанс критического удара +3
Хотя у он обладал редким классом, это был очень хороший предмет.
Сан-хек купил его всего за 500 000 золотых.
Если перевести 500 000 золотых в наличные, сумма составит чуть меньше 30 миллионов вон.
Он купил редкий, но не уникальный классовый предмет с огромной ценой, потому что он был превосходным, для начала это мощный предмет, который усилен до +8, и Сан-хека это удовлетворило.
На самом деле, случай, когда редкие классовые предметы были усилены до +8, был довольно необычным. Это было чем-то на подобие в пустую растрачивать камни улучшения. Однако на данный момент уникальные классовые предметы все еще трудно было найти, поэтому иногда некоторые пользователи имели такие предметы высокого уровня.
Затем, если мы посмотрим на это с другой стороны, покажется, что почти несколько сотен тысяч золотых монет понадобятся для покупки одних только камней улучшения. Во всяком случае, для Сан-хека это было неплохо, потому что он мог купить эту хорошую вещь "дешево".
Сан-хек, которому досталось основное оружие, часами охотился на Каменных Великанов, чтобы овладеть им.
Он быстро привык к кожаному кнуту проведя три часа в сосредоточении и охоте. Сан-хеку было не так уж трудно привыкнуть к приобретённому кнуту, потому что к ДТЗК, было в 10 раз труднее овладеть, чем этим кнутом.
Сразу после того, как Сан-хек привык к кнуту, он направился к "Боуру".
\* \* \* \*
Боур - это вулкан. Точнее, действующий вулкан, который продолжает испускать лаву в реальном времени…
На самом деле не имело смысла подниматься на такую гору, тем более на настоящую.
Восхождение на вулкан не был основой проблемой, главная проблема заключалась в контроле восхода на гору и эвакуации людей рядом с вулканом.
Но это место было виртуальной реальностью, а не реальностью. Это был также мир в игре под названием Вечный Свет.
Таким образом, не было никакой возможности взрыва Боура вообще. Конечно, он может взорваться если Хаос, главный администратор ВС, выпустит патч, но такой взрыв произойдет как событие, не затрагивающее напрямую пользователя. По этой причине Боур получил еще больше вызовов от альпинистов.
Восхождение на действующий вулкан, на которые невозможно взобраться в реальности! Это также дало альпинистам другой вид удовольствия.
Согласно исследованию Сан-хека, самой большой и самой известной гильдией альпинистов была гильдия "Аннапурна".
Гильдия, принадлежащая известным альпинистам со всего мира, которые на самом деле хорошо известны в реальном мире, была гильдией, где собирались лучшие альпинисты в ВС.
Но даже Аннапурна не могла достичь вершины горы Боур.
На вершине горы Боур появились два типа монстров: один был обычным монстром под названием "Пылающий козел", средний уровень которого 57, а другой монстр, был под названием "Лавовый Феникс", средний уровень которого 59. Именно эти два существа всё время раздражали альпинистов Аннапурны.
Особенно Лавовый Феникс, который коварно атаковал альпинистов, взбирающихся на крутую гору. Если возникал небольшой пробел во внимании или пользователь переутомлялся, он хватал пользователя своими мощными когтями и бросал его вниз с горы.
Даже если у пользователей есть защитное оборудование, это защитное оборудование в конечном счете выйдет из строя, если альпиниста продолжат скидывать вниз таким образом. Это стало бы концом.
Тут ничего не поделаешь, ведь ты всё равно умрёшь, если тебя сбросить с горы, как бы ни был высок уровень твоей брони или силы. Все члены гильдии Аннапурны пережили подобный опыт.
Поскольку члены гильдии Аннапурны не скрывали эту информацию, Сан-хек мог легко найти информацию о горе Боур.
Причина, по которой Аннапурна раскрыла эту информацию, была проста. Поскольку они были альпинистами до геймеров, любой мог использовать эту информацию для покорения горы.
“Хууу, как далеко я взобрался?”
Сан-хек, который взбирался на гору, остановился на некоторое время и огляделся.
Люди говорили, что даже если кому-то из гильдии Аннапурны удастся взобраться на вершину горы Боур в игре, им понадобится по крайней мере неделя, чтобы добраться до вершины. Но поскольку Сан-хек планировал добраться до вершины за три дня, а не за неделю, он очень быстро поднялся на гору.
“Похоже, я нахожусь выше, чем я думал... Хватит ли четырех дней, чтобы взобраться на вершину?”
Сан-хек не был профессиональным альпинистом, но, по крайней мере, в игре он взбирался на гору гораздо лучше, чем так называемые профессиональные альпинисты.
Он много лет занимался скалолазанием в прошлой жизни, во благо VRA позволяла. И он обладал тонким контролем, за которым никто не мог уследить.
Мало того, Сан-хек был определенно сильнее любого альпиниста. Два вида монстров, с которыми боролись альпинисты... Они никогда не смогут стать противниками Сан-хеку.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 90: Приключение короля (2)**

\* \* \* \*
Свист! Хрясь!
Обычный парень взмахнул кнутом и обернул его вокруг шеи Лавового Феникса, когда тот застигнул его врасплох.
Затем, с ошеломляющей силой, он сбросил это существо с отвесной скалы, на которую взбирался.
Бам! Кььььяяяяя!!!
Лавовые Фениксы не думали, что противник, висевший на скале, нападет первым, и все закончилось тем, что их всех разгромил Обычный парень.
Лавовый Феникс был полу-именным монстром, но он был слабее Каменного Великана. Они пали на последующих атаках без особого сопротивления после того, как были разгромлены силой Одного Удара Обычного парня.
На этот раз кнут был обернут вокруг горла Лавового Феникса, его шея мигом сломалась, и после того, как он был разбит об скалу, его здоровье мгновенно упало до 0.
Поскольку Лавовые Фениксы умирали без особых усилий, то, очевидно, Огненные Козлы не могли сравниться с Обычным парнем.
Последним препятствием, защищавшим вершину горы Боур, была каменная стена высотой около 900 метров, и на этом участке часто появлялись Лавовые Фениксы.
Обычный парень вскарабкался на крутой утёс и тут же прикончил Лавовых Фениксов, которые одновременно атаковали его. Поскольку было бы проблематично, если бы их число увеличилось, он быстро покончил с ними и двинулся вперед.
Огненных Козлов было гораздо проще победить, поэтому он сконцентрировался только на Лавовых Фениксов.
Обычный парень карабкался по скалам без ничего и сметал на своём пути нападавших монстров. Когда альпинисты Аннапурны взбирались на такой вид утеса, даже в игре, они надевали на себя какое-либо защитное оборудование, которое было специально изготовлено для отвесной скалы.
Но этот Обычный парень не собирался пользоваться защитными оборудованиями. Более того, если бы он использовал защитное оборудование, это помешало бы ему справиться с монстрами, поэтому он смел отложил их в сторону.
Он просто верил в свое мастерство и взбирался на скалу без ничего, так что если бы профессиональные альпинисты увидели, как сейчас карабкается этот Обычный парень, они бы очень удивились.
Обычный парень держался на скале всего несколькими пальцами, размахивая кнутом или подпрыгивая. Его скорость подъема была такой же быстрой, как у Человека-Паука, карабкающегося по зданиям в фильме.
И более того, можно было увидеть его стабильность.
Самый обыкновенный на вид парень направлялся к вершине горы Боур с огромной скоростью. На его лице не было видно никаких признаков затруднения.
Чччччиииии.
Обычный парень подпрыгнул так сильно, как только мог, едва успев уклониться от струящейся лавы в его сторону.
Фаатт! Щёлк!
Затем он протянул руку и ухватился за маленький камешек, который должен был стать последним, за что он должен был ухватится. Обычный парень переместил вес всего своего тела на один палец, так что поднять своё тело одной рукой было совсем нетрудно.
Обычный парень медленно подтянул свое тело и полез наверх.
Именно в этот момент. Наконец, сообщение, которое он так хотел увидеть, показалось перед ним.
[Вы первый, кто поднялся на вершину горы Боур, одной из пяти гор, представляющих планету Тринарк. Ваш непростой дух, который впервые привел вас в это непокоренное место, является образцом для всех путешественников.]
[Вы получили редкий титул "Покоритель вулканов".]
[Вы обрели память об огне, который вечно горит в Огненной Горе. Это часть легендарного квеста.]
Легендарный Квест "???" был обновлен и преобразован в "Рождение планеты Тринарк".
"Ничего себе, не прошло и четырех дней, а я уже достиг вершины.”
Обычный парень стоял на вершине горы Боур и смотрел вниз. За его спиной лава продолжала бурлить без отдыха, но Обычный парень мог выдержать сильный жар, потому что он не был обычным человеков, а был путешественником высокого уровня.
Сфотографировав еще немного окрестных пейзажей, Обычный парень без колебаний спустился с горы. Если бы это были профессиональные альпинисты, они насладились бы этим моментом, но у Сан-хека не было причин наслаждаться пейзажем, поэтому он просто спустился с горы, используя "возвращение".
Квест, Рождение планеты Тринарк [Легендарный]
- Пять абсолютных духов, которые существовали, когда планета Тринарк только родилась... Если вы можете услышать все Голоса Духов, которые спали в течение тысячелетий... могли бы вы узнать великую тайну этого мира?
[Связанные квесты]
- Гора, где спит Бог (читать далее)
- Вечно Пылающая Гора
- ???
- ???
Квест был определенно изменен. Теперь стало ясно название квеста, и хотя оно было трудным в выполнение, он узнал, куда продвигаться дальше.
“Если покорить все четыре горы, мне потребуется покорить последнюю гору, верно? Тогда это абсолютно невозможно пройти их все. Так вот какой легендарный квест.”
Сан-хек все еще думал об этом легендарном квесте и в конце концов подумал о финальной стадии квеста.
Самая необычная гора среди гор на планете Тринарк.
Гора, на которую никто никогда не взбирался обычным способом.
Восхождение на гору само по себе является огромным испытанием… гора даже не может быть достигнута без патча "Небесного корабля", а также "магической брони", которые сами по себе являются сложными.
“Но для начала стоит покорить гору Хрун.”
Раз уж он начал, было бы здорово записать активность этого Обычного парня еще немного и заодно покорить гору Хрун. Идея заключалась в том, чтобы стать королем авантюристом, но достижение покорения только одной горы, горы Боур, казалось гораздо меньшим, чем достижение других членов Единой гильдии.
\* \* \* \*
Покорение горы Хрун заняло чуть больше времени, чем горы Боур - целых шесть дней. Очевидно, это заняло больше времени, так как её высота была намного выше, и уровень монстров, которые обитали рядом с вершиной, также был высок. Но самым важным было то, что она была покорена.
Хотя он получил редкий титул "Покоритель неба", завоевав гору Хрун, а также гору Боур, но этот титул был столь же бесполезен, как и титул Покоритель вулканов.
Поскольку Сан-хек имел очень много титулов, он достиг той стадии, когда все титулы, которые у него были, не могут быть активными одновременно. Итак, Сан-хек решил деактивировать эти два титула и поместил их в одну сторону.
В то время как Сан-хек покорил гору Боур и гору Хрун, Зал Гладиаторов и Зал Смерти сезон 1-2 закончился. Сан-хек почти полностью сосредоточился на Дороге Аттестации, но он также играл в Теневой Лес только для того, чтобы сохранить 1-е место.
Он смог занять 1-е место в "Дороге Аттестации" и "Теневом Лесу" в сезоне 1-2. На других аренах другие гильдии смело заняли первые места, в основном из-за того что Сан-хек не был заинтересован в Святыне Луны или Зале Смерти
Число пользователей, регистрирующихся в Зале Гладиаторов и Зале Смерти, быстро росло, потому что многие пользователи переходили в Героические Земли.
“Теперь нам будет трудно сражаться с Гай Бэком, словно сумасшедшие.”
Большое количество зарегистрированных пользователей означало, что было много пользователей, которые подавали заявки на бой. Таким образом, число встреч Гай Бэка и Одинокого Короля в Дороге Аттестации будет значительно сокращено.
“Мне действительно нужно встретиться с ним лично позже.”
Сан-хек собирался лично встретиться с Гай Бэком, как только появится такая возможность. После того, как они встретились с друг другом более 1000 раз, казалось, что их отношения стали глубже, чем ожидалось.
Так или иначе, Сан-хек, спустившийся с горы Хрун, быстро справился со своими обязанностями. У него всегда было много дел. Тем не менее, Сан-хек не забывал "охотится" в течение определенного количества времени каждый день, независимо от того, сколько у него было дел.
Нельзя было пропускать охоту.
Во-первых, даже если было трудно поднять уровень, ему приходилось постоянно наращивать карму, чтобы когда-нибудь поднять ее. Карму нельзя было купить ни за золото, ни за наличные деньги.
“Стоит перенести охотничьи угодья с сегодняшнего дня.”
В то же время он каждый раз охотился на Каменных Великанов, но Сан-хек думал о перемещении охотничьих угодий, потому что, честно говоря, ему было скучно, и в растущем боевом духе было не очень полезно сражаться с монстрами, которые имели одинаковые повторяющиеся узоры.
“Так, давай посмотрим... Как и следовало ожидать, самым полезным охотничьим угодьем в этом месте является Башня Кошмара.”
Башня Кошмара была постоянно популярным охотничьим угодьем с первых дней, когда Героические Земли только открылись для пользователей.
Всего имелось 7 этажей, первый и второй из которых были достаточно просты для пользователей, только что прибывших в Героические Земли, чтобы сформировать отряд и охотиться без труда.
Чем выше этаж, тем выше сложность, поэтому в случае с 7-м этажом, который является верхним этажом, это был охотничий участок с самой высокой сложностью, так что он не будет завоеван до тех пор, пока не пройдет очень много времени.
"Первый и второй этаж я смогу пройти... Третий этаж для меня тоже не составит проблем, верно?”
Третий этаж Башни Кошмара был охотничьим угодьем, где лучшие игроки должны были сформировать идеальную группу для прохождения.
Однако Сан-хек уже имел возможность превзойти по производительности полноценную группу с игроками самого высокого уровня, поэтому он мог охотиться как на третьем, так и на четвертом этаже.
Так или иначе, Сан-хек, принявший это решение, направился прямиком к Башне Кошмара. Он не мог попусту тратить свое время, потому что оно было дороже всего остального.
- Это уже слишком, не находите?
Куча гневных выражений на лицах пользователей. Не только он был зол, но и его шестеро коллег, стоявших позади него, тоже покраснели, с трудом сдерживая ярость.
- Что бы ты ни говорил, ничего не изменится.
Член Темного Дракона, "Один Удар", который блокировал вход в Башню Кошмара, не очень интересовался, сердится ли другая сторона или нет. Его миссия состояла в том, чтобы предотвратить попытки пользователей проникнуть в Башню Кошмара, предупреждая их (скорее угрожая).
- Не забывайте, что я предупреждаю только словами, пока вы не войдёте в башню. Тот, кто войдет в башню, сможет узнать, что представляет из себя Тёмная Линия.
Тёмная Линия.... Темный Дракон является центр этого союза, который определяется как "Группировка Мусора".
К этой линии принадлежали всевозможные злоумышленники, или же мусор, который существовал в ВС. Хотя они и не признают этого, большинство "злоумышленников" неофициально принадлежало именно к этой линии.
Слух о том, что одна из самых известных гильдий "злоумышленников", "Кровь", сменила свое название на "Темную Кровь" и перешла под власть Темного Дракона, ходил уже давно.
Конечно, официально Тёмная Линия также действовала так, как будто они не были "злоумышленниками". Но это были просто отбросы общества, настаивающие на том, что они сами не были отбросами общества.
- Не важно, что Тёмная Линия первой добралась до Башни Кошмара... разве это уже не чересчур, блокировать вход и тем более не позволяя кому-либо входить внутрь?
- Ай-яй-яй, ты погляди на него. Просто успокойся! Раз нечестно, то прошу. Но то, что произойдет после этого, будет лежать на твоей ответственности.
Сказал Один Удар, указывая на вход с раздраженным лицом и рукой. Но семеро игроков, которые были перед Одним Ударом, стояли на месте и не шевелились.
- Придурки, у которых нет мужества войти, но слишком много болтают.
- Мы... мы будем протестовать перед обществом!
- Вперёд. Думаешь мы боимся?
Как сказал Один Удар, Тёмная Линия вообще не заботилась о такой репутации в обществе.
Тёмная Линия, контролирующая Башню Кошмара. Как только они достигли Героических Земель, они заняли Башню Кошмара, которая является самым сладким охотничьим местом, и сделали его своим собственным охотничьим угодьем.
Когда другие линии были сосредоточены на другом контенте, Темный Дракон захватил Башню Кошмара и использовал ее, для быстрого роста.
Один Удар продолжал провоцировать их после этого, но в конце концов семь игроков были вынуждены отступить. Они также были членами крупной гильдии, но не настолько, чтобы бросить вызов Тёмной Линии.
На самом деле, Тёмная Линия была одной из самых высокопоставленных гильдий, которую лучше не беспокоить. Гораздо выгоднее было быстрее сдаться, потому что это было место сбора мстительных и злобных людей.
Но так ли это? Контроль над Башней Кошмара был неоспорим в течение 10 дней без каких-либо нарушений.
Когда семеро игроков удалились, Один Удар потянулся и лениво зевнул. Стоять и никого не впускать была очень скучной задачей, но члены гильдии низкого ранга, такие как Один Удар, должны были внести свой вклад в гильдию таким образом, давая ему шанс охотиться в Башне Кошмара.
“На этот раз я должен что-то сделать.…”
Один удар должен был войти с 7-й группой на первый этаж Башни Кошмара через два часа. Тёмная Линия полностью контролировала Башню Кошмара и охотилась, словно предприятие.
- А?
Но в то же время один пользователь появился перед Одним Ударом. Пользователь естественно подошел ко входу в Башню Кошмара, где стоял Один Удар.
- Ты не можешь войти.
Один Удар преградил ему путь и попытался предупредить. Но вдруг в тот момент, когда он перекрыл дорогу, находившийся перед ним пользователь исчез.
- Как это?!
Пользователь, как по волшебству, прошел мимо Одного Удара и вошел в Башню Кошмара.
- Ты, ты... я не знаю кто ты. Но если ты войдёшь внутрь....
Озадаченный Один Удар попытался поспешно предупредить его, но прежде чем он заговорил, пользователь, вошедший в Башню Кошмара, высказался первым.
- Меня убьют? Валяй, если получится!
Пользователь, который проигнорировал предупреждение Одного Удара, нет, Тёмной Линии.
Конечно же, это был Сан-хек.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 91: Вскрытие (1)**

- Эти ребята совсем не изменились.
Сан-хек естественно знал о Тёмной Линии. В его прошлой жизни Тёмная Линия вызвала большой переполох в контроле над охотничьими угодьями. В то время несколько крупных гильдий, которые не были частью какой-либо линии, объединились для борьбы с Тёмной Линии. И конечно же они потерпели поражение.
В первую очередь они не были достойными противниками.
Противостояние Тёмной Линии рассматривалось другими гильдиями как проигрышная ситуация, потому что борьба с Тёмной Линией приводила к потерям без выигрыша, и это была холодная реальность, которая заставляла другие линии сопротивляться.
Планета Тринарк в любом случае была широка, так что на ней было много охотничьих угодий, не контролируемых Тёмной Линии. Конечно, некоторые линии иногда сталкивались с Тёмной Линии, и в те времена они вели переговоры с линейными лидерами, которые обычно были линейными менеджерами и согласились, что пора положить конец этой войне.
- Другими словами, гильдии высшего уровня становились членами Е\*аного Братства.
Сан-хек был впечатлен. Он действительно ненавидел их. Настоящая причина, по которой его в конце концов выгнали из команды SKY, также была связана с этим "Е\*анным Братством".
Несколько игроков и тренеров собрались вместе, чтобы сформировать товарищескую группу, которая оказала влияние на всю игру и укрепила свои позиции на ее основе. Мало того, они пытались подцепить тех, кто слушал их слова в качестве стажеров, и в конечном итоге пытались монополизировать игру, как будто они владели самой игрой.
Конечно же, Сан-хек пытался остановить это. Но, в конце концов, именно Сан-хек проиграл в силовой игре, и поэтому его выгнали.
- Тёмная Линия? Темный Дракон? Чушь собачья.
Сан-хек пробормотал что-то невнятное и трансформировался.
Вскрытие!
Сан-хек открыл печать и высвободил образ Бессмертного.
Он все равно думал о том, чтобы рано или поздно раскрыть миру аватар Бессмертного, и какое-то время искал самое подходящее для этого время. Сан-хек подумал, что это было то самое время, которое он искал.
- Темный Дракон... если вы хотите поиграть с этой сумасшедшей псиной, вам лучше приготовить аппетитную палку.
Сан-хек хорошо знал, что пользователь, Темный Дракон, был тем ещё чудиком. Он был не просто сумасшедшим человеком, но способным сумасшедшим человеком, чьи навыки полностью оправданы.
Он был талантливым пользователем с отличными навыками, которые могут заставить других профессиональных геймеров завидовать, и хотя он получил много предложений от многих профессиональных игровых команд, он отказался от всего и оставался сумасшедшим до конца.
Сан-хек слышал о весьма достоверных слухах в своей прошлой жизни, что Темный Дракон был преемником компании среднего размера.
- Все началось с Темной Крови, верно?
Контроль над охотничьими угодьями означал, что простое присутствие Тёмной Линии вытеснит обычных пользователей с дороги. Конечно, это была ненормальная ситуация, когда вытесненные были нормальные пользователи, а не злоумышленники.
Темная Кровь.
Они были похожи на "темных охотничьих собак" Тёмной Линии, нет, Темного Дракона.
- Ты сказал что он один? Но почему я тоже должен идти? Если это только один человек, то вас обоих будет достаточно.
Андрей из Темной Крови продолжал жаловаться с раздраженным лицом.
- Тебе ведь все равно нечего делать, правда? Сразу же после того, как мы втроем позаботимся о нём, отправимся в охотничьи угодья, которые я нашел вчера.
Андрей, Рабов и Петрова были теми тремя, которые были вместе еще до того, как вступили в Кровь. Это были пользователи из России, которые с самого начала стали преступники. Создав свою пресловутую репутацию, им стало трудно ее преодолеть, поэтому они спрятались под зонтом под названием Кровь.
Хотя Кровь затем стала Темной Кровью, они все еще оставались в гильдии.
- Все в порядке?! Я же сказал тебе остаться с гильдией на некоторое время.
- Здесь не о чем беспокоиться. Это новый маршрут, о котором даже охотники не знают. Не будет никаких проблем, если вы быстро найдете новичка и убьете его до того, как об этом узнают охотники.\*
(\*П.Р: похоже, что Андрей нашел скрытый маршрут, чтобы добраться до верхних этажей, поэтому он может охотиться на монстров без разрешения. Он сказал остальным двоим, чтобы они позаботились о незваном госте, чтобы он мог улизнуть от назначенного ему патруля. Будем надеяться, что он не получит пиз... кха~ нагоняя от начальство или Сан-хека…)
- Если ты зайдешь слишком далеко, тебя могут поймать.
- Эй, чувак! Твоя проблема в том, что ты слишком боишься рисковать.
- Но не забывай, что это я убираю за тобой дерьмо. Ты уже забыл, как много мне пришлось умолять Озена из-за тебя в прошлый раз?
Рабову не очень нравился стиль Андрея. Но Андрей не мог ничем опровергнуть его слова, потому что слова Рабова не были ошибочными.
- Да ладно вам, не ссорьтесь. Давайте подумаем об этом, как только закончим охотится.
Посредником между ними всегда была Петрова.
- Кстати, куда, черт возьми, направляется этот новичок? Неужели он действительно внутри башни? Может он повернул назад?
- Хммм, если мы его не найдём, давай доложим, что он сбежал, и покончим с этим.
На самом деле, было довольно много пользователей, которые паниковали и выбегали после того, как они входили в Башню Кошмара, но в основном из-за ​​Темной Крови, которую можно назвать Силой Подавления.
Конечно, тут собрались такие пользователи, которые сначала предупреждали, а после выслеживали жертв и убивали их за пределами башни.
Три человека, начали поиски нарушителя в Башне Кошмара. Они подумали, что цель сбежала. Но человек, которого они искали, все еще находился в башне.
Только у этих троих людей не было достаточно способностей, чтобы найти его.
- Один, два, три... первая группа - только трое?
Тень, которую невозможно было выследить.
Сан-хек прятался в тени.
Один из навыков души Теневого Рыцаря, "Сокрытие в тени" и комбинированная карта "Маскировка теней" хвастались взрывной синергией, так что даже если бы сюда пришел высокопоставленный пользователь, он не смог бы легко обнаружить Сан-хека, который прятался в темноте.
Трое злоумышленников были опытными пользователями, но по стандартам Сан-хека, они были "неквалифицированными" людьми.
Сан-хек проверил свои настроенные титулы.
Префикс "Тот, кто превзошел отчаяние в одиночку" и постфикс "Первый посетитель" были активны. Оба титула были легендарного класса, и эффект от них был ужасающим.
На самом деле, когда ожидались ожесточенные бои, настройки двух титулов изменялись. Но поскольку ему нужно было только справиться с этими слабаками, ему не нужно было беспокоиться о защите или уклонении.
“Ну, тогда я должен начать охоту?”
Охотой занимались не трое русских пользователей Темной Крови, а Сан-хек, нет, Бессмертный.
Бессмертный был рожден охотником. По крайней мере, на данный момент, если вы начнёте искать среди всех пользователей и гильдий такого же пользователя как он, вы никого не найдёте лучше Бессмертного.
Гейл, Блейк, Одинокий Король, Обычный парень…
Все они были пользователями, которые были достаточно сильны, чтобы доминировать в своих соответствующих специальностях.
Конечно, они были фактически одним и тем же пользователем, но никто не сомневался в их силе.
Однако никто не знал, что они были достаточно сильными, несмотря на то, что они демонстрировали 30% своей силы.
В тот момент, когда печать ослабла и ограничитель исчез, самый сильный человек Единой гильдии появился перед ними.
Этим человеком был Бессмертный.
Сверк, дзынь! Флуп!
Последний спасающийся человек бежал к выходу, но не успел, его голова раскололась надвое и разлетелась во все стороны. Белый легкий порошок повеял с его тела.
Казалось, будто кто-то мечом расколол арбуз.
Бессмертному потребовалась всего минута, чтобы разобраться с тремя преступниками.
На самом деле все могло пройти куда быстрее, но это заняло чуть больше времени, потому что Андрей все бросил и побежал, как только увидел пронзённое сердце Рабова, который стоял рядом с ним.
Бессмертный огляделся после того, как намотал на руку кнут ДТЗК, которым он замахнулся на Андрея. Трое преступников оставили после себя много предметов.
Хотя это были предметы, которые были бесполезны для Бессмертного, он поднял все предметы и сложил их в свою сумку.
- Поскольку я аккуратно съел всю наживку, будет ли какая-нибудь реакция со стороны?
Бессмертный ждал саму Темную Кровь.
И после победы над Темной Кровью, он стремился к большей и крупной добыче позади нее.
Стратегия, которую Бессмертный выбрал против большого союза Тёмной Линии, была очень проста.
- Атакуй наугад.
Это была очень простая, нет, легкая и невежественная стратегия. Но если вы сможете провернуть всё правильно, не будет ничего лучше этого.
- Без разницы кто…. я вас жду.
Бессмертный стоял и смеялся посреди Башни Кошмара.
\* \* \* \*
- Черт возьми!
Бам! Мастер гильдии Темной Крови Озен с невыразимым выражением лица ударил кулаком по стене рядом с собой и закричал.
Ему не нравилась эта ситуация.
Только когда первое русское трио было атаковано, он подумал о пользователе с отменным мастерством, который не замечал неба над собой и действовал опрометчиво.
Поскольку у русского трио была плохая автономная связь, он не мог получить никакой точной информации об этом пользователе. Так что ему следовало хорошенько всё обдумать.
Однако, когда следующие семь членов гильдии Темной Крови потерпели поражение, даже не будучи в состоянии подтвердить существование врага, он начал думать, что что-то пошло не так.
В конце концов Озен сам пришел в Башню Кошмара, ведя за собой всю преступную элиту Темной Крови.
Всего 42 преступника, в том числе и Озен, которые двинулись на захват только одного врага.
Озен никогда не ожидал, что ситуация будет настолько серьезной, когда он привел более 40 элитных преступников к Башне Кошмара.
Более того, он еще не сообщил о сложившейся ситуации ТД.
Причина в том, что об этом было стыдно говорить.
Ровно через 15 минут после того, как Озен подошел к Башне Кошмара, 10 преступников пали без единого выкрика.
Даже не в состояние выкрикнуть “Эй!!" от неожиданности погибло 10 человек.
К этому времени Озен вынужден был признать, что ситуация была чрезвычайной.
- Немедленно собери бродячих ребят. Почему-то я не думаю, что это обычный парень.
После того как Озен собрал членов гильдии, все члены гильдии тщательно обыскали Башню Кошмара, словно ловили рыбу траулером.
Однако даже в тот момент, когда он отдал приказ, членов Темной Крови, которые разделились, нашли заколотыми или пронзёнными одним клинком, который появлялся из темноты, также пронзались их сердца или раскалывались их головы.
Исключения не существовало.
Один за другим... Бессмертный наступал на злоумышленников Темной Крови, как будто наступал на муравьев.
Его способности превосходили ограниченные 30%.
И как только такое ограничение исчезло и печать полностью рассеялась, все атаки из рук Бессмертного были такими же мощными, как и умение убивать отряда рейдового босса.
Тем более, что его первая атака была настолько безжалостно мощной, что он мог выбить все 100% здоровья, даже если цель имела реальную защиту или справлялась с атакой.
Преступники из Темной Крови были опытными пользователями с большим опытом PvP, но неожиданные атаки их темноты были чересчур даже для них.
Позже в этот день все преступники Темной Крови, которые умерли от одного удара, твердили как один.
- Я до сих пор не понимаю, как потерпел поражение.
Первый удар Бессмертного сделал невозможным для побежденных правильно понять свое поражение. Преступники, которые были поражены этим одним ударом, начали называть его "Ударом Разрушения"... затем позже, когда упоминался Бессмертный, появились первые слова о "Ударе Разрушения".
Конечно, это дело будущего.
Теперь важно то, что пользователи Темной Крови, собравшиеся на призыв Озена, едва ли составляли 21 человек.
20 из 41 пользователя потерпели поражение. Только через несколько минут Озен поспешно отдал свой приказ, и еще 10 человек потерпели поражение при попытке проверить обстановку.
- Появился монстр.
Столкнувшись с невероятной реальностью, Озен вздрогнул, почувствовав, как ледяной холод обволакивает его тело, и почувствовал, как заколотилось сердце, когда он подумал о чудовище, которое, возможно, нацелилось на него и его гильдию где-то в Башне Кошмара.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 92: Вскрытие (2)**

- С этого момента сосредоточиться. Поддерживаем строй до тех пор пока не найдём врага!
Озен полагал, что у 22 элитных злоумышленников, включая его самого, получиться убить врага, каким бы монстром он не казался.
- Противник - не обычный пользователь. Всем держать ухо востро и представлять, будто вы охотитесь на сильного монстра!
После того, как Озен предупредил членов своей гильдии, он вытащил два меча.
- Монстр с способностью засады достаточно силен, чтобы победить наших младших одной атакой... обычно, если человек достаточно способен в одном, то это означает, что все его другие способности находятся на низком уровне, верно? Так что будет легче поймать его, если мы не дадим ему воспользоваться способностями засады.
Озен продолжал озираться по сторонам, бесконечно думая о таинственном противнике.
В Башне Кошмара царила напряженная атмосфера.
Но пользователи Тёмной Линии, которые до этого уже охотились в Башне Кошмара, не чувствовали напряжения в воздухе. Но увидев, как мимо них пронеслись преступники из Темной Крови, одновременно подумали: - Неужели это вторжение?
Вместо того чтобы немедленно доложить о ситуации, Озен подумал о том, чтобы убрать противника, а уже затем доложить. Были вещи о которых ему было стыдно говорить.
Одной из наиболее эффективных стратегий одиночки против большого количества противников была партизанская война. Если вы уменьшите их численность, быстро убивая противника и скрываясь, это может принести проблемы другой стороне.
Конечно, с точки зрения численного превосходства они весьма вероятно противостояли этой партизанской стратегии. Лучшим ответом было то, что сделал Озен, просто собравшись в плотный строй.
Не было никакого риска быть отрезанным от группы, когда вы группируетесь вместе. Если противник попытается нанести удар и потерпит неудачу, он будет убит, когда на него навалиться толпа.
Если только у него нет чего-то вроде дальнобойных навыков, а так, это был очень мудрый ход.
Бессмертный обладает различными навыками, но у него не было дальнобойных навыков. Бессмертный не обладал самой эффективной способностью разрушать строй.
Но тем не менее Бессмертный с презрением взирал из темноты на отряд Озена.
- Объединившись, вы живете, разделившись, вы падёте. И это все?
Ответ Озена был хорошо предсказан Бессмертным.
- Ну, это явно не так. Но…. для меня это вообще ничего не значит.
Даже когда его враги объединились, Бессмертный не собирался бежать.
- Ну что, начнем?
Разница между рассеянными и объединенными... для Бессмертного была только в том, будут ли они побеждены быстро или через какое-то время.
Поскольку они объединились, чтобы быстро потерпеть поражение, этого было достаточно, чтобы дать им те последствия, о которых они просили.
Шрииззззз! Хлопп-Хлоп, Баааммм!
Кнут ДТЗК ударил из темноты и размозжил голову противнику который стоял в самом начале строя.
В этот момент Озен понял, что монстр больше не может ждать и появился сам.
- Он вышел! Внимание всем!
До сих пор Озен не мог контролировать тактическую ситуацию, но теперь все изменилось. С двадцатью элитами... Озен считал, что стоит сразиться, несмотря на то, что противника прозвали монстром.
“Этот сукин сын... неужели он действительно думает, что сможет поразить всех нас, используя только один из навыков засады? Сегодня ты умрешь.”
Озен пришел к выводу, что противник был очень силен, но эта сила исходила от удивительной способности нападать из засады. Итак, Озен подумал, что если он сможет вытащить своего противника из темноты, то сможет справиться с ним.
- Выкурите его из темноты!
Злоумышленники быстро атаковали тень откуда вышел ДТЗК.
У скрытной засадной силы не было иного выбора, кроме как пасть вдвое, нет, даже больше. Поэтому Озен верил, что, преодолев вражеское укрытие, они смогут победить.
Блазааммм!
Все виды дальнобойных навыков посыпались градом на тень Бессмертного, который прятался и принимал их атаки. Но прежде чем заградительный огонь закончился, Бессмертный вышел из тени.
В то время все пользователи Темной Крови, включая Озена, смогли разглядеть Бессмертного должным образом. Злоумышленники не стояли на месте, а быстро окружили Бессмертного, образовав широкий круг.
- Теперь маленькая крыса наконец-то выбралась из своей норы.
Пробормотал Озен с гораздо более уверенным выражением лица, чем раньше, потому что он верил, что его противник так же уязвим, как крыса, которая вышла из укрытия своей норы, так что он может просто раздавить крысу сразу.
Однако крыса, вышедшая из норы, оказалась гораздо сильнее, чем ожидалось. Он спокойно огляделся и посмотрел на 20 злоумышленников, которые окружили его.
- Тебе конец.
Озен подумал, что победа уже принадлежит ему. Он боялся клинка, в темноте, но теперь, когда противник появился из темноты, он уже не был так страшен.
- Сузьте круг…
Озен попытался обездвижить и убить крысу, которая находилась в ловушке. Но прежде чем он отдал приказ, пойманная крыса двинулась первой.
Рррррр, Резь!
Бессмертный вытянул вперед правую руку и быстро повернул ее в горизонтальную сторону. В то же самое время из его руки появился кнут ДТЗК образовав перед ним резкую линию.
Линия, которая разделяла мир между верхом и низом.
Эта линия удивительным образом разделяла не только верх и низ мира, но также верх и низ тел четырех злоумышленников, окружавших Бессмертного.
Дзинь! Клааанк!
Это действительно произошло в одно мгновение. Бессмертный, стоявший на месте убийства, покачнулся и взмахнул рукой, и в тот момент, когда вспыхнул белый свет, четверо членов гильдии Темной Крови разделились на две части, и половинки их тел попадали на землю.
Все это произошло примерно за 1-2 секунды.
В мгновение ока четыре человека потерпели поражение. Но это было только начало. Потому что Озен считал Бессмертного пользователя с деформированным набором навыков, который был профи в засадах, поэтому он вообще не ожидал, что Бессмертный будет так сопротивляться.
Так ли это? Четверо членов гильдии разрубились пополам и пали перед ним, а он не мог отдать никаких дополнительных приказов.
“Что это за..?”
Пока Озен паниковал стоя на месте, Бессмертный снова взмахнул кнутом ДТЗК в качестве "Взмаха Меча".
Резь! Цвун!
Другими словами, Взмах Меча означает использование ДТЗК в качестве меча. Это был очень опасный прием, поскольку, если вы неправильно воспользуетесь кнутом ДТЗК, который превращался в меч, он мог легко ранить Сан-хека вместо врага.
Но Бессмертный даже не боялся. Он верил в свои чувства и способность контролировать кнут.
Дзинь!
Еще трое злоумышленников разрубились на двое. Они пытались блокировать или избежать атаку, но это было невозможно.
- Аааа…. Атакуйте! Убейте его!!
Менее чем за пять секунд семь членов гильдии пали напрасно, и Озену было трудно сохранять спокойствие.
Озен подумал, что ему просто нужно напасть на Бессмертного, чтобы остановить его. Но злоумышленники не могли помешать Бессмертному напасть на них.
Дзинь дзинь дзинь! Резь резь резь!
ДТЗК танцевал в воздухе. И одновременно с этим противостоял большинству атак, которые были обрушены на Бессмертного.
Но это был еще не конец. Бессмертный легко избегал атак, которые не мог блокировать кнутом ДТЗК, изгибая тело вперёд назад.
В то же самое время более десяти человек изливали свои атаки на противника, но ни одна из атак так и не достигла цели.
"Цепное Уклонение", в котором сочетались многочисленные навыки уклонения, вышло за пределы простой активной защиты, а выдающаяся способность уклонения, которой было достаточно, чтобы высмеивать профессиональных танков, полностью стерла даже самые малые возможности попадания.
Злоумышленники Темной Крови не были слабыми пользователями, но по крайней мере для Бессмертного они были словно щенки.
Во-первых, напасть на Бессмертного было так же трудно, как засунуть верблюда в игольное ушко\*.
(п.р. эмммм... тут изречение: скорее верблюд пройдет через игольное ушко чем богатый попадет в царство божие)
Озен думал, что Бессмертный - это крыса, попавшая в ловушку, но Бессмертный не был ни крысой, ни попавшим в ловушку.
Численное преимущество?
Недостатки соло-игры?
Эти слова не имели никакого смысла. Даже не устраивая засады, Бессмертный все равно очень легко справился с злодеями Темной Крови. Злодеи все еще были муравьями, а Бессмертным был огромный человек, наступивший на муравьев.
“Мне это снится?”
И снова двое злоумышленников пали, потеряв головы прямо на глазах у Озена. Озен, наблюдавший за этим, подумал, что ему все это снится.
Это был мрачный сон...
Но, к сожалению, все это не было сном.
Злодеи Темной Крови, которые стали злыми, чтобы жить.
Обычно они были подонками, которым нравилось преследовать и убивать других пользователей.
Но теперь, в этот момент, все стало наоборот.
Злоумышленники, которые были невероятно растоптаны и убиты, не имея возможности ничего сделать.
Для них Бессмертный был Великим Королем Йомрой (король подземного мира, который судит умерших). \*
Бессмертный, ставший Великим Королём Йомрой, справедливо судил и наказывал злодеев, но, естественно, наказанием служила смерть.
\* \* \* \*
Все злоумышленники Темной Крови, включая Озена, были приговорены к "смертной казни". Исключения не было, и более того, не было даже окончательных аргументов.
Наконец, Озен, чье тело было разделено на восемь частей, казалось, имел что-то, что ему действительно нужно было сказать в свои последние минуты жизни с выражением человека, несправедливо пострадавшего, но Бессмертный не стал слушать его слова.
Не было никакой причины слушать его.
Для Бессмертного злоумышленники были всего лишь добычей, которую нужно было растоптать и убить.
Какой охотник в мире прислушается к желаниям своей жертвы?
Точно так же, как рыбак не разговаривает с уловом и охотник не разговаривает со своей добычей, Бессмертный просто убивал злоумышленников, словно машина.
Бессмертный, который уничтожил Темную Кровь, не покинул Башню Кошмара. Вместо этого он поднялся на третий этаж и с комфортом принялся за охоту.
Он ждал ответа.
ТД, владелец охотничьих собак. Бессмертный ждал, когда он придёт в движение. (п.р. ТД - Тёмный Дракон. ну так. кто ломает голову)
- Ты говоришь, что Темная Кровь была раздавлена одним человеком?
ТД, получивший отчет, сделал удивленное выражение лица.
- Да, если судить по словам Озена, на них напали, но я послушал других пользователей Темной Крови, а не только Озена, с которым я лично связался, и казалось, что они были полностью разгромлены. Во всяком случае, я думаю, что появился необычный парень.
Полевой врач, который был на два года старше ТД, но на самом деле мог быть назван верным подчиненным ТД, сообщал точно то, что он исследовал по различным каналам.
- Такое возможно? Даже если бы это был я, для меня было бы трудно разгромить Темную Кровь в одиночку... не кажется ли тебе, что он столкнулся с ловушкой?
- Я тоже не мог в это поверить, поэтому провел еще несколько исследований, и все действительно оказалось именно так, как они сказали, факт того что они были повержены одним человеком, правда.
- Хммм...
ТД, который нахмурился, снова открыл рот.
- Может быть... это случаем не Единая гильдия?
- Единая гильдия?
- Да, если ты слышишь о единственном пользователе, который достаточно силен, единственное, что приходит на ум - это Единая гильдия, верно?
- Да, такое возможно, но почему Единая гильдия вдруг беспокоит нас? Для этого же не было никаких причин, верно?
Полевой врач слегка наклонил голову, делая вид, что ничего не понимает.
- Хотя контекст немного странный, но единственная гильдия, способная уничтожить Темную Кровь в качестве соло-игрока в мире ВС, будет не кем иным, как членом Единой гильдии. Но кто именно? Гейл? Блейк? Или это вновь появившийся Одинокий Король?
Когда они инстинктивно почувствовали, что вмешалась Единая гильдия, сердце ТД учащенно забилось.
Чем сильнее противник... чем сложнее ситуация... тем сильнее билось его сердце.
Сильный противник возбуждал ТД больше, чем любой другой стимулятор.
- Судя по информации, которую я получил, это не Гейл, Блейк и не Одинокий Король. Это пользователь, у которого совершенно новый боевой стиль. Если он действительно член Единой гильдии, то это будет новый член, который присоединился к ним.
- Неужели? Тогда это еще лучше!
- Но хотя это и вы, вы совершенно не сможете победить в одиночку.
- Хен, как бы мне ни нравилось сражаться с сильным человеком, ты когда-нибудь видел, чтобы я сражался безрассудно?
ТД посмотрел на полевого врача и улыбнулся.
Конечно, ТД был достаточно силен, как новоявленный сильный человек, но это никогда не было безрассудным вызовом.
- Я должен выиграть этот бой. Даже если придётся мобилизировать всю линию... Мне придется победить этого парня, нет, эту высокомерную гильдию.
ТД уже был убежден, что противник является пользователем Единой гильдии.
Как и было задумано, как только Бессмертный убил охотничьих псин, хозяин пришёл в движение.
Бессмертный, который был один, и ТД, у которого была гигантская линия за спиной.
Их столкновение будет большим потрясением, чем кто-либо мог себе представить…

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 93: Охота на Дэхо (1)**

(Примечание: Великий Тигр - Дэхо, великий тигр в эпоху Чосон))
"Он все такой же воинственный, как и обычно".
Сан-хек охотился на третьем этаже Башни Кошмара, после того как сразился в Дороге Аттестации. Некоторое время назад он встретился с Гай Бэком после долгого времени разлучения, и ему удалось сразиться с ним в захватывающей битве.
Результат был как всегда 5:0, но сражение было очень напряженной. Поскольку Гай Бэк каким-то образом сумел дать отпор Одинокому Королю, несмотря на то, что был побеждён, битва всё равно была очень напряженной.
“Кстати, мне действительно нужно заняться фармом. Не слишком ли я сосредоточился на титулах и золоте? Состояние моего снаряжения - полный отстой.”
Конечно, снаряжение, которое Сан-хек в настоящее время носил, были хорошими вещами по мнению других пользователей. Но Сан-хек видел в них только те предметы, которые в скором времени должны будут устареть.
Особенно сейчас, когда Сан-хек был в состоянии приобрести части набора, поэтому он должен был больше заниматься фармом.
"Хороший меч - это конечно хорошо, но было бы неплохо, если бы я получил еще один меч, а также несколько кинжалов... броню тоже стоит поменять.”
Сан-хек посмотрел на общие настройки своих предметов и нахмурился. На самом деле, фарм предметов, которым он должен был заняться, было с помощью Золотой Горы.
Если быть более точным, НПС, принадлежавшие Золотой Горе, отсеивали предметы, купленные на аукционе, и предметы, которые другие пользователи заложили в Золотой Горе.
Но из-за того, что у Сан-хека глаз наметан, было трудно удовлетворить его таким образом. Уровень предметов, которые обычные пользователи выставляли на аукцион или закладывали в Золотую Гору, был не так высок, как хотелось бы сейчас Сан-хеку.
“Когда бой закончится, я разработаю план ведения фарма.”
Во всяком случае, он планировал как следует пофармить, прежде чем создавать магические доспехи. Чтобы потом он мог сосредоточиться на создании магической брони на досуге.
“Но сейчас мне нужно сосредоточиться на битве которая должна произойти, верно?”
Прошло уже два дня с тех пор, как он разгромил Темную Кровь, и он не видел никакого особенного движения со стороны противника. Это означало, что Темная Линия, нет, ТД что-то готовит.
“И когда же ты собираешься показаться? Кажется, ты заметил, что я из Единой гильдии, раз уж ты так осторожно двигаешься... если это ТД, я не думаю, что он выйдет безрассудно.”
Сан-хек очень хорошо знал, что ТД был весьма хитрым человеком. Другие видели в ТД обычного пользователя с хорошим тактическим чувством в бою, но благодаря своей памяти о прошлой жизни, Сан-хек знал чуть больше.
Хотя Сан-хек знал все об этом, он не переживал.
Даже если ТД что-то готовил, ему было все равно.
Сан-хек был уверен, что сможет прорваться через все своими силами.
\* \* \* \*
- Если бы я дал название для операции... то назвал бы её "Охота на Великого Тигра"? В любом случае, тут важны три вещи. И если эти три вещи сработают должным образом, то мы сможем загнать его в угол, даже если он - Дэхо, Великий Тигр.
ТД стоял перед Башней Кошмара и разговаривал с полевым врачом, который стоял рядом с ним, подводя итоги этой операции.
- Во-первых, привлечение внимание. Во-вторых, уменьшить боевую мощь. В-третьих, окончание задания.
Полевой врач не совсем понял слова ТД. Но он примерно понимал, как будет проходить операция.
- А ты справишься с этим?
- Я должен его поймать. Если он Дэхо, Великий Тигр, то мы, волки, верно? Независимо от того, насколько силен Дэхо, он не сможет победить стаю волков в одиночку.
ТД рассмеялся с уверенным выражением лица.
В этой операции было мобилизовано 16 гильдий. Большинство гильдий, принадлежащих к Темной Линии, были вовлечены в это дело.
Конечно, не все члены гильдий из 16 гильдий были мобилизованы, но 344 человека были мобилизованы для выполнения определенных условий.
Битва одного большого тигра, Дэхо, и 344 Волков.
ТД верил, что каким бы сильным не был Дэхо, в конце концов он падет.
Когда все приготовления были закончены, ТД начал искать Дэхо, Великого Тигра, распустив волков в Башню Кошмара. Удивительно, но злоумышленники из Темной Крови тоже были мобилизованы.
Они распространились по всему периметру и начали обыскивать каждый уголок Башни Кошмара, что, конечно, было очевидным ходом.
"Ты просишь меня убить их? В конце концов, ты используешь Темную Кровь в качестве пушечного мяса, чтобы точно определить моё местоположения."
Бессмертный не был дураком, поэтому он точно знал, чего хочет ТД.
"Очевидно, что гнилой рис вызывает боль в желудке, если его съесть."
Бессмертный рассмеялся, когда его противник сделал такой очевидный ход. Причина, по которой ТД так глупо выкинул наживку, была очень проста.
"В такой ситуации, как сейчас, он заметил, что я съем всё, что он бросит."
В любом случае, состояние или разнообразие приманки было не так уж важно. Какой бы ни была приманка, Бессмертный собирался съесть ее, и ТД знал об этом.
Поэтому он разбрасывает гнилой рис, чтобы спровоцировать Бессмертного.\*
(\*Примечания редактора: Если вы собираетесь ловить животное, имеет смысл быть умным и использовать только "здоровую" приманку. Используя гнилой рис или, очевидно, используя Темную Кровь в качестве приманки, ТД говорит Сан-хеку: "Я думаю, что ты достаточно высокомерен, чтобы игнорировать очевидную ловушку." - Другими словами, ТД намеренно провоцирует Сан-хека.)
- Ну…. Я съем все, что ты предложишь.
Бессмертный ухмыльнулся и поднял правую руку вперед.
Затем он взмахнул кнутом ДТЗК в сторону злоумышленников Темной Крови.
[Он проглотил наживку.]
……
[Он выдвигается.]
……
[Приближается к месту назначения.]
ТД спокойно ждал, пока ему передадут отчет. Сначала он немного беспокоился, не разбросал ли он слишком много гнилого риса, но когда увидел, что его противник не колеблясь проглотил наживку, ТД понял, что его прогноз был верен.
- Кикики, наглый парень. Что бы ты не предпринял, ты все ещё надеешься разгромить нас? Ты достаточно высокомерен, от чего твой нос пронзает небо.
Все было так, как и ожидал ТД, но ощущение было гораздо хуже. Это было из-за того, что противник смотрел сверху вниз на Тёмную Линию как на слабаков.
- Подожди минутку. Я раздавлю твой нос, поднятый вверх.
ТД ждал Бессмертного. Конечно, он не стал глупо ждать в игре. Как долго вы будете ждать "сигнала" в реальности, не входя в игру?
Наконец, пришел сигнал, которого ждал ТД.
[Он выдвинулся.]
Сигнал был простым групповым сообщением. Естественно, ТД был не единственным, кто получил это сообщение. Примерно 300 пользователей Тёмной Линии получили такое же сообщение.
И все они вошли в игру одновременно с получением сообщения.
Поскольку приготовления были сделаны до того, как сообщение было получено, они присоединились к игре почти одновременно, и через несколько секунд 300 пользователей Тёмной Линии были подключены и появились в игре.
Флоп, флоп, флллоооооппппп!
Все пользователи Тёмной Линии оказались в одном и том же месте. Для того чтобы 300 пользователей одновременно и плотно окружили одну область, потребовалось не более 10 секунд.\*
(\*Примечание редактора: Итак, ТД заставил свою команду войти в строй и выйти из системы. Очевидно, когда они снова войдут в систему одновременно, они появятся на том месте, с которого недавно вышли... умно.)
Площадь, которую они окружили, была большой площадью в центре Башни Кошмара на первом этаже. И посреди всего этого стоял один пользователь.
- Воу…. Я такого не ожидал.
Человек, который все еще смеялся в такой ситуации.
Был Бессмертный.
Бессмертный знал, что если он съест гнилой рис, то появится ТД и сам поведет команду. И он действительно это сделал.
Так что он не слишком беспокоился. Во всяком случае, если предполагаемые разбросанные охотники сконцентрируются на обширной территории, где он находится, это не будет проблемой, потому что этого будет достаточно, чтобы прорваться в один момент.
Однако он не думал, что будет окружён сразу же. Это была тактика, которой он совершенно не ожидал, от того он ничего не мог поделать.
Более 300 пользователей из Тёмной Линии окружили Бессмертного. Они даже не были злоумышленники.
Другими словами, они создали неприкасаемый строй и запечатали тем самым Бессмертного.
Бессмертный спокойно огляделся. В этот момент если он прорвётся через них, чтобы сбежать, он станет ПК-шником из-за нападения на не ПК-шника без должной провокации. (\*плей киллер)
Это был худший результат.
Сррр.
Как раз в этот момент строй разделился, и перед Бессмертным появился человек.
- Я знаю, что смешно вести разговор между тем, кто умрет, и тем, кто его убьет. Но есть одна вещь, которая меня интересует.
Перед ним стоял ТД. Бессмертный видел ТД много раз в игровых нарезках в своей прошлой жизни, поэтому он сразу узнал ТД.
- Единая гильдия, верно?
ТД, хотел услышать подтверждение из собственных уст Бессмертного. Бессмертный рассмеялся, глядя на ТД. Затем он медленно открыл рот.
- Это же не имеет особого значения, верно?
Когда он услышал слова Бессмертного, у ТД не было другого выбора, кроме как рассмеяться.
Это был мудрый ответ на глупый вопрос.
Правильно. Не имеет особого значения. Во всяком случае в этой ситуации, даже если противник не из Единой гильдии, разницы не было никакой. И даже если он принадлежал к Единой гильдии, здесь тоже не было никакой разницы.
- О, прости. Я просто зря потратил время. Итак, давай сделаем то, ради чего мы все здесь собрались.
Ссррррр.
Как только ТД закончил свои слова, он естественно отступил и исчез в рядах своего отряда.
- Начнём.
Слово, которое доносилось из глубины строя.
С этим словом четверо игроков впереди побежали к Бессмертному.
Они были одной группой.
Конечно, они не были злоумышленники. Но они не колеблясь атаковали Бессмертного. Они не боялись злой кармы которая накопиться после его убийства.
Поскольку другая сторона напала первой, даже если Бессмертный убьёт четырех человек движущиеся к нему, это будет признано самообороной, и никакая злая карма не накопилась бы.
Свист! Лязг, лязг!
Бессмертный быстро вытащил кнут ДТЗК и быстро справился с четырьмя пользователями, которые напали на него.
У двоих из них были разорваны головы, а у одного - пронзено сердце. А последний был обезглавлен после того, как ему отрубили обе руки.
Все это произошло всего за одну секунду.
Однако, даже несмотря на то, что четверо их коллег погибли у них на глазах, пользователи Тёмной Линии, которые являются частью строя, все еще поддерживали дисциплину.
Все 300 пользователей, отобранных непосредственно ТД из 16 гильдий, были тщательно обучены к такой ситуации.
Это были гончие, которых ТД выбрал и выдрессировал.
Когда полевой врач заинтересовался этой стратегией, ТД сказал ему об этом.
- Хен, а ты знаешь, как русские охотники давным-давно охотились на тигров? Найдя тигра, они выпускали десятки гончих и те преследовали тигра. Конечно, тигр не боялся собак. Однако, поскольку тигр был один, когда он сражался с собаками, которые следовали за ним, он не мог не пострадать от преследовавших его собак. Таким образом, после того, как тигр изнурялся 10 дневным преследованием, охотники и собаки объединяли свои силы, и добивали тигра. Я поймаю его таким образом.
Вот почему ТД назвал эту операцию "Охота на Великого Тигра". 300 гончих, которых отобрал ТД... все они были теми, кто охотился на других пользователей, но, несмотря на это, заботились о том, чтобы не стать злодеями, даже если они накапливали злую карму.
Используя гончих, чтобы построить строй и заставить команды "преследователей" атаковать по очереди, чтобы уменьшить силу Бессмертного. В любом случае, если вы окружались строем врагов, единственный выход - это смерть.
ТД подготовил еще одну группу из более чем 100 пользователей Тёмной Линии, которые находятся в автономном режиме на случай, если 300 пользователей будет недостаточно.
Он думал, что после уменьшения силы Бессмертного с помощью бесконечных волн изматывающих атак, в нужное время, он покончить с самим Бессмертным вместе с элитами гильдии Темного Дракона.
- Ты умрешь здесь, чего бы тебе этого ни стоило. И через твою смерть мы обретем еще большую славу.
ТД, который был далеко позади строя, весело смеялся, наблюдая, как вторая группа отправляется к Бессмертному после гибели первой группы.
"Охота на Великого Тигра", от ТД.
Начало было почти идеальным.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 94: Охота на Дэхо (2)**

\* \* \* \*
Если Русские Охотники преследовали тигра со своими гончими в течение десяти дней, то ТД в течение двух часов потерял 99 групп, то есть 396 пользователей.
Поскольку первых 300 человек было недостаточно, ТД добавил еще 100 человек.
- Фуууууу...
Бессмертный, который сражался против 396 пользователей в течение двух часов, собрался с духом, оглядываясь вокруг.
Хотя он и был Бессмертным на словах, но непрерывное сражение в течение двух часов, негативно сказывалось на нём.
"60 человек? 70 человек?”
Это правда, что строй людей, окружающих Бессмертного, стало гораздо тоньше. Однако ТД каким-то образом поддерживал строй, вытягивая всю силу, которую можно было вытянуть из линии.
"Бесконечно Наступательный Строй... а он хорошо подготовился.”
Бессмертный признал ТД.
Если бы стратегия, которую использовал ТД, реализовалась, то это было бы похоже на муравьиный ад, из которого невозможно будет выбраться.
Даже сейчас строй снова утолщался. Другими словами, это означает, что ТД не планировал распускать строй, пока он не подумает, что Бессмертный измотался.
“Это и есть сила количества?”
Бессмертный показал горькую улыбку глядя на строй, которое даже сейчас усиливалось. ТД абсолютно точно продолжал бы поддерживать строй, даже если бы Бессмертный отказался сдаваться.
“Но я всё равно не сдамся!”
Бессмертный встретил непреодолимую силу с еще более непреодолимой силой.
Даже в этот момент Бессмертный без колебаний взмахнул кнутом ДТЗК, когда долгожданная сотая группа уже бежала к нему.
Это было сделано как обычно в одно мгновение, притянутые, словно мотыльки к огню, но тем не менее они не останавливались.
На самом деле, в этот момент человек, который чувствовал себя нехорошо, был ТД. Он наблюдал около двух часов за тем, как почти 400 пользователей из Тёмной Линии были буквально разгромлены перед ним.
Когда примерно 30-я группа была побеждена, он подумал, что это ожидаемо.
Тогда, когда 50-я группа была побеждена, он подумал, что такое тоже вполне ожидаемо.
Однако, когда 70-я группа была побеждена, он начал чувствовать себя не в своей тарелке, а когда 90-я группа была побеждена, его руки начали дрожать.
100-я группа была побеждена незадолго до этого. Если пользователи Тёмной Линии бежали, как будто их невозможно было остановить, они все равно умирали, как будто они проходили через мясорубку.
“Разве такое возможно? Он сражается без перерыва уже два часа, но выглядит немного уставшим... такое вообще возможно?”
Это была явная реальность, но ТД никак не мог в нее поверить.
Даже в этот момент он мобилизовал всю Темную Линию, чтобы поддерживать строй.
Даже если Тёмная Линия - это гигантский союз, он не может поддерживать строй бесконечно. Фактически, другие гильдии, кроме Темного Дракона, начали выражать свое сожаление.
Если в дальнейшем будут происходить неожиданные события, то могут появиться и последствия.
“Я тщательно рассчитал живучесть и здоровье, а также тайминг повторного использования навыков, но результат... невозможно. Этот парень действительно пользователь? Возможно, он НПС с экстраординарным искусственным интеллектом, и мы ошиблись в нем, верно?”
ТД даже сейчас отрицал реальность.
Это было не в стиле ТД, но он ничего не мог с собой поделать, потому что в это было трудно поверить.
100, а затем 101, 102... пользователи Тёмной Линии продолжали бежать к Бессмертному, и Бессмертный без колебаний убивал врагов, которые бежали к нему.
“Так больше продолжаться не может.”
Теперь почти не осталось пользователей, которых можно было бы использовать в качестве пушечного мяса, пользователей, которые не боялись накапливать злую карму и использовать себя во имя Тёмной Линии. На самом деле, с того момента, как он потерял более 400 пользователей, строй начал распадаться.
“Помощи можно не ждать. Хоть этого недостаточно, но может получиться.”
Сначала он собирался появиться после того, как Бессмертный достаточно вымотается, но не было времени молоть холодный рис или даже горячий рис.
[Все приготовьтесь к бою! После 104-й группы мы начнем финальный бой!]
Приказал ТД элитам Темного Дракона, которые нервно ждали позади строя.
В общей сложности 47 элитных пользователей, включая ТД.
Этой силы достаточно, чтобы уничтожить гильдию среднего размера. Но выражение лица ТД было не таким уж довольным.
Противник был не из обычной гильдии.
Это был единственный враг, но это был непобедимый монстр, который абсолютно не мог сравниться даже с гильдией среднего размера.
[Как вы можете видеть, ваш оппонент - не простой пользователь. Скорее рейдовый босс…. с этого момента думайте о своем противнике как о рейдовом боссе.]
ТД быстро активировал "Темное Пламя" после того, как отдал команду. Древние знания, которыми обладал ТД, были "Темной Магией Разрушения" и "Темной Механизированной Душой".
Оба они были древними знаниями Системы Черной Магии. Оба они находились на 2-ом уровне, и сама их комбинация была превосходной, но для ТД она теперь выглядела обычным навыком повреждения.
Один удар.
Один Удар привёл к неожиданным результатам. Несмотря на то, что это был Бессмертный, было очень трудно иметь дело с более чем 400 людьми, не останавливаясь.
Если бы у Бессмертного не было этого особого "Одного Удара", тогда бы он запросто проиграл ТД.
Бессмертный был похож на ипподром с огромными стенами, блокирующими старт с самого начала.
Если бы можно было перепрыгнуть через стену, то можно было бы пробежать еще немного, но если бы нельзя было перепрыгнуть через стену, то нельзя было бы продвинуться вперед даже на один сантиметр.
Если кто-то сможет выдержать Один Удар, то тогда у него появиться возможность сразиться с Бессмертным. Фактически, Бессмертный, был также Одиноким Королем, и Гай Бэк придумал, как принять Один Удар Одинокого Короля, чтобы он мог выдержать четыре из десяти первых атак.
Но пользователи Тёмной Линии не смогли этого сделать, и в результате он их разрезал, как только началась битва.
В конце концов, в этом и заключалась разница.
Можно ли перепрыгнуть через эту огромную стену или нет... Результаты, которые давало это простое различие, были столь же далеки друг от друга, как расстояние между землей и небом.
“Ху, Ху.”
Битва между Бессмертным и Тёмной Линией длится уже два с половиной часа. Было ли это из-за долгого сражения? Теперь дыхание Бессмертного стало неровным.
Очевидно, что стратегия снижения выносливости ТД была великолепна. Однако проблема с этой стратегией заключалась в том, что сила Бессмертного была подавляюще больше.
Квиририк, Кватук!
Бессмертный перепрыгнул через одного из членов гильдии Темных Драконов и быстро обернул вокруг его шеи кнут ДТЗК. Но разделение головы от шеи этого члена гильдии не было концом гильдии Темных Драконов.
Бессмертный бросился вперед и вонзил кинжал в сердце другого пользователя из гильдии Темного Дракона.
Кашель!
Всего за две секунды были убиты два человека.
ТД попытался блокировать движения Бессмертного, используя "Заклинание Усталости" на Бессмертном, но Бессмертный заставил заклинание ТД потерпеть неудачу из-за "Ментального Сопротивления".
“Такое впечатление, что его и пальцем не тронули. Очевидно, что он пострадал. Но... почему он выглядит огурцом?”
Большинство членов гильдии Темного Драконов умерли и исчезли, оставив только пять членов, включая ТД.
Бессмертный в глазах ТД казался больше, чем рейдовый босс. Он обладает огромной силой атаки и невероятной способностью уклоняться до такой степени, что это невозможно описать словами. И его навыки движения, которыми можно только восхищаться. И теперь, даже защита, которая, похоже, не подведет, даже если вы продолжите его бить... все намного превзошло ожидания ТД.
Если бы ТД знал об этом раньше, он никогда бы не бросил ему вызов, каким бы сильным он ни был.
“Мы не можем победить. Легче вести сражение с другими гильдиями, чем сражаться с этим монстром.”
К этому времени знаменитый ТД уже порядком подустал.
Ба-ба-ба-бах!
Члены гильдии Темного Дракона умирали одним за другим, пока он стоял, тупо уставившись на резню перед собой.
Прошло уже много времени с того момента, как с него исчезла озадаченность.
Единственное, что осталось - это множество предметов, выпавших с пользователей Тёмной Линии, которые стали злодеями.
ТД вложил всю свою силу в Темное Пламя, которое горело на обоих плечах.
С этим он собирался атаковать Бессмертного до самого конца.
По мере того как сила Темного Пламени становилась все сильнее, руки, ноги и все тело ТД превращались в механизмы. Хотя это была "Темная Механизация", которая длилась всего 10 минут, она увеличила физические способности на 200%.
Аарррггхххх~!
ТД взревел и побежал к Бессмертному. Его руки уже обладали сильной энергией чёрной магии.
\* \* \* \*
Кватутхук.
В конце концов его последняя оставшаяся рука была сломана. В результате у него были сломаны все конечности и отрезана половина шеи.
Однако он мог выжить и не умереть благодаря "Темному Механизированному Сердцу", одной из его пассивных способностей.
Но у него не было силы бессмертия, так что он, похоже, не долго протянет.
- Ну, если и было утешение, то только в том, что ты не умер с одного удара, верно?
ТД нахмурился и задался вопросом, сколько же атак он совершил.
Примерно 20-30... это, конечно, казалось очень много. Но это было не очень важно, потому что в конце концов его избили.
- ...Проклятье, это было в первый и последний раз...
На самом деле он собирался умереть молча, но продолжая о чём-то думать, в конце концов открыл рот.
Бессмертный, собиравшийся размозжить голову ТД, остановился. Должен ли я дать "награду" тому, кто не даёт мне продохнуть уже почти три часа?
Во всяком случае, он думал, что послушает последние слова ТД.
- Единая гильдия... верно?
ТД, который был неумолим до самого конца. Бессмертный мягко кивнул, глядя на ТД.
- Да, совершенно верно.
Ка-тук, Пупупунг!
Ответив, Бессмертный раздавил голову ТД.
С этим, наконец, очень долгая битва подошла к концу.
["Бессмертный" из Единой гильдии убил "Темного Дракона" из гильдии Темный Дракон.]
[Поздравляю. Накопленная карма превысила предел, и вы повысили уровень.]
Выиграв бессмысленную битву, он получил уникальный титул "Давай!".
В PvP-ситуации 400 врагов были успешно убиты за одну атаку. Что почти невозможно. Он получил уникальный титул "Мрачный Жнец".".
- Фуууу.... доставучие парни.
В конце концов, хотя он и использовал ошеломляющую силу, но в каком-то смысле это была захватывающая битва даже для Бессмертного. Если бы разница в силе между пользователями Тёмной Линии и Бессмертным была немного меньше... у них было бы достаточно энергии, чтобы противостоять Одному Удару... Бессмертный, в такой ситуации мог бы пасть первым.
Конечно, у него все еще оставались неиспользованными две карты, но он не мог использовать их опрометчиво, потому что у них были четкие штрафы.
“В будущем мне придется быть немного осторожнее.”
Даже если он был бессмертным, находиться в таком окружении было очень опасно. Тем более, что круг из строя, которое было выполнено с помощью обычных пользователей, представляло большую угрозу даже для Бессмертного.
"Однако благодаря этим ребятам я получил неожиданную выгоду.”
Бессмертный получил три вещи в этой битве.
Во-первых, уровень. Хотя повышение уровня, которое было отложено из-за того, что он был в бою, только что поднялось, но оно поднялось легче, чем ожидалось, благодаря пользователям Тёмной Линии, каждый из которых отдал Бессмертному часть кармы.
И он получил два уникальных титула. Хорошие титулы всегда приветствовались.
И для последнего он получил много предметов. На земле лежало много предметов... среди них были дорогие вещи.
“Ах! Так вот оно что.”
Бессмертный, который схватил какой-то предмет, лежавший на земле, глянул на труп. На макушке у него висела экшн-камера, которая все еще упорно записывала.
Бессмертный также получил отличное видео.
В целом, это был тяжкий бой, но поскольку он смог получить хороший приз после боя, он мог быстро забыть о плохом.
Он не до конца понимал, что Тёмная Линия была уничтожена им самим.
В конце концов, самым жалким был ТД, который уверенно заявил, что поймает Дэхо, Великого Тигра.
Охота на Дэхо со стороны ТД была ошеломляющей в самом начале. Сан-хек был не Дэхо, а более ужасным монстром, и, кроме того, пользователи ТД и Тёмной Линии были не волками, а овцами.
С самого начала для Сан-хека они были просто вкусной и питательной добычей.\*
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 95: Фарм предметов (1)**

Сокрушительное поражение Тёмной Линии невозможно было скрыть. Топ-менеджеры ТД и Тёмной Линии старались предотвратить как можно больше слухов, но невозможно было спокойно освещать то, что уже было пережито и увидено более чем 400 пользователями.
- Один пользователь из Единой гильдии избил всю подноготную Тёмной Линии до потери пульса.
Как только вы начинаете вращать эту штуку, называемую мельницей слухов, ее уже невозможно остановить. Из-за этого образ Тёмной Линии угодил ниже некуда.
Больших изменений не произошло, хотя имидж Единой гильдии вырос до такой степени, что уже не могло расти дальше. Но в любом случае Единая гильдия была великолепна, в то время как Тёмную Линию поливали го\*ном.
Все ожидали официального заявления Единой гильдии об этом происшествии, но, как обычно, Единая гильдия не сделала этого. Вместо того чтобы ждать ответа, было разумнее пойти на Единый канал и спросить Гейла напрямую.
Конечно, Сан-хек не собирался давать ответы, когда такие вопросы задавались. Ролик, демонстрирующий ошеломляющую роль Бессмертного против Тёмной Линии, должен был стать первым "платным видео", который будет выпущен на Едином канале вскоре после редактирования.
Так что до тех пор он собирался подогревать интерес зрителей, избегая давать точных ответов и отвечать на них только расплывчато.
Почти всё общество ВС горело неистовым пламенем желая узнать ответы, и источником всего этого, стал Сан-хек, который был непреклонен. Он спокойно зачитывал свои новые титулы.
Титул - "Давай!"
Класс: Уникальный
Описание: Победить в том, в чём невозможно. Все хвалят вашу великую способность разрушать здравый смысл.
Эффекты: [Префикс: N/A] [Постфикс: N/A] [Постоянный эффект: &lt;Давай! (S): Чем больше вы сражаетесь с врагом, тем выше растут ваши способности. Если вокруг вас более 10 врагов, стоящие в радиусе 500 метров от вас, вы получите дополнительные 10% к вашей основной способности (ловкость). После этого, каждый раз, когда количество врагов увеличивается, ваша основная способность (ловкость) увеличивается на 1% для каждого 10-о существа. Этот эффект распространяется как на монстров, так и на пользователей.&gt;]
Титул - "Мрачный Жнец".
Класс: Уникальный
Описание: Количество атак, необходимых для победы над врагом, всего одна. Ваша способность - это нестандартная сила, которую трудно измерить.
Эффекты: [Префикс: N/A] [Постфикс: N/A] [Постоянный эффект: ]
"ЯЯЯЯХХХХХУУУУ!!"(ДА МАТЬ ТВОЮ!!)
Сан-хек, проверив новые титулы почувствовал себя намного лучше. Оба титула были великолепны для Сан-хека.
“Я получил подарок, которого не ожидал.”
Сан-хек очень громко рассмеялся и кивнул.
Только с этими двумя титулами Сан-хек будет сильнее, чем раньше. Особенно при работе с большими группами, эти два титула, казалось, имели большой синергетический эффект.
“В этот раз я немного пострадал, но может быть, следующий бой будет немного легче? Но все равно спасибо.”
Сан-хек, который чувствовал себя лучше, еще раз просмотрел титулы и с довольным видом закрыл информационное окно.
Проверив эффекты от новых титулов, он стал готовиться к фарму предметов, как и планировал.
"Объединяя информацию из прошлой жизни, которую я знаю, и текущую информацию, полученную различными способами, есть четыре места, которые я должен пройти в конце концов. Два из них - рейдовые подземелья. Один из них - охотничьи угодья. И последнее - это тайное подземелье.”
Сан-хек кратко изложил информацию, которую он организовал.
"Духовный Лес.”
"Храм Темной Луны.”
"Долина Дрейка.”
"Маскарад Звёзд.”
Все четыре места были не из легких.
Духовный Лес и Храм Темной Луны - это рейдовые подземелья, о существовании которых пользователи даже не подозревали, а в Долине Дрейка были существа, унаследовавшие кровь дракона по имени Дрейк, хотя это был самый слабый тип дракона.
Дрейк не умел летать и назывался Джирен (Земной Дракон), но для этого времени он был очень мощным монстром.
Последний, Маскарад Звёзд, был тайным подземельем, о котором Сан-хек знал только название и несколько простых намеков о его местоположение.
После планирования, стоит найти его, и для этого потребуются много усилий. Но если он сможет найти его, то это станет большим преимущество для него, поэтому Сан-хек собирался найти его.
"Последовательность состоит из: прохождения Духовного Леса, затем прохождения Храма Темной Луны, а последним отправиться в Долину Дрейка. Затем, после очистки трёх мест, стоит отправиться на поиски Маскарада Звёзд.”
Теперь, когда у него есть приблизительный план действий, ему, просто нужно следовать по нему.
\* \* \* \*
Лес Духов был подземельем.
Что-то похожее на поле, если судить по названию, но вы можете войти в рейдовое подземелье под названием Духовный Лес, когда вы проходите между двумя гигантскими деревьями духов глубоко внутри Рассветного Леса на западном конце Героических Земель.
Духовный был разделен в общей сложности на пять секций.
"Горящий Лес", "Подводный Лес", "Стальной Лес", "Ветряной Лес". Эти четыре области были основой Духовного Леса. И если вам удастся победить именных монстров, которые существуют в этих четырех областях, "Горящий Голем", "Гигантский Крокодил", "Стальной Великан", "Штормовой Великан", то вам откроется скрытая область под Духовным Лесом. В этом месте, существовал последний монстр которого предстоит убить, босс, под названием "Ослабленный Король Теней".
По факту, Сан-хек был нацелен на этого Ослабленного Короля Теней. Точнее, было известно, что с "Ослабленного Короля Теней" выпадал "Великий меч Ослабленного Короля Теней".
Это был огромный меч, супер-редкого класса, который невозможно разрушить.
Поскольку это был легендарный предмет, а не уникальный, вероятность его выпадения была очень низкой.
Но Сан-хек намеревался получить его через первый бонус за убийство.
Он планировал отправиться в Храм Темной Луны сразу после того, как пройдет Духовный Лес.
Хотя Храм Темной Луны располагал квестом для того, чтобы можно было войти в храм, он уже проходил его в своей прошлой жизни, и это не было трудной задачей, так что беспокоиться было не о чем.
Хотя, стоило, поскольку проблема заключалась в последнем боссе Храма Темной Луны.
Последний босс-монстр, именуемый "Великан изгнанной Луны", был очень сильным монстром. И чтобы окончательно убить этого парня, Сан-хек должен был решить одну проблему.
На самом деле, если бы этот Великан изгнанной Луны не обладал набором легендарных кинжалов под названием "Двойной Лунный Клинок", Сан-хек не осмелился бы пойти на это подземелье.
Нет, если бы существовали аналоги подобных кинжалов, он решительно бы отказался от Двойного Лунного Клинка.
Но у Двойного Лунного Клинка не было аналогов на данный момент.
Легендарные предметы не были так сильно распространены в первую очередь, и было трудно найти что-нибудь лучше, чем Двойной Лунный Клинок среди предметов класса "кинжал".
Так что хочешь не хочешь, но тебе придется иди за ними.
Долина Дрейка была намного легче на уровне этих рейдовых подземелий, так что на нём и заканчивался фарм предметов. Как уже было сказано, после прохождения этих мест, он отправиться в тайное подземелье, "Маскарад Звёзд", поэтому самой важной задачей было победить "Ослабленного Короля Теней" и "Великана изгнанной Луны".
Сан-хек начал проходить Духовный Лес, когда другие пользователи все еще игрались снаружи.
"Горящий Лес" занял три часа. "Подводный Лес" - два часа. "Стальной Лес" - пять часов. "Ветряной Лес" - четыре часа.
В общей сложности, Сан-хек закончил за 14 часов, в какой-то момент он даже уснул от такого "динамичного" геймплея. После отдыха Сан-хек вошел в зону, где находился долгожданный "Ослабленный Король Теней".
Он рванул к тому месту, где находился Ослабленный Король Теней. Поскольку в рейдовых подземельях располагались группа монстров, два новых титула показали себя в деле, дав толчок атакующему Сан-хеку.
Затем он вошел в "Комнату Тьмы". Место, где находился "Ослабленный Король Теней".
"Есть три важных момента, когда атакуешь Ослабленного Короля Теней. Во-первых, ты можешь застрять в Темной Темнице, поэтому стоит его остерегаться. Во-вторых, точно использовать пробивные удары, несмотря на досягаемость меча Ослабленного Короля Теней. И последний, третий, чтобы как можно скорее справиться с Теневой Иллюзией. Твою же! Когда я подумал о последнем, я вспомнил что я соло-игрок, Теневые Иллюзия почти бессмысленны против меня, верно?”
Когда одна из трех самых важных вещей стала бессмысленной, он почувствовал, что трудностей стало меньше.
“В такое время, как это, быть одиночкой имеет такую выгоду.”
Конечно, обычные люди никогда не смогли бы бросить вызов рейдовым боссам в соло, даже если бы были моменты, которые сильно повлияют на игру.
Рейдерство в качестве соло-игрока на самом деле не имело смысла.
“Два дня. Я закончу через два дня.”
Сан-хек, который прикинул у себя в голове, энергично шагнул в Темную Комнату.
\* \* \* \*
Шестнадцать часов спустя.
Сан-хек победил Ослабевшего Короля Теней ровно за 16 часов вместо двух дней. В последнюю минуту Ослабевший Король Теней исчез в тени, крича, что это еще не конец.
На самом деле, Ослабленный Король Теней со всей своей силой был почти как дракон, независимо от того, кто такой Сан-хек, охотиться в этот момент было невозможно.
Тем не менее, Сан-хек смог победить его, потому что из-за установки энергий, которая текла из четырех секций Духовного Леса выше, подавляла Ослабленного Короля Теней.
Конечно, Ослабевший Король Теней не исчез, а улетел в пустоту, но он выронил после себя все предметы, которые должен был выронить, и исчез.
[Последний босс по имени "Ослабленный Король Теней" был побежден в Духовном Лесу.]
[Вы первый кто охотился на Ослабленного Короля Теней. Это была не просто охота, а охота в одиночку, без чьей-либо помощи. Чтобы сказать это яснее, это большое достижение. Ваш подвиг запомнится навечно.]
[Вы получили легендарный титул [Убийство Ослабленного Короля Теней в одиночку].
[Поскольку вы были первым, кто победил Ослабленного Короля Теней, вы получили все 29 видов предметов, которые вы можете получить от него с первым бонусом за убийство.]
“А? Не уникальный, а легендарный титул?”
Хотя Сан-хек был измотан, он думал, что этого будет достаточно, чтобы получить уникальный титул, потому что Ослабленный Король Теней был Ослабленным королем Теней.
Однако помимо ожидаемого уникального титула он получил еще и легендарный титул. Это была награда, превосходящая ожидания Сан-хека.
“Теперь все ясно. У меня есть сольное игровое достижение, которого не было в моей прошлой жизни.”
Теперь Сан-хек твердо верил в прежнюю гипотезу через это доказательство.
“Это тоже изменилось из-за меня? Ну, я благодарен, так как это изменение безусловно хорошо для меня.”
Достижение, связанное с сольной игрой, было неизбежно для Сан-хека. Итак, Сан-хек почувствовал себя лучше.
В дополнение к этому он получил "Великий меч Ослабленного Короля Теней", так что у него не было выбора, кроме как продолжать смеяться без остановки.
"Стоит усилить Великий меч Ослабленного Короля Теней до максимума и уже потом пойти в Храм Темной Луны. Как только я начну бежать, я буду бежать уверенно и закончу фарм должным образом!”
Сан-хек собирался развлечься только сегодня, начиная с завтрашнего дня он будет полностью сосредоточен на следующей цели.
Бежавший Локомотив, который продолжает мчаться без остановки. Но если быть точным, то это было просто увеличение скорости, а не бегство.
Даже во время таких забегов. Сан-хек контролировал себя очень холодно и точно. Он никогда не был... человеком, который мог бы совершить ошибку из-за чрезмерного усердия или эмоциональности.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 96: Фарм предметов (2)**

\* \* \* \*
Титул - "Убийство Ослабленного Короля Теней в одиночку"
Класс: Легендарный
Описание: Король Теней был могущественной личностью, достигшей стадии превосходство. Даже если к его имени приписано "Ослабленный", Король Теней все еще Король Теней, поэтому ваше достижение в победе над ним в соло очень велико.
Эффекты - [Префикс: Увеличивает эффект всех навыков баффа на 30%] [Постфикс: Сопротивление ко всем навыкам с эффектом дебаффа - 80%. Однако если противник более высокого уровня, чем вы, вероятность сопротивление снижается до 30%.] [Постоянный эффект: &lt;Щит Тьмы (S): Способность сокрытия во тьме значительно улучшена, и если вы, держите превосходство на игроком, скрываясь во тьме, шанс того что вас могут обнаружить - минимальный. Кроме того, если враг будет убит одной атакой, маскировка не спадёт с вероятностью 40% даже в бою.&gt;]
Легендарный титул ясно демонстрировал, что он был легендарным титулом.
Эффекты префикса и постфикса, а также постоянный эффект были идеальными.
Даже, Щит Тьмы, который является постоянным эффектом, казался крыльями для Сан-хека. Если у тигра появятся крылья... то эта сила не нуждалась в объяснении.
"Титул и так потрясающий. Теперь, если я усилю этого самца должным образом, он станет супер Дэбак?”(Потрясающим)
Сан-хек посмотрел вниз на огромный меч в своих руках. Легендарный предмет под названием "Великий меч Короля Теней". На самом деле, это уже был удивительно хороший предмет.
Великий меч Короля Теней [Легендарный +++]
- Это оружие, сделанное путем выплавки черного железа из тьмы бездны с теневым духом, а затем выкованное и перекованное в течение сотен лет "Агоном", повелителем страха и лучшим кузнецом среди дьяволов. Оружие было создано для Короля Теней, который родился во Тьме, но, не найдя своего надлежащего хозяина, Дух Короля Тьмы почувствовал магию тьмы и проглотил ее целиком. Кроме того, он также очень особенный по многим причинам.
[Основные способности] Все способности +50 (+15), Сила +5 (+1,5%)
[Специальные способности] Урон +10 (+3%)
[Специальные эффекты] &lt;Меч Тьмы (S): У противников раненых этим мечом, снижаются исцеляющие эффекты на 20%.&gt;
[Навык предмета] &lt;Тьма! (А): Притягивает всю силу тьмы и устраняет все ослабляющие эффекты, которые были нанесены вам. Время перезарядки 2 минуты.&gt;
[Бонусный эффект] Сила: +15, Ловкость: +20, Живучесть +25
[Скрытый эффект] Открывает вам всю силу меча, вам, кто находится на пути к тому, чтобы стать Королем Теней. Скрытый эффект &lt;Авторитет Теневого Герцога (возможность роста): Весь урон, полученный в темноте, уменьшается на 20%. Скорость уклонения увеличивается на 20%. Также вероятность критического удара увеличивается на 10%, а скорость движения увеличивается на 20%. &gt;
Не только отличный меч, так ещё и тройной плюс. Но было кое-что более удивительное, чем тройной плюс.
Скрытый эффект, которого он не ожидал.
Удивительно, но этот великий меч показал скрытый эффект в ответ на особый ранг Сан-хека, Теневого Герцога.
Он знал, что существуют специальные предметы с такими вот скрытыми эффектами, но это был первый раз когда он видит такое.
“Если его возможно усилить до +8…”
Сан-хек подумал, что раз уж так вышло, то он должен сделать действительно хорошее оружие. Он собирался бросить вызов созданию легендарного оружия премиум-класса свыше +8, используя премиальный камень улучшения, который он сохранил.
Он посетил всех НПС Мастеров Улучшения в Мелодии, остановившись на одном.
“Как минимум +8! Я должен получить +8.”
Минимальная цель для Сан-хека была +8. Честно говоря, он думал об использовании самого высокого качества улучшающего камня, но если бы он не мог превысить +8, он был бы бесстыдно потрачен впустую.
“Всего 15 высококачественных камней улучшения, так что давай сделаем очень хорошее оружие раз и навсегда.”
Сан-хек достал половину из 30 высококачественных улучшающих камней, которые он купил. Оставшиеся 15 были оставлены для усиления "Клинка Двойной Луны", который он чуть позже получит.
"Во-первых, мы должны преодолеть +3, используя камни улучшения более низкого качества, а уже потом подняться до +5 с помощью камней улучшения среднего качества.”
Таков был план. После того как он поднимет меч до +5 с бесчисленным количеством более низких и средних камней усиления, он начнет усиливать его до +7 с камнями улучшения высокого качества.
Но есть две проблемы. Первая проблема: В процессе создания до +7 будет потреблено много высококачественных улучшающих камней. Вторая: Тупик, после создания +7.
Но, если вы сможете преодолеть стоящую преграду за +7, то тогда настанет время вытащить долгожданный камень улучшения премиального качества.
Камень улучшения премиального качества [Особый материал]
- Камень с таинственной силой. Обычный предмет при помощи него может достигнуть небывалых высот.
[Основной эффект] Усиление предмета, делая его более особенным.
[Специальный эффект] В отличие от обычных улучшающих камней, в этом камне существует особая энергия, поэтому даже если вам не удастся улучшить предмет до +8, предмет не исчезнет, а эффект улучшения не уменьшится.
[Бонусный эффект] Иногда.... вызывает тройное или двойное улучшения, увеличивая +3 или +2 вместо +1.
Это был камень улучшения премиального качества.
Камень улучшения премиального качества стоил очень дорого, но он стоил своей цены.
На самом деле, +8 или более высокое улучшения предмета требовала премиального улучшающего камня. Внутри него бушевал ад, когда он пытался сделать +8 или выше с камнями улучшения высокого качества.\* (Это произошло в 43 главе по моему.)
“Если премиальный камень улучшения сможет преодолеть тупик... я смогу собственными глазами увидеть +10, что называется идеальным улучшением.”
Конечно, это было просто принятие желаемого за действительное. Это правда, что уровень успеха улучшенного камня улучшения не низкий, но двойного или тройного улучшение почти никогда не было.
Тем более что вероятность тройного улучшения была так же мала, как и выигрыш в лотерею.
“Давай начнем с не большого.”
Сан-хек засмеялся и проверил удачу Мастера Улучшения.
Вероятность удачи 100%.
Некоторые люди следовали всевозможным суевериям и каким-то образом пытались найти способ увеличить вероятность улучшения, но как бы вы ни старались, улучшение всегда было определено как 100%-ная удача.
В этом смысле сегодняшняя удача Сан-хека была не очень хороша. Усиление до +5 потребляло больше средних камней улучшения, чем ожидалось. Большого "фиаско" не было, потому что это были камни среднего качества, но он продолжал повторять неудачи и успехи балансируя на +4, поэтому он продолжал двигаться вперед и назад до +3 и +4.
После того, как было израсходовано 44 средних камней улучшения, он едва поднял меч до +5.
Обычно, используя 10 камней, уже можно было подняться до +5, но сегодня особенно не везло.
Сан-хек чувствовал себя немного неуверенно, но он не прекращал улучшать. Поскольку он был пользователем, который верил, что улучшение - это 100% удача, он думал, что независимо от того, насколько плохо его раннее везение, все будет хорошо, если в итоге ему повезет.
Среднюю фазу поднятия с +5 до +7 можно было преодолеть только с помощью камней улучшения высокого качества. Сам предмет мог разрушиться из-за неудачного улучшения, если бы он использовал камни улучшения низкого качества.
Средняя удача была лучше, чем ранняя, которая была просто ужасной. Но по большому счету это было не так хорошо.
Только 14 из 15 камней улучшения высокого качества были использованы до достижения +7. Это было действительно захватывающее представление. Если бы он еще раз потерпел неудачу, ему, возможно, пришлось бы вытащить все улучшающие камни, которые он хранил на складе для следующего предмета.
Во всяком случае, после улучшения до +7, Сан-хек посмотрел вниз на последний шаг на своей ладони.
Камень улучшения премиального качества.
“Осталось сделать последний шаг... и он наступит сейчас?”
Сан-хек следовал сценарию из постъядерного классического фильма, который он смотрел в очень молодом возрасте, и посмеялся.
В любом случае, последний выстрел был всего лишь одним шагом.
"Пфффуууу…”
Сан-хек сделал глубокий вдох и дал премиальный камень улучшения Мастеру Улучшению.
- Вооуууууу! Это же...!
НПС Мастер Улучшения узнал премиальный камень улучшения с первого взгляда.
- Пожалуйста, сделайте это прямо сейчас. Я оставлю это на ваше усмотрение.
Поскольку затягивание не в стиле Сан-хека, поэтому улучшение было немедленно начато сразу же после того, как был отдан премиальный камень улучшения.
- Ас-салакум, во имя Господа!
Если бы Мастер Улучшения был пользователем, а не НПС, он мог бы нервничать, но поскольку он был НПС, он не нервничал и быстро использовал камень улучшения.
Вспых! Вместе со странным заклинанием, свет вышел из рук Мастера Улучшения.
Но, как ни странно, свет был не просто обычным, а радужным.
"Двойной? Тройной? Черт побери, я не хочу на это смотреть.”
Сан-хек не мог прикрыть глаза рукой, глядя на радужный свет, который вырвался наружу.
Если радужный свет впитался в великий меч, то улучшение прошло успешно... было так трудно продолжать смотреть на меч.
В конце концов Сан-хек опустил голову и закрыл глаза.
"Пожалуйста!!”
Единственное, что он может сейчас сделать, - это просто молиться об успехе.
Прошло совсем немного времени.
Сан-хек закрыл глаза и склонил голову, чтобы не видеть результата. Так как Сан-хек ничего не спрашивал, то НПС Мастер Улучшения ничего не сказал Сан-хеку по поводу улучшения.
“Фууууу....”
Сан-хек начал успокаиваться медленно поднимая голову.
"Джекпот или фиаско?”
Последним светом, который он увидел, был радужный свет. Это означало, что если он преуспеет в улучшение, то сможет сорвать джекпот.
От +7, даже если только +2, это уже будет +9.
Это был абсолютно большой успех.
Но, с другой стороны, что, если он потерпел неудачу? К счастью, это был премиальный улучшающий камень, поэтому улучшение оставалось бы на +7 без каких-либо изменений... но, если бы получился неожиданный результат, негативно сказавшийся на предмете, это стало бы для него катастрофой.
Сан-хек, который достаточно успокоился, поднял голову и открыл глаза. Он взглянул вперед.
Гу-у.
Сан-хек лицезрел радужный свет от всего большого меча. Это означало, что улучшение прошло успешно.
- Ну ладно! Покончим с этим!
В этот момент Сан-хек громко закричал и сжал кулак.
[Поздравляю. В конце концов, вы добились двойного усиления, и предмет был усилен до 9+]
Это не имело значения, хотя оно было двойным, а не тройным.
В любом случае, +10 это не та вещь, которую он мог бы случайно достичь. В прошлой жизни Сан-хека улучшение до 10+ не появлялось очень долго.
По крайней мере, в этот момент легендарный предмет, который был усилен до +9, был назван одним словом "божественным" предметом.
Это был лучший легендарный предмет с тройным плюсом и скрытыми способностями.
“Думая об этом, можно ли улучшить мифический предмет?”
Задаваясь вопросом, может ли мифический предмет быть улучшен до +9, на данный момент, даже если бы он получил мифический предмет, он взглянул на Великий меч.
Эффект улучшения с +9, способность Великого меча Короля Теней увеличилась до 180. Другими словами, изменились основные способности и специальные способности.
[Основные способности] Все способности +50(+15)(+90), Сила +5 (+1,5)(+9%)
[Специальные способности] Сила атаки +10(+3)(18%)
Все способности изменились с +65 до +155, а сила изменилась с +6,5% до +15,5%. И это все? Сила атаки изменилась с +13% до +31%.
Само реальное существование стало страшным и возмутительным оружием. В дополнение к этому были добавлены три эффекта усиления.
&lt;+5 Эффект усиления: Вероятность критического удара +10%&gt;
&lt;+7 Эффект усиления: Прочность +100&gt;
&lt;+9 Эффект усиления: Ударный Щит [Каждый раз, когда вы наносите урон противнику, 5% этого урона преобразуется в защитный щит. Щит накапливает до 30% вашего здоровья.]&gt;
Эффект усиления 9+ не разочаровал Сан-хека. Технология Ударного Щита, которая дает ему больший эффект, чем больше он ее использует, очень хорошо подходит Сан-хеку.
“Я думаю, что разница между тем, когда я держу оружие, и тем, когда нет, невероятно велика.”
Великий меч Короля Теней был идеальным оружием для Сан-хека.
Однако эта способность была настолько велика, что Бессмертный подумал, что будет немного тревожно, будет ли она "паравозить" его.\* (Есть такой игровой термин, как "паравоз" - это когда превосходящий игрок позволяет более слабому игроку следовать за ним и добивать противников, чтобы те легко проходили уровень. Сан-хек шутит, говоря, что его меч будет "паравозить" его. Лол.)
"Но его внешний вид настолько красочный и привлекательный, что только Бессмертный будет использовать его в настоящее время.”
Хотя это и было отчасти прискорбно, но у него нет иного выбора.
Не было времени сожалеть о том, что он не мог делиться вещами прямо сейчас, но настало время как можно больше скрыть свою настоящую личность.\* (Сан-хек попал в просак, когда Гейл использовал убийцу огров. Это вызвало предположение, что Блейк проиграл убийцу огров Гейлу, поскольку они состоят в одной гильдии.)
“Хохохохо. Это действительно дэбак (потрясающе). В прошлой жизни мне не слишком везло... но так как вероятность усредняется, и мне не так везло в моей прошлой жизнью, то, в конце концов, не всё ли плохо в настоящий момент?”
Сан-хек счастливо рассмеялся, когда он снова взмахнул огромным мечом Короля Теней.
Получение предмета с таким уровнем было намного лучше, чем что-либо еще для Сан-хека, который был игроком до мозга костей.
“Если предмет находится на таком уровне... Я думаю, что смогу сделать следующие шаги гораздо легче, чем я думал.”
Поскольку первые шаги он проделал очень хорошо, начинать со второго шага было гораздо легче.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 97: Неплохое чувство (1)**

По крайней мере, дальше всё пошло идеально.
Получение неожиданных титулов и предметов, а затем улучшение, которое также прошло успешно.
Начало было настолько хорошим, что, казалось, второй забег станет куда легче.
Трудность Храма Темной Луны не сильно отличалась от Духовного Леса, поэтому казалось, что подземелье можно было бы пройти в мгновение ока, по крайней мере, с двумя предметами, которые были улучшены.
Однако…
Для этого нужно было пересечь большую гору.
"Черт побери... даже если она легендарный НПС, сможет ли она это сделать? Но я доверяю только Илие… ”
Илия, человек, которому верил Сан-хюк, впервые разблокировав ограничения НПС.
На самом деле Храм Темной Луны - это подземелье, которое невозможно пройти в одиночку.
Сольная игра была не просто трудной, но и практически невозможной. Из-за этого метод прохождения Храма Темной Луны был очень уникален.
У Храма Темной Луны есть разветвлённая тропа... путь к площади Темной Луны - это главный путь к настоящему боссу, а другой путь - это секретный проход к тайной комнате управления Темной Луны, поэтому оно требует кого-то, кто может помочь проложить путь до основной силы рейда босса и помочь в охоте.
Важным моментом было то, что он не мог самостоятельно расчистить обе эти дороги, потому что все должно было быть сделано одновременно. Так что сольная игра была невозможна.
Сан-хек думал, что Илия, легендарный НПС, мог бы помочь ему управлять контрольными устройствами, которые существовали в тайном комнате.
Но, в отличие от предсказания Сан-хека, Илия была заблокирована с самого начала. Увидев ситуацию с охотой Сан-хека на главном пути через Темную Луну, она должна была манипулировать механизмами, чтобы проложить путь через главный путь... но Илия не могла этого сделать.
Он не знал, были ли это различия в комнате управления или предел искусственного интеллекта, но в любом случае, Илия не была способна совершать естественные действия, такие как опускание рычага или нажатие переключателя, видя ситуацию Сан-хека.
Даже если Сан-хек скажет ей, как вести себя в соответствии с обстоятельствами, она сможет только запомнить это, но не превести это в действие. По факту, она должна была приспособиться к каждой ситуации и механизму в комнате управления.
В конце концов, Сан-хек сдался, даже не пройдя первые ворота. Попытка пройти подземелье с помощью Илии была большой неудачей.
“Итак, работа с НПС это не то... Должен ли я попросить помощи у пользователей?”
Когда он подумал, что ему нужен пользователь, чтобы помочь ему, первые два, которые пришли ему на ум, были Ким Чжон У и Ким Чжон Су.
Эти близнецы были теми, кто помогал Сан-хеку больше всего в его прошлой жизни.
"Но теперь эти ребята медленно прогрессируют, чтобы быть на вершине... Может, попросить Илию попробовать еще раз?”
Чжон У и Чжон Су были надежными парнями. Но найти этих парней и завоевать их доверие - это совершенно разные вещи.
Допустим, он вернётся, найдёт их, а потом скажет, что они были близки в прошлой жизни, как думаете, они поверят ему?
“Нет, если я не встречусь с ними естественным образом и не стану дружелюбным, это может обернуться против меня. Чжон У и Чжон Су - это такие люди, которые сохраняют свою верность до конца, когда они доверяют кому-то, но до того, как они доверятся вам, они будут очень холодны, поэтому отношения могут быть совершенно другими, чем в прошлой жизни.”
Честно говоря, Сан-хек хотел естественно встретиться с Чжон У и Чжун Су.
“Тогда что же мне делать?.... Хммм, а наемники - не лучший выход из ситуации?”
Если бы он нанял наемников, они смогли бы аккуратно выполнять работу в контрактных отношениях. Конечно, наем пользователя в качестве наемника не был тактикой, которую с удовольствием использовал Сан-хек.
Если бы он нанял наемника, тот не смог бы увидеть список членов Единой гильдии, но, по крайней мере, наемник знал бы, что он стал наемником для Единой гильдии.
Это могло бы вызвать бесполезный странный слух.
“Наемники….. Если я все равно найду наемника, даже при поддержке Илии, мне понадобится как минимум ещё один. Повесить объявление о том, что я нанимаю активных наёмников на доске объявлений в сообществе также не вариант.... Ох, до чего же сложно.”
Поскольку это неожиданно оказалось гораздо более важным вопросом, Сан-хек обдумал его более тщательно и решил принять решение хотя бы после обеда.
\* \* \* \*
"Темный Рыцарь и Гай Бэк. Сколько бы я не думал, они лучшие кандидаты.”
Сан-хек, который только что пообедал и убирал за собой, бормотал себе под нос.
Результат был один и тот же, сколько бы раз он ни думал.
Чтобы пройти Храм Темной Луны, нужны были наемники, и наиболее подходящими в качестве наемников были Темный Рыцарь и Гай Бэк.
Конечно, этот результат был достигнут благодаря тому, что Сан-хек - антисоциальный человек. Поскольку он вообще мало кого знал, то и выбора у него было немного.
На самом деле, эта ненормальная личность Сан-хека нуждалась в улучшении.
Он чувствовал отвращение, когда знакомился с кем-то из-за ужасного предательства, которое он пережил в своей прошлой жизни после возвращения. Изначально он был человеком, который не мог быть легко близок с другими людьми, более того, когда это сочеталось с плохими воспоминаниями о его прошлой жизни, он становился действительно антисоциальным человеком.
Сам Сан-хек недавно признал, что у него есть проблема с самим собой. И он был готов решить эту проблему.
“Это довольно не плохо. Я могу решить все проблемы одновременно, но, по крайней мере, это может быть первым шагом к их решению, верно?”
Он не собирался менять свою личность. Но для того, чтобы избежать того уровня недоверия, которое он испытывал к другим людям, он, по крайней мере, собирался сделать некоторых людей, которых можно было бы назвать "друзьями" или "коллегами".
“Сначала... давай попробуем связаться с Темным Рыцарем.”
Поскольку Сан-хек был быстро меняющимся персонажем, когда у него было решение, он немедленно вошел в игру и открыл свой список друзей.
В списке значился только один человек.
[Аспис - Соединение (Героические Земли)]
Аспис - это Темный Рыцарь.
Сан-хек тут же шепнул Аспису:
(Шепотом) - Аспис, может быть, ты не помнишь, но я давным-давно продал тебе тайное подземелье. Мне нужно кое о чем с тобой поговорить, ты незанят?
Сан-хек не имел ни малейшего намерения увиливать или обманывать другого человека. Прямолинейный говор, который рассказывает все как есть, был стилем Сан-хека.
Неужели этот шепот прозвучал так неожиданно? Прошло немало времени, прежде чем он получил ответ.
Примерно через 20 минут пришел ответ, которого он ждал.
(Шепотом) - Я помню. Я был немного взволнован из-за неожиданного шепота, поэтому ответ был запоздалым. Но чем я могу тебе помочь?
Ответ, который кажется очень осторожным. Но самым очевидным было то, что Аспис, нет, Темный рыцарь, определенно помнил Сан-хека.
На самом деле, для Темного Рыцаря было естественно вспомнить Сан-хека. Не так плохо, как у Сан-хека, но его список друзей тоже был совершенно пуст. Итак, он очень точно помнил, кого добавил в друзья.
(Шепотом) - Это длинная история, если ты не против, мы можем встретиться и поговорить минутку? Я отправлюсь туда, где находится Аспис.
Если человек, который ни разу не связывался с вами почти год, вдруг ищет вас ни с того ни с сего, то вполне естественно было чувствовать нежелание. Однако, к счастью, это была не реальность, а игра, так что нежелания было меньше.
Тем более, что Темный Рыцарь помнил пользователя по имени "Бессмертный" с глубоким впечатлением. Так ли это? Он задумался на мгновение и сказал Сан-хеку, где он находится.
[То, что ты мне рассказал... неужели это правда?]
Темный Рыцарь все еще разговаривал, как обычно, письменно. Однако то, что он был очень удивлен, чувствуется даже в его тексте.
- Да, это правда. Даже если ты только что заполнил контракт, зачем мне продолжать лгать, если я выпустил кошку из мешка?
[Так это значит, что ты действительно гильдмастер той Единой гильдии, которую я знаю?]
- Да, это так.
Темный Рыцарь, конечно же, точно знал, что за гильдия была Единой гильдией. На самом деле, почти не было пользователей, которые играли бы в ВС, которые не знали бы об Единой гильдии.
[На самом деле, я действительно взволнован.]
Иногда, когда Темный Рыцарь проверял список своих друзей, он думал, что Бессмертный, которого он видел каждый раз, был необычным человеком. Но он не ожидал, что он будет гильдмастером Единой гильдии.
- Тебе не о чем волноваться. Я сказал тебе без всякой обузы, что не принадлежу ни к какой особой группе. Просто подумай о том, что Аспис может получить через этот контракт.
[Но разве это действительно то, что я могу сделать?]
- Я не связался с тобой не обдуманно. Я уже исследовал Аспис. Я знаю, что Аспис известен среди пользователей как "Темный Рыцарь" и признан очень талантливым "танком". Я также знаю, что ты смог относительно быстро добраться до Героических Земель, хотя ты и не принадлежишь к гильдии, я знаю, что когда я прошел Дорогу к Смерти, ты был нанят в качестве специального наемника в союзе гильдий высшего уровня. По крайней мере, у меня нет вопросов относительно твоих навыков. О, прости, если тебе не понравилось, что я проверил твоё прошлое.
[Нет, все в порядке.]
Сан-хек использовал Теневую Линию, чтобы исследовать Темного Рыцаря, и в результате он смог подтвердить, что Темный Рыцарь был гораздо большим пользователем, чем он ожидал.
Он не знал почему, но Темный Рыцарь, казалось, жил немного другой жизнью, чем в прошлой жизни Сан-хека.
- Это не членство в гильдию, а контракт наемника. Нет такого понятия, как штраф, есть только явный бонус. Лучше этого наемного контракта не будет.
Контракт наемника, предложенный Сан-хёком, в глазах Темного Рыцаря был также очень хорошим контрактом. Но причина, по которой он не может ответить, заключалась в том, что Темный Рыцарь был антисоциальным человеком, как Сан-хек в человеческих отношениях.
Было много людей, которые когда-либо пытались завербовать Темного Рыцаря в гильдию. Однако ни одна гильдия не добилась успеха.
Было много причин, но в конечном счете Темный Рыцарь не хотел принадлежать к гильдии.
“Если только в качестве наемника... ”
Если бы Сан-хек предложил вступить в гильдию, он бы отказался, независимо от того, насколько велика Единая гильдия. Но контракт наемника был совсем другим.
[Хорошо. Хотя это слишком неожиданное предложение, которое заставило меня почувствовать себя взволнованно, но если это контракт наемника, то я согласен.]
Сразу после того, как Темный Рыцарь кивнул и ответил, Сан-хек вытащил свиток клятвы, который он приготовил заранее.
- Ну, прочти его хорошенько. В нём всё относительно просто описано.
Темный Рыцарь прочитал "Контракт Наемника" на свитке клятвы, и, как сказал Сан-хек, содержание было настолько простым, что он смог подтвердить его немедленно.
Когда печать Темного Рыцаря была поставлена на свитке клятвы, соглашение между Сан-хеком и Темным Рыцарем было завершено.
- Я рассказал тебе все, что нужно, чтобы подготовиться. Как только договор с другими наемниками будет заключен, я соберу всех нас и сразу же объясню план действия.
[Хорошо.]
Темный Рыцарь молча кивнул в ответ на слова Сан-хека.
Сан-хек закончил Контракт Наемника с Темным Рыцарем легче, чем он думал, поэтому немедля, он превратился в Одинокого Короля, чтобы поговорить с Гай Бэком, который является следующей целью контракта, и подал заявку на бой в "Дороге Аттестации".
- Согласен. (тут "согласен" как слово “Call”, его можно сравнить с “En” на мандаринском. (Сам же Call - это корейский сленг, который означает "хорошо" или "согласен")\*)
Если Контракт Наемника Темного Рыцаря прошёл проще, чем ожидалось, то Контракт Наемника с Гай Бэком прошёл настолько быстро, что Сан-хек, который представил контракт, не знал, что сказать.
Одинокий Король, который встретил Гай Бэка в Дороге Аттестации, представил "Бессмертного", который являлся гильдмастером гильдии, и все прошло гладко, пока Бессмертный и Гай Бэк не зарегистрировались и не встретились отдельно.
Однако Гай Бэк, который встретился с Бессмертным и кратко выслушал объяснение, просто прямо сказал "Согласен", как только был упомянут контракт наемника, еще до того, как он выслушал все объяснения.
- Разве тебе не нужно услышать больше?
- А что еще мне нужно услышать? Честно говоря, Одинокий Король также работает с гильдмастером Единой гильдии... так что это то, что я хочу сделать, даже если мне придется заплатить за это.
- Всё не так просто.
- Это моя специальность - бросать вызов тому, что нелегко.
Даже Сан-хек не мог быть таким терпеливым, как Гай Бэк.
Гай Бек без всяких сомнений поставил свою печать на свитке клятвы, врученном Сан-хёком.
Неожиданно Контракт Наемника с Темным Рыцарем и Гай Бэком был легко закончен. Благодаря этому, Сан-хек смог работать быстрее.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 98: Неплохое чувство (2)**

(Ха... хаха... На связи Crusade. Видимо я с вами тут до 9 января(но это не точно). Поскольку у Akatev21 через три дня ДР.... \*бедный парень... новый год, днюха, потом ещё китайских новый год, эххх~ кажется в ближайший месяц мы его не увидим\* И конечно же он запряг меня, чтоб я не прохлаждался а работал -3- Поэтому как-то так.
P.S. Кстати. Кто как провёл новый год?) Пишите в комментариях)
Тёмный Рыцарь и Гай Бэк были двумя пользователями с разными личностями, но в основном они хорошо подходили друг другу, от чего они сработались без проблем, найдя общий язык.
Илия также двинулась вместе с ними.
Бессмертный подумал, что вместе с этими тремя людьми, они могли бы полностью сосредоточиться на комнате управления Храма Темной Луны.
Храм Темной Луны был подземельем, в котором главный путь работал в гармонии с тайным проходом, так что, чем больше они работают в гармонии, тем больше трудностей отпадает.
Особенно когда члены отряда входили в тайный проход, это заставляло либо уменьшить количество монстров, появляющихся на главном пути, либо усилить ослабляющий эффект.
Эти три человека активно общались друг с другом по групповому каналу. Это подземелье само по себе было местом, где общение было очень важным, поэтому они должны были точно передавать ситуацию друг другу.
Очевидно, что пользователи и НПС отличались. Вещи, которые Илия находила трудными, могли быть легко решены Темным Рыцарем и Гай Бэком.
В его команде танк и торговец, и это было тревожно, поскольку не было целителя, но они всё же продолжали идти к комнате управления через тайный проход.
Тем временем Бессмертный тоже двинулся вперед и атаковал главный проход. Темный Рыцарь и Гай Бэк наблюдали за ним в реальном времени через Темный Кристалл.
И они…. были удивленны.
- Разве это возможно? Сумасшедший…. Бессмертный действительно сильнее Одинокого Короля.
- Абсолютная сила! То, что я искал, это именно он.
Гай Бэк и Темный Рыцарь были искренне поражены. Бессмертный делал свою работу в одиночку, потому что у него была объединенная сила 10 пользователей.
Монстры в этом подземелье были монстрами по крайней мере более высокого уровня, чем Темный Рыцарь и Гай Бэк, но если они попадали в руки Бессмертного, они не могли пережить даже одного удара и исчезали превращаясь в порошок.
Напротив, в тайном проходе с тремя людьми битва была еще тяжелее. Тем не менее, Темный Рыцарь и Гай Бэк смогли пройти без какого-либо провала, потому что НПС, который шел с ними, был также довольно силен.
Бессмертный, который проходил главный проход без каких либо усилий, и Темный Рыцарь с Гай Бэком, которые едва могли поспеть за скоростью Бессмертного.
Первоначально Бессмертный планировал понизить уровень сложности главного пути, используя различные манипуляции из тайного прохода, но теперь тайный проход был единственным проходом, который нужно было пройти, и на главном пути, независимо от сложности, Бессмертный сметал все силой.
Первый появившийся именной монстр был убит в одно мгновение без каких-либо ослабляющих штрафов. И второй появившийся именной монстр был убит Сан-хеком, оставив после себя усиливающий бонус, а не ослабляющий штраф.
В этой степени Темный Рыцарь и Гай Бэк начали чувствовать себя неловко сами по себе. Это было почти так же, как если бы Бессмертный "паравозил" их.
Конечно, для этих двух людей важна роль в прохождении прохода, но это было все. Кроме этого, они ничего не могли сделать.
Темный Рыцарь и Гай Бэк не были глупы, поэтому они знали, что их "паровозят", как часто выражаются люди.
Это был не просто "паровоз", это был супер-ультра-мега паравоз, который, казалось, имел три или четыре сверхсильных ускорителя.
Темный Рыцарь и Гай Бэк, которые возбужденно ехали с ветерком на "паровозе".
В конце концов они добрались до площади Темной Луны. Сан-хек стоял у входа на площадь Темной Луны, в то время как Темный Рыцарь и Гай Бэк прибыли к входу в комнату управления лунным светом на площади Темной Луны.
Основная стратегия начиналась отсюда.
Сначала комната управления лунным светом: После того как члены отряда возьмут под контроль оружие, называемое "Лунной Вспышкой", один человек возьмёт на себя управление и продолжит настраивать Лунную Вспышку на "Великана изгнанной Луны".
Когда великан, пораженный Лунной Вспышкой, будет оглушен на четыре секунды, он станет беззащитным, и не сможет использовать навыки защиты, и это станет критическим моментом.
Однако, не только стрельба из Лунной Вспышкой, но и кто-то должен будет бесконечно ловить бегущих "Духов Темной Луны", собрав из 50 кусочков кристаллических частиц "Кристалл Темной Луны", и загрузить его в Лунную Вспышку.
С одним Кристаллом Темной Луны, Лунная Вспышка может выстрелить три раза.
Если они не сделают этого прямо в комнате управления, те, кто находится на площади Темной Луны, должны будут вести очень трудную битву против "Великана изгнанной Луны".
Великан изгнанной Луны был титулованным гигантским монстром, и его способность поглощать урон была невероятной. Навык S-класса "Выносливость Великана" естественно у него имелся, и, кроме того, защита Великана Луны была чрезвычайно высока. Кроме того, специальная атака под названием "Свет глаз Черной Луны" была смертельной.
И как мы уже могли понять, Лунная Вспышка была очень важна.
Другими словами, в зависимости от того, как часто и точно стрелять из Лунной Вспышки из комнаты управления лунного света, уровень сложности может быть разным, как неба и земля.
Позже, когда уровень пользователей повыситься и рейдовое подземелье начнут активно атаковать, появятся даже те, кто будут присоединяться к отрядам с фразой "Мастер Лунной Вспышки".
На самом деле, при чрезмерном использовании Лунной Вспышки, у людей через некоторое время начинает вырабатываться скилл стрельбы из неё, так что беря таких людей, уровень сложности рейда значительно снижается.
[Не думай слишком много, и не стесняйся стрелять. Не имеет большого значения, если ты промахнёшься.]
Сан-хек продолжал заставлять Темного Рыцаря и Гай Бэка расслабиться, прежде чем они начнут рейд всерьёз.
Лунную Вспышку планировал использовать Гай Бэк. Затем, после того как Темный Рыцарь и Илия поймают Духов Темной Луны, которые постоянно стекались к Лунному Фонарю, Темный Рыцарь снабдить Гай Бэка, Кристаллом Темной Луны.
Конечно, они должны были поддерживать контроль над Лунной Вспышкой при помощи Духов Темной Луны, но в любом случае основное планирование было построено.
[Эти выстрелы не распространятся по площади?]
[По факту, нет. Но если мы хорошо согласуемся во времени, у нас получиться прикончить его одним выстрелом Лунной Вспышки.]
[В конце концов, я надеюсь, что все будет решено, если я буду хорошо работать.]
[Если это пользователь со здравым смыслом, как Гай Бэк, то всего через несколько выстрелов ты привыкнешь к нему.]
[Неважно, как сильно ты меня поощряешь, я не чувствую себя тронутым этим. Конечно, это должен сделать Бессмертный.]
Разговор по групповому каналу был в основном заполнен Бессмертным и Гай Бэком, Темный Рыцарь говорил только то, что было необходимо.
“Но на первый взгляд это выглядит так, как будто ты впервые тут... Откуда ты знаешь так много информации? Чем больше я думаю об этом, тем больше удивляюсь.”
На самом деле, пока они не пришли сюда, то, что Гай Бэк и Темный Рыцарь были наиболее любопытны в этой части.
Они не могли спросить об этом прямо, но оба думали об этом.
Предположим, что он получил информацию просто от НПС, но эта инофрмация была огромна. Он явно чувствовал себя так, как будто опытный человек, который прошёл это место, объяснял тактику пользователям, которые находятся в этом подземелье впервые.
“Но это невозможно, чтобы ты прошёл его раньше.”
Здесь есть противоречие. Конечно, хотя он и чувствовал противоречие, но не мог спросить об этом. Этот вид прохождения был очень важным секретом, как бы вы ни смотрели на него, но было действительно неправильно спрашивать Бессмертного, который любезно сообщил им, откуда он получил эту информацию.
Темный Рыцарь и Гай Бэк знали основную причину, поэтому им оставалось только молчать.
[Было бы неплохо, если бы ты мог прицелиться Лунной Вспышкой как можно лучше, но тебе лучше не переусердствовать. Самое главное - это время. Я проверю время и сообщу по каналу, когда стоит стрелять.]
[Хорошо.]
[Ах, тогда Темный Рыцарь должен взять один из дополнительных Темных Кристаллов. В противном случае он может взорвать все из-за расширения диапазона.]\*(\*Эта часть немного запутана. Я думаю, что Бессмертный имел в виду, что если бы у Темного Рыцаря был дополнительный кристалл силы, они могли бы спамить выстрелы и парализовать тем самым великана на месте. В противном случае, когда они израсходуют три выстрела, им придется снова выстрелить в великана (после того, как они получат еще один кристалл от Духов Темной Луны), но в этот момент Бессмертный может оказаться слишком близко... что вызовет дружественный огонь.)
[Да, хорошо.]
Бессмертный посмотрел вперед сразу после того, как объяснение было закончено. Великан Луны, скорчившийся в центре темного квадрата. Это Великан изгнанной Луны, но "Изгнанный" впереди и проклятый "Лунной Богини" были историей после начала битвы.
[Всё будет нормально если ты промахнёшься. Итак, давай постараемся как можно больше сбросить это бремя и пройти как можно быстрее это подземелье.]
Бессмертный в последний раз ослабил бремя Темного Рыцаря и Гай Бэка, а затем медленно приблизился к Великану Луны в состоянии скрытия.
[Начало битвы начнется после выстрела Лунной Вспышки. Хотя стрелять из него в первый раз сложновато... но если ты правильно прицелишься, то сможешь выиграть огромное преимущество.]
Лучше всего было начать сражение с Лунной Вспышкой. Но если выстрел из Лунной Вспышки окажется провальным, это станет равносильно большой потере.
“Давай все-таки подумаем, что первая попытка - это опыт.”
Поскольку дорога была полностью пройдена, они могут продолжать делать "попытки". Конечно, время призыва Илии, казалось, заканчивалось на этой попытке, но если говорить о способностях Темного Рыцаря, то казалось, что он может покончить с Духами Темной Луны сам.
Когда Бессмертный вошел в центр площади, где остановился Великан Луны, Бессмертный, Темный Рыцарь и Гай Бэк зафиксировались на одном месте, и началась уникальная заставка события.
Ну, ничего особенного. Это было просто событие, в сценариях которого изначально были Храм Луны и Великан Луны, который был хранителем этого места, затем он погряз в темноту, которая превратила это место в Храм Темной Луны, и Лунная Богиня лично спустилась с небес сюда, чтобы наказать и изгнать Великана Луны.
После того, как все закончилось, Великан Луны стал Великаном изгнанной Луны. Но ничего не изменилось.
Он все еще был могущественным монстром, и Бессмертный, как и его друзья должны были убить его.
Прошло около 10 минут, из комнаты управления пришло известие, которого они ожидали.
[Заряд для Лунной Вспышки обеспечен! В процессе я добыл один Темный Кристалл, должен ли я сразу начать стрельбу?]
[Да, стреляй. Ты должен попасть с первого выстрела. Если первый выстрел не даст особого результата, просто продолжай стрелять во второй и третьй раз. Ты просто должен попасть в яблочко один раз из трех выстрелов.]
Самое лучшее, что можно сделать, это начать бой с первого попадания, когда великан будет в состоянии оглушения (незащищенным), и Бессмертный начнёт с ужасного удара, но если этого не произойдет, то второй и третий выстрел должны попасть в яблочко за место первого, чтобы он мог нанести первый удар как можно сильнее.
Чтобы сделать это, Гай Бэк должен был действовать слаженно.
[Однажды я получил предложение от про-игрока в D-FPS игру, но если я не попаду одним выстрелом из трёх, моя гордость падёт ниже некуда.]
Гай Бэк рассмеялся с широкой улыбкой и схватился за Лунною Вспышку. Основой этого орудия была гаубица. Другими словами, вы должны рассчитать угол траектории, чтобы нацелить Великана Луны в яблочко... что неожиданно затрудняло попадание в цель.
Бессмертный верил в чувства Гай Бэка. Если это был Гай Бэк, которого Бессмертный когда-то знал, Бессмертный думал, что Гай Бэк сможет привыкнуть к этому орудию всего через один или два выстрела, и тогда он сможет стрелять из Лунной Вспышки с предельной точностью.
"В конце концов речь идёт о гаубице.”
Гай Бэк был профи в D-FPS играх, таких как "Battle Watch" и "Shrine of Gold Mountain", проходя самые сложные уровни. Характерной чертой Shrine of Gold Mountain была стрельба по нелепым дальним мишеням с помощью уникальной способности, называемой "гаубицей".
По этой причине Гай Бэк был еще более уверен в стрельбе из Лунной Вспышки.
“Во всяком случае, если я предположу, что нет ничего лучше чем поправка на ветер... то в любом случае…”
Гай Бэк проявил максимальную осторожность на первом выстреле. С тех пор как началась битва и Духи Темной Луны появились в комнате управления, он целился все более и более осторожно.
Великан изгнанной Луны, проклятый Лунной Богиней, ходил кругами, не останавливаясь. Он целился в движущуюся мишень, поэтому ему нужно было точно прицелиться.
“Сейчас!”
Гай Бэк, который целился, нажал на спусковой крючок Лунной Вспышки сразу же после того, как выбрал правильное время.
Блэр! По воздуху пролетел комок энергетического снаряда. Затем он попал точно в ту позицию, которую хотел Гай Бэк.
Банг банг банг! Киеккк!
Удивительно, но Гай Бэк выстрелив из Лунной Вспышки точно попал в тело Великана изгнанной Луны с первого раза.
В это время Великан изгнанной Луны остановился, словно превратился в каменную статую, и Бессмертный не упустил этот момент.
Поскольку Бессмертный уже ждал в тени с огромным мечом Ослабленного Короля Теней в руке, да еще с подкрепляющими эффектами на нем, прямо в тот момент, когда Лунная Вспышка попала по великану, он не колеблясь вышел из тени и рассек тело великана большим мечом.
Квакваква, сегок!
Как только великая сила в Великом мече достигла тела великана, раздался критический удар, и в результате чего он усилился до огромного числа.
Но это было еще не все.
Благословение тьмы! Сокрытие не рассеялось!
“Все кончено!”
После того, как Бессмертный убедился, что сокрытие не ослабла, хотя он был уверен, что разрубит тело великана, он снова спрятался в тени.
Именно по этой причине он хотел атаковать после первого же удара.
Поскольку противник все еще был оглушён, он не распознал серию процессов "сокрытие-атака-сокрытие". Это означало, что если бы он оправился от оглушенного состояния, то не смог бы найти Бессмертного, а если бы сокрытие ослабла через 10 секунд, то он смог бы начать с ним битву.
Обычно, когда первоначальная битва отменялась, все заново инициализировалось, чтобы гигант мог вернуть себе всю свою жизнь сразу. Но теперь это было невозможно. Дело было в том, что Гай бэк, стрелявший из Лунной Вспышки в комнате управления, сражался с Великаном изгнанной Луны.\* (\*Гай Бэк агрит цель на себя.)
Повторную инициализацию не возможно запустить.
Другими словами, если бы Бессмертный инициировал битву, а Гай Бэк выстрелил во второй раз из Лунной Вспышки, Бессмертному пришлось бы нанести новый удар.\* (\*До того, как таймер закончится и повторно инициализируется великан.)
“А разве начало не слишком хорошее?”
Бессмертный спрятался в тени и рассмеялся. Гай Бэк и Темный Рыцарь неожиданно почувствовали себя намного лучше.
Они отдали свое доверие Бессмертному.
Эмоции, которые он испытывал, когда мог кому-то доверять, были действительно... неплохим чувством.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: идёт перевод

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 99: Результат доверия (1)**

Прежде чем Бессмертный начал рейд, первой задачей было удовлетвориться получением опыта. Он подумал, что достаточно просто научиться таким вещам как стрельба из Лунной Вспышки, так как Гай Бэк уже привык к Лунной Вспышке и Темному Рыцарю, блокирующему Духов Темной Луны и собирающему кристаллы.
Но в первом же испытании, которое, как он думал, будет получение опыта, появились изменения.
Первое изменение, конечно, была удивительная способность Гай Бэка к стрельбе.
Гай Бэк показал замечательное соотношение попаданий из Лунной Вспышки. Из 10 выстрелов, 9 попадали в яблочко.
На самом деле, после попадания на первом и втором выстреле, он промазал на третьем, но с тех пор он не совершал ошибок и 6 выстрелов подряд попали в яблочко. Однако теперь, когда он адаптировался к своей задаче почти на 120%, он, казалось, не собирался промахиваться.
Именно умение стрелять лишало людей дара речи. В прошлой жизни Сан-хека, учитывая, что средняя точность попадания тех, кто хвастался и назывался Мастерами Стрельбы, не была даже 70%, поэтому Бессмертный считал это сумасшедшим коэффициентом попадания.
И следующее, второе изменение, состояло в том, что Благословения тьмы преуспела дважды подряд.
Благословение тьмы, которое срабатывает с вероятностью 40%, сработало дважды подряд. В частности, в совокупности когда Гай Бэк выстрелил в тело великана во второй раз после первого.
Когда эти два факта объединились, Сан-хек смог нанести увеличенный в три раза урон от Одного Удара.
Хотя Великан изгнанной Луны является босс-монстром и обладает огромным здоровьем, было не до смеха, когда Сан-хек нанес Один Удар три раза подряд, в момент когда монстр находился в оглушенном состоянии, и все его защитные эффекты исчезли.\* (\*Подразумевается, что Один Удар из стелса (Благословение тьмы от его меча) наносит дополнительный урон. Учитывая, сколько титулов и навыков задействовано, это должно быть во много раз больше его обычного (абсурдного) урона.)
Эти три удара были достаточно мощными, чтобы уничтожить полмира. Конечно, против такого было невозможно противостоять.
75%.
Примерно 75% здоровья слетело за эти три удара.
Взглянув на это со стороны, можно было предположить что это ошибка системы или читерство, о которой люди могут пожаловаться сразу же.
Сан-хек подумал, что в тот момент, когда он снял 75% здоровья, возможно, он смог бы провернуть "прохождение с первой попытки".
Осталось 25% здоровья. Но противник был рейдовым монстром, поэтому лучше не отвлекаться на посторонние мысли.
Как раз в этот момент появилось третье изменение.
Третье изменение был не так велик, как две предыдущие. Но очевидным было то, что это изменение заполняло недостающие 2%.
Темный Рыцарь. Следуя за Гай Бэком и Бессмертным, он показал свой потенциал и дал понять, на что похожа охота. Он агрил на себя Духов Темной Луны, которые бесконечно стекались к Лунной Вспышке, и убивал, демонстрируя тем самым надёжный щит.
Он оттеснял и убивал всех Духов Темной Луны. Он разбрасывался своими навыками, как будто его запрограммировали, чтобы он не отставал от Гай Бэка и Бессмертного. Благодаря ему Илия почти ничего не делала.
Когда эти три изменения слились воедино, можно было ясно представить "прохождение с первой попытки".
Великан изгнанной Луны постоянно боролся, чтобы не пасть, но победа была уже на стороне Сан-хека.
Чварркккк, дудудудук!
Бессмертный с силой потянул ДТЗК на себя, который был обёрнут вокруг шеи великана. Бессмертному пришлось атаковать великана изо всех сил, чтобы тот не впал в бешенство.
Поскольку Гай Бэк и Темный Рыцарь не расслаблялись, Бессмертный сражался с неким комфортом.
“Пора покончить с ним!”
Он должен был закончить с ним здесь и сейчас. Еще немного времени - и тот впадет в бешенство. Конечно, если великан впадёт в бешенство то он сможет разрушить Лунную Вспышку, что не есть хорошо.
“Ууааррррггххх!”
Дудудуду, дудук! Удудудук!
Бессмертный выжал из себя всё что только можно, натянув на себя кнут ДТЗК и, наконец, сломал великану шею.
Сломать великану шею, равносильно покончить со всем эти дерьмом.
Хурурурук.
Гхууу, квакваквакванг!
Тело великана, которому под неясным углом сломали шею, упало на землю, и в момент падения тела великана, появилось оповещение, которое так ждали Бессмертный, Гай Бэк и Темный Рыцарь.
[Последний босс-монстр по имени, "Великан изгнанной Луны" из Храма Темной Луны был побежден.]
[Первый человек, который победил Великана изгнанной Луны. Тем более с первого же раза! Это большое достижение, чтобы победить рейдового босс-монстра только с первого раза. Ваше достижение запомнится навечно.]
[Вам даруется уникальный рейтинговый титул [Без повтора.]]
[Поскольку вы были первыми, кто победил Великана изгнанной Луны, применяется первый бонус за убийство, и вы получаете все 34 вида предметов, которые вы можете получить с него.]
- Ууууу!
Первым взревел Гай Бэк.
- Вааа.
И Темный Рыцарь, который редко выражает свои эмоции, закричал с поднятыми вверх кулаками.
Самый спокойный из них был Бессмертный. У него было достаточно опыта в таких ситуациях, потому он слегка кивнул головой и выровнял свое тяжелое дыхание.
“Хуууу.....”
75% здоровья было отнято, и хотя начало битвы было достаточно хорошим, это было очень трудное сражение. Это означало, что Великан изгнанной Луны был могущественным монстром.
“Если бы я упустил такую возможность, то у меня было бы более трудное и длинное сражение.”
Он воспользовался очень хорошей возможностью и выжил из неё всё. Лучшего результата, чем этот, можно было бы и не ожидать.
[Вау, мы действительно прикончили его? Рейдовый босс монстр, неужели мы в троем действительно получили столько вещей из подземелья в Героических Землях? Это действительно... ]
Гай Бэк, казалось, был опьянен сильнейшими эмоциями, вызванными этим рейдом.
[...потрясающе.]
Даже Темный Рыцарь, охваченный чувством выполненного долга, "говорил" дрожащим голосом.
После того, как великан пал, перед комнатой управления появилась полупрозрачная лестница, и поскольку она соединялась с центральной площадью, Бессмертный смог увидеть двух людей, которые выражали свою радость через свое тело.
"Без них обоих я бы никогда не смог добиться такого результата.”
Конечно, именно Бессмертный внёс вклад в убийство Великана изгнанной Луны. Бессмертный покончил с ним.
Но даже в этом случае Бессмертный думал, что прохождения рейда была одинаковой для всех троих.
Если бы не было Гай Бэка, который показал сумасшедший уровень попадания из Лунной Вспышки, Бессмертный никогда бы не смог произвести хорошие атаки. А без мчащихся монстров Темного Рыцаря, Гай Бэк не смог бы провести столько выстрелов, сколько мог бы.\* (\*Как я жаловался в предыдущей главе, этот раздел очень запутан. Я думаю, что каким-то образом, убивая или поражая Духов Темной Луны, они создают материалы, необходимые для изготовления кристаллов Темной Луны. Автор, кажется, не упоминает точный метод, но мы все всё понимаем (нет).)
Трое мужчин переплетались и вращались, словно шестеренки, если бы один дал сбой, остальные бы останавливались вместе с ним.
"Доверять кому-то... эти чувства... насколько же это было давно.”
Бессмертный весело рассмеялся и грациозно склонил голову в сторону Гай Бэка и Темного Рыцаря, которые спускались по лестнице.
- Хорошо потрудились.
Рейд трех пользователей, которые казались безрассудными, закончился с таким большим успехом.
Как и было обещано, Сан-хек взял только легендарный предмет "Клинок Двойной Луны", а остальные предметы были справедливо разделены между Темным Рыцарем и Гай Бэком.
Поскольку это был первый раз, когда они заключили контракт наемника и даже поставили свои печати на свитке клятвы, Темный Рыцарь и Гай Бэк не испытывали никакого недовольства.
Конечно, жалоб не было, но их любопытство стало еще больше. Оба они знали, что есть бонус первого убийства, доступный, если вы убьете именного монстра в первый раз, но вопрос, который их интересовал, был в том, как Сан-хек узнал о том, что они могут получить легендарный предмет от этого монстра.
"У тебя что, есть близкие знакомые в команде разработчиков Raon? Но их безопасность настолько совершенна, что даже я не могу выкроить какую-либо информацию от них.”
У Гай Бэка голова разболелась от этих мыслей.
У Темного Рыцаря было похожее выражение лица, но поскольку узнать об этом не было никакой возможности, он предпочел промолчать.
Как только они оставили этот вопрос позади, они закончили делиться предметами.
Хотя главный предмет, Клинок Двойной Луны, был взят Сан-хеком, остальные предметы также были достаточно хороши, чтобы заставить засиять глаза Гай Бэка и Темного Рыцаря.
После распределения предметов все трое снова встретились в баре в Кортни, самом большом городе Героических Земель.
Согласно первоначальному плану, после расторжения контракта и после убийства Великана изгнанной Луны, они бы хладнокровно расстались и разошлись кто куда, как будто в этом не было ничего плохого, но Темный Рыцарь и Бессмертный не отказались от предложения Гай Бэка устроить бухлишь-патруль, потому они прибыли в это место.
Обычно не только Темный Рыцарь, но и Бессмертный отклонил бы это предложение, но это был особый случай.
- Вот почему я провел несколько месяцев, тренируясь на Дороге Аттестации, пока Одинокий Король не начал гнуть всех направо и налево как сумасшедший.
В основном разговаривал Гай Бэк, в то время как Темный Рыцарь и Бессмертный просто слушали. Вместо этого они оба пили Облочное пиво, которое было известно своим восхитительным вкусом, и, через некоторое время, они начали чувствовать себя немного пьяненькими.
- Бессмертный, пожалуйста, попроси Одинокого Короля быть помягче. Мне надоело проигрывать.
Гай Бэк посмотрел на Сан-хека щенячим взглядом, продолжая болтать.
- Ты действительно хочешь, чтобы Одинокий Король во время убйств гладил тебя по голове?
Серьезно спросил Сан-хек, глядя на Гай Бэка.
- Кха~ Кха~ Кха~... давай представим, что я ничего не говорил.
Гай Бэк ответил на вопрос Сан-хека, покачав головой. Сан-хек точно знал, чего на самом деле хотел Гай Бэк.
- Одинокий Король сказал, что никогда не сдаться Гай Бэку. Тем более он как-то раз обмолвился, что не будет сюсюкаться с тобой.
- \*Вздох\*, похоже, он и дальше будет продолжать насиловать меня.
Хотя он и ворчал, Гай Бэк тоже думал, что Одинокий Король признает его, так что он выглядел довольным.
- В любом случае, я хочу поговорить об сегодняшнем рейде... вы оба действительно хорошо поработали.
Сан-хек допил все стоявшее перед ним Облачное пиво и слегка наклонил голову.
- Мы единственные, кто должны благодарить тебя. Я действительно прокатился с ветерком.
[Спасибо тебе. Я удовлетворен только тем, что увидел сегодня новый мир.]
Гай Бэк и Темный рыцарь тоже поклонились и поблагодарили его.
Атмосфера, которая становилась все лучше и лучше. В этот момент Сан-хек подумал, что было бы хорошо побыть вместе с ними побольше.
- Я хотел бы дать вам еще одно предложение... вы хотите его услышать?
- Ну что ж, я всё равно соглашусь, даже не выслушав. Но всё же выслушаю что это за предложение.
[Пожалуйста, говори.]
Гай Бэк и Темный Рыцарь навострили уши и прислушались к словам Сан-хека.
- Вообще-то я планирую еще один рейд. На этот раз это не рейд в подземелье, а рейд в поле, и сложность может быть выше, чем в Храме Темной Луны.
Полевой рейд в основном имеет более низкий уровень сложности, чем рейд в подземелье. Это было из-за разницы в количестве людей, которые могли бы мобилизоваться на рейд.
Рейд в подземелье, сколько бы людей он ни хотел мобилизировать, но больше 42 человек он не сможет взять с собой, но в полевой рейд он мог мобилизировать порядком 1000 человек.
Были и внешние факторы, случайно сформированный полевой рейд был не так прост. Он мог мобилизовать как можно больше людей, но незваные гости могли всё испортить.
Другими словами, он планировал массированный рейд, но если он сделает это с полной отдачей, то в его отряд могут затесаться охотники, которые захотят украсть трофей.
В конце концов, если он всё хорошенько обдумает, то рейд в подземелье или полевой рейд будет не так уж и труден в прохождении.
- Я хочу пройти его вместе с вами.
Сан-хек не лукавил и говорил прямо.
Он планировал отправиться на охоту в Темную Долину вместе с Гай Бэком и Темным Рыцарем.
- Я уже сказал тебе, что согласен.
Гай Бэк уже, казалось, открыл для себя "вкус" охоты с Сан-хеком, но не с Бессмертным.
[Я тоже... я хочу сделать это вместе.]
И еще один человек. Тот, кто нервничал из-за охоты с Бессмертным, в несколько ином смысле, кивнул головой.\* (\*Третье лицо - Темный рыцарь. Похоже, он все еще сомневается, стоит ли полностью доверять двум другим. Вы довольно скоро узнаете, из-за чего это происходит. :p)
Вместе с этим было подтверждено продление контрактов двух наемников.
Конечно, никто не знал, как долго продлится этот контракт наемника. Но одно можно знать наверняка... дело в том, что три человека, которые сейчас собираются вместе, строят доверие друг к другу.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: идёт перевод

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 100: Результат доверия (2)**

Титул - "Без Повтора"
Класс: Уникальный
Описание: Вы первый, кто убил рейдового босса с первой попытки. Ваш вызов на этом не заканчивается.
Эффекты: [Префикс: N/А] [Постфикс: N/А] [Постоянный эффект: Вызов прекрасен (А): Если вы победите нового монстра, которого никогда раньше не встречали, то с него вы получите одно очко вызова. Если очки вызова накопятся до 10, то высшая способность ваших базовых способностей (сила, ловкость, интеллект, мудрость, здоровье, живучесть, обаяние) навсегда увеличатся на единицу. Очки вызова могут быть накоплены до 2500.]
Без Повтора имел уникальный постоянный эффект, позволяющий поднимать характеристики персонажу.
Хоть это и может занять некоторое время, но в конечном счете, после получения всех очков вызова - вы можете поднять ваши основные способности до +250.
Двойной Лунный Клинок [Легендарный ++]
- Металл Луны, который получил сущность Красной Луны, называемую Пламенным Мифрилом, и металл, который получил сущность Голубой Луны, называемую Ледяным Мифрилом. Два металла, из которых были сделаны кинжалы, были из Красной и Голубой Луны. Это оружие, которым пользовался легендарный "Белый Мастер", очень долго дремало в Храме Луны. Более того, это также особое условие по ряду причин.
[Основные способности] Ловкость +100 (+20), Сила +70 (+14)
[Специальные способности] Скорость передвижения +30 (+6)%
[Эффект от набора] 2 экипированных кинжала: Ловкость +50
[Специальные эффекты] &lt;Охотник на Драконов: При охоте на драконьих существ, все ваши способности увеличиваются на 10%.&gt;
[Предметный навык] &lt;Спринт (A): Мгновенно увеличивает скорость движения на 40% в течение 7 секунд. Перезарядка 1 минута и 30 секунд.&gt;
[Бонусный эффект] Скорость передвижения +10%, Здоровье +15
И еще один легендарный предмет.
Хотя и не столь великий, как Великий меч Ослабленного Короля Теней, Клинок Двойной Луны был легендарным предметом, который был достаточно хорош по себе, чтобы быть в топе. Особенно, для Сан-хека, чья ловкость была его главной способностью, потому, было трудно найти предмет лучше него.
“Ха-ха-ха, как жаль, что он не тройного плюса... Неужели я стал слишком жадным? Хорошо, я удовлетворюсь по полной, если смогу поднять его до +6 или +7.”
Поскольку на данный момент у него не было улучшающего камня премиального качества, было неразумно стремиться к более высокому улучшению. На самом деле, было бы неплохо получить +7. Если бы можно было бы достигнуть +5... То, дорога до +7 будет не столь отдалённой, даже если у него имеется 15 камней улучшения высокого качества.
“Кстати, как так совпало с драконами? Как так вышло, что специальный эффект с ориентировался на Охотника на Драконов.”
Сан-хек слегка рассмеялся и снова посмотрел вниз на Двойной Лунный Клинок.
Вариант с Охотой на Драконов был очень полезен при охоте на Дрейков. Дрейк, конечно же, был драконом.
Таким образом, Сан-хек смог получить бафф, который увеличивает все характеристики на 10%. Скажем, если бы он объединил все навыки, которые увеличились на 10%, то это было бы похоже на битву с легендарным предметом во главе.
Это был также рост чистой способности, которую не нужно различать как основное оружие и вторичное оружие.
“Если со мной будут Гай Бэк и Темный Рыцарь... Я могу пройти Долину Дрейка гораздо легче, чем думал.”
Сан-хек изначально думал, что прохождение Темной Долины займет 10 дней, если ниначто не отвлекаться. Однако, благодаря неожиданному подкреплению, он теперь может пройти долину не за 10 дней, а меньше чем за 4.
Когда Гай Бэк и Темный Рыцарь присоединились к охоте на Дрейка, самым любопытным было то, откуда Бессмертный получил информацию об этих охотничьих угодьях. Но поскольку спрашивать об этом было все равно что спрашивать о коммерческой тайне, они не могли спросить.
Но следующее, что их интересовало, не было коммерческой тайной. Ведь так? Теперь, когда у них появилось небольшое доверие, они, казалось, могли задавать тщательно обдуманные вопросы.
То, что интересовало Гай Бэка и Темного Рыцаря, было: "Почему Бессмертный не охотится с другими членами гильдии Единой гильдии?”
Конечно, вопрос задал не Темный Рыцарь, а Гай Бэк, так, невзначай (мимоходом).
- У каждого из нас есть много дел, так что наша гильдия не занимается подобными групповыми играми.
Ответ Бессмертного был достаточно прост, чтобы оказаться бесполезным.
Конечно, этот ответ не решил всего любопытства, но пока они решили принять его таким, каков он есть.
Но неожиданно Бессмертный продолжил дальнейшие объяснения.
То, что сказал Бессмертный до этого, сделало выражение лица Темного Рыцаря, который слушал его, не очень хорошим, поэтому Бессмертный решил добавить дальнейшее объяснение.
- Вообще-то я предпочитаю играть в одиночку, но поскольку Храм Темной Луны по своему уникален, вы оба мне помогли в его прохождение. Наши члены гильдии все очень занятые, поэтому трудно получить от них помощь. Ах! Тогда вам должно быть интересно, почему мы отправились на охоту на Дрейка вместе, верно? Ответ на ваше любопытство... Так как мне довелось кому-то довериться, то это первый раз когда я познал радость охоты вместе с людьми, потому, я захотел познать это чувство чуть подольше.
Бессмертный долго говорил о вещах, которые ему не нужно было говорить, что, кстати, было на него не похоже.
Благодаря этому Темный Рыцарь и Гай Бэк смогли удовлетворить свое любопытство. Они чувствовали искренность в словах Бессмертного.
“Хм, ну вот и все.”
Было ли ему неловко? Естественно. Бессмертный без всякой причины прочистил горло и зашагал вперёд группы. Без разницы что вы думаете об этом, но Бессмертный никогда не говорил столько слащавых слов в своей прошлой жизни.
Он всегда говорил только то, что ему нужно было сказать. Конечно, он был человеком, который не выражал свои эмоции не только словами, но и выражениями лица.
“Да что ты, во имя Святого, несёшь!?”
Бессмертный, который шагал впереди группы, сделал неловкое выражение на своем покрасневшем лице.
В отличие от застенчивого Бессмертного, Гай Бэк и Темный Рыцарь чувствовали некоторую гордость. Быть искренним - это хорошая черта для любого человека.
\*\*\*
Дрейк был промежуточным драконом среди семейства драконов. На самом деле, одни только его физические способности не имели большого значения по сравнению с драконами самого высокого уровня.
Но самым большим различием между Дрейком и другими драконами был "интеллект" и "магия".
Учитывая, что мы находимся в игре, я мог бы сказать, что у Дрейки обладали "Искусственным Интеллектом(ИИ)", что позволило им заиметь хорошие физические способности, но при этом, они не могли летать и, кроме того, они не могли использовать магию.
Среди драконов была также противоположная сторона Дрейку.
Эфирные драконы - это драконы с эфирным телом, которое не имело никаких физических особенностей.
Вместо этого они обладали магической силой. В независимости от уровня дракона, он мог использовать магию 7-го уровня. Интересно, что этот Эфирный дракон был более мощным монстром, чем Дрейк.
Во всяком случае, у Дрейка кожа была тверже и крепче стали, а их ужасные зубы и челюсти, которые, если укусят и вцепятся в добычу, могут разорвать жертву в клочья.
Одна из особенностей Дрейка - это хвост, который имел мощную атаку, так что он может разбить даже большой камень, если хорошенько им овладеет.
В Долине Дрейка обитают три вида Дрейка: "Черепаший Дрейк" с твердым панцирем и "огненный Дрейк" с огненным дыханием - это два вида Дрейка, которые часто встречаются в Долине Дрейка.
И последний из них, Король Дрейк, был главным монстром, правителем долины.
Король Дрейк не только обладает специальностями черепашьего Дрейка и огненного Дрейка, но также имеет специальность копаться в земле.
Целью Бессмертного было полностью пройти Долину Дрейков и поймать Короля Дрейков.
Конечно, все команды в этой охоте отдавал Бессмертный.
Охота началась у входа в Темную Долину с огненного Дрейка.
Их охота их продолжалась так же быстро, как и прежде.
\* \* \* \*
В общей сложности было убито 174 Дрейка за три дня. Из-за этого Сан-хек, чей уровень долго не повышался несмотря на многочисленные приключения, поднялся на один уровень, в то время как у Темного Рыцаря и Гай Бэка поднялись на два-три соответственно.
Сан-хек наконец достиг 55-го уровня, который является началом настоящего ада.
С уровня 55 до 61 был раздел, который пользователи ВС часто называли ад в аду.
Теперь, если вы хотите поднять один уровень, вы должны собрать столько же кармы, сколько вы собрали, когда повышали уровень с 1 до 55.
Короче говоря, это означало что проще прокачать шесть персонажей до 55-го уровня, нежели 1 персонажа до 56.
Кроме того, Сан-хек обладал квадра(четыре) душой. Даже если он минимизировал наказание своими различными титулами, Сан-хек должен был собрать много кармы, да столько, чтобы люди потеряли дар речи.
Это был раздел, который очень сильно смахивал на ад, а сам уровень был довольно высоким, так что почти 95 пользователей не выходили из раздела на Планете Тринарк. Даже после того, как появилась следующая вторая планета, многие пользователи не покидали этот раздел в течение довольно долгого времени.
Другими словами, это был настоящий ад.
Однако этот ад в аду не был безусловно плохим.
По крайней мере, в этом аду вы получаете в четыре раза больше кармы за убийство, чем обычно, чтобы поднять уровень. Кроме того, подняв в общей сложности шесть уровней с 55 до 61, вы можете открывать по одному слоту умений за каждые два уровня.
Особенно, когда достигался последний 61 уровень в ад в аду, открывался "Слот навыков пробуждения", который находится за пределами общего слота навыков.
Другими словами, когда вы достигнете 61-го уровня, вы сможете получить 7 общих слотов навыков и 1 слот навыков пробуждения.
Теперь некоторые из общих навыков были получены тысячи раз, но по мере того, как проходит время и солнце восходит на континенте, меняется история
В основном из-за нового появления книги навыков, которая поразила всех от мозга костей.
Во всяком случае, если бы только можно было пройти ад, то это обеспечило бы немалые награды. Но проблема заключалась в том, что этого было слишком трудно достигнуть.
Темный Рыцарь и Гай Бэк смогли сбежать из ада, в отличие от Сан-хека, который вошел во врата ада. Конечно, ад, который они запечатлели, был лишь вторым уровнем, и если его сравнить с третьим уровнем, на котором сейчас находился Сан-хек, то тот был на уровне детского сада.
Но Темный Рыцарь и Гай Бэк все равно достигли 50-го уровня.
Темный Рыцарь и Гай Бэк уже поднимали уровни со времен Храма Темной Луны. Оба подняли свои уровни в Храме Темной Луны.
Итак, когда началась охота на Дрейка, уровень Тёмного Рыцаря был 48, а Гай Бэка - 47, но Темный Рыцарь был в начале 48-го уровня, а Гай Бэк - только преодолевал вторую половину 47-го уровня, поэтому, когда они достигли 50-го уровня, они убили лишь 10 Дрейков.
Конечно, это была хорошая новость, что уровень поднялся, но Темный Рыцарь и Гай Бэк не могли позволить себе улыбаться до ушей прямо сейчас.
Сан-хек, нет, Бессмертный охотился на Дрейков, словно машина, не интересуясь, был ли его уровень повышен или нет.
Конечно, Темный Рыцарь и Гай Бэк были вынуждены успевать за Бессмертными.
Если бы вы спросили Темного Рыцаря и Гай Бэка, что было легче убить: черепашьего Дрейка или огненного Дрейка, казалось, что вы сможете услышать ответ на бессмысленный вопрос.
Но это было не так уж и важно. Что важнее, Один Удар был критическим или нет.
Конечно, если вы жестоки, то высоко защищенный черепаший Дрейк может стать более требовательным противником для вас. Но его здоровье находилось на таком же уровне, что и у огненного Дрейка, так что если Один Удар образовался в критический удар, то тут даже начало боя можно не увидеть.
Разница заключается в том, что огненный Дрейк умирает в момент критического удара, а черепашьему Дрейку всё равно, даже если критический удар произошёл.
Но поскольку он находился в состоянии смерти, то он оглушался, а не умирал, поэтому, когда Гай Бэк украдкой прикончил его, тот просто рухнул.
Реальность такова, что охота на Дрейков проходила более чем гладко. Конечно, Дрейк реагировал очень сумбурно, иногда даже переходя в катастрофические ситуации.
В то время Темный Рыцарь и Гай Бэк принимали активное участие в этом процессе.
Однако это был лишь один случай из 10.
Сам же критический удар имел колоссальный 90% шанс появления.
Темный Рыцарь и Гай Бэк буквально разгромили Долину Дрейка, чувствуя при этом странное разочарование и комфорт от езды паровозиком.
Теперь осталась последняя задача.
Он должен был поймать Короля Дрейков.
- Когда мы поймаем Короля Дрейков, Темный Рыцарь и Гай Бэк должны будут не отвлекаться. Наш успех будет зависеть от вашей работы.
Перед рейдом на Короля Дрейков Бессмертный дал этим двум людям очень подробное описание того, что они должны делать.
Темный Рыцарь и Гай Бэк, которые тогда слушали объяснение, недоумевали, откуда Бессмертный получил такую важную информацию, но спросить об этом они не решались.
Теперь для них было важно сделать хорошо то, о чем просил Бессмертный.
(Всем драсте. С вами Crusade. Вот мы и наконец, достигли 100 главы. И года не прошло &gt;.&lt; Как же я рад~ Кхе~ Не будем отвлекаться. Тут мне Akatev21 на ушко шепнул, что подобрал The First Hunter, и что хочет продолжить перевод. Потому, кому конечно же интересно, можете добавить (Первый Охотник) в закладки. А, и, насчёт редакта, Akatev21 вернётся после 9 января. И начнёт массовый бунт по поводу, и без. Всех цмоки :\*))
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: идёт перевод

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 101: Мидас (1)**

Это были не пустые слова, что Бессмертный бросит вызов Королю Дрейку вместе с Темным Рыцарем и Гай Бэком.
На самом деле, роли Темного Рыцаря и Гай Бэка в предстоящей охоте на Короля Дрейков были очень важны. Во-первых, Темный Рыцарь был главным танком, который должен был держать на себе аггро Короля Дрейка.
Конечно, в их команде не было целителя, так что не стоило рисковать своими жизнями. Итак, Бессмертный и Темный Рыцарь точно рассчитали, что стандартный провокационный аггро-контроль будет разрешен только тогда, когда атакуют Темного Рыцаря обычной атакой со 100%-ной приготовленной защитой, тогда Темному Рыцарю разрешается удерживать аггро.\* (\*Фью, это полный \*мат\*. Стандартно провокационный агро-контроль танка - это удержание аггро противника с помощью насмешек и других навыков, чтобы завлечь врага на себя, пока он сосредоточен на вашем главном щите, тоесть, танке. Провокация (насмешки и другие агрессивные навыки) используется для того, чтобы завлечь противника, сосредоточенного на вашем основном танке, в то время как ваши дамагеры (те, кто наносят урон) приступают к работе атакуя. Надеюсь поняли. P.S. В некоторых главах Гай Бэк был в роли торговца(или кем-то другим), но по факту он дамагер, откуда вылез торговец, я хз еслив честно)
И когда Король Дрейков попытался использовать навык, который, к сведению, достаточно мощный, и который Темный Рыцарь не сможет выдержать, Бессмертный быстро взял на себя аггро, провоцируя тем самым противника. Когда Бессмертный настроен решительно, и когда его способность уклоняться взведена по максимуму, ему не составляет труда увернуться от мощной атаки.\* (\*Помните, что у Сан-хека есть навыки танка... и помните, что он потратил миллионы золотых монет на цепное(прикованное) уклонение.)
Обычно, когда Темный Рыцарь держал на себя аггро, и в момент, когда Король Дрейков атаковал без защиты, Темный Рыцарь очень быстро менял свою позицию с атаки на защиту, пока он занимался танковым уклонением, этот вид провокационной связи может пойти не так безжалостно, если кто-то сделает небольшую ошибку.
Их дыхания должны быть хорошо сгармонированным, что было возможно, поэтому Бессмертный и Темный Рыцарь сработались хорошо даже без должной практики.
Оба они в основном обладали хорошими чувствами, поэтому такая координация была возможна.
В то время как Темный Рыцарь был главным танком, Гай Бэк играл более простую роль, но также немаловажную.
Он замораживал землю.
Это было не только замораживание поверхности земли, но и замораживание до самого основания, так, чтобы Король Дрейков не смог зарыться в землю.
На самом деле существовало множество способов не дать Королю Дрейков зарыться в землю. И одним из таких способов, который мог использовать Гай Бэк лучше всего, было замораживание земли.
Если Король Дрейков зарывается под землю, то он сразу же оказывается в скрытом состоянии, а его способность к регенерации здоровья увеличивается на 900%. Независимо от того, насколько уменьшилось его здоровье, как только он войдёт под землю, он станет абсолютно неуязвим.
Так что не дать ему уйти под землю было одним из главных основ стратегии.
Темный Рыцарь и Гай Бэк были способны сказать, что они делают свою часть работы достаточно хорошо. Остальное было полностью на долю Бессмертного.
В некотором смысле это может показаться несправедливым.
Однако Бессмертный считал более важным, чтобы с их помощью он мог охотиться на Короля Дрейков гораздо легче, чем в одиночку и без страданий.
Киеееееек.
Кхухуху.
Точно на четвертом вызове Король Дрейков высунул свой длинный язык и медленно завалился набок.
Это было не так радостно, как тогда, когда Темный Рыцарь и Гай Бэк победили Великана изгнанной Луны в Храме Темной Луны, но в этот момент они могли чувствовать огромное чувство выполненного долга.
На этот раз, условие Бессмертного было, чтобы они отказались от всех уникальных предметов набора, которые выпадут с Короля Дрейков, но это не имело никакого значения.
Они также получили уникальный титул "Первый охотник на Дрейков" и подняли еще один уровень.
Темный Рыцарь и Гай Бэк почти одновременно подумали: "Итак, я могу играть в игру так просто".
Как бы Бессмертный ни хвалил их помощь, они не могли не подумать о том, что находятся на экспресс-поезде.
- А пока, после того как мы заберем все предметы, давайте отправимся в Кортни для окончательного урегулирования этой охоты на Дрейка.
С его слов, Бессмертный собрал все 57 предметов на земле.
Все трое вернулись в Кортни, сняли маленькую комнатку в общежитии под названием "Ночной забытый гость" и собрались в ней.
- Как и договаривались, я заберу все уникальные предметы и кровь Дрейка с этой охоты.
Уникальным набором предметов, которые можно было получить из Долины Дрейка, был "Специальный комплект кожаных доспехов Дрейка".
Это был набор из пяти кожаных доспехов, состоящий из брони для груди и ног, обуви, перчаток и наплечников. Обувь и перчатки были получены с низкой вероятностью от обычного Дрейка, в то время как остальные доспехи для груди, ног и наплечников были получены только с Короля Дрейков.
К счастью, они получили две пары обуви и одну пару перчаток, когда охотились на 174 обычных Дрейков, чтобы завершить набор с доспехами для груди, ног и плеч, который получили с Короля Дрейков.
- О, есть еще одна пара обуви... но вы пожалуй разберётесь в этом сами.
Бессмертному все равно понадобится только один комплект, поэтому ему не нужна была другая пара обуви.
- А также поделитесь всеми остальными предметами.
Остальные предметы были первоначально разделены в соотношении 4(Тёмный Рыцарь) : 4(Гай Бэк) : 2 (Бессмертный), но Бессмертный отказался от своей доли. Потому что, честно говоря, он ничего не желал, а Темный Рыцарь и Гай Бэк много настрадались со времен Храма Темной Луны в Долине Дрейка, поэтому он смело отказался от неё.
- Но……
Гай Бэк попытался что-то сказать, но Бессмертный оборвал его и снова открыл рот.
- Пожалуйста, просто прими это. И поверь, это не те предметы, которые я больше не увижу.
Бессмертный рассмеялся, говоря об этом, но отказать ему было трудно.
- Тогда я с благодарностью приму его.
[Спасибо.]
Гай Бэк и Темный Рыцарь больше не могли говорить и получили дар Бессмертного (\*если это можно назвать - даром).
- Ну, тогда увидимся в следующий раз.
Бессмертный встал со своего места, и его улыбка не исчезла. Хотя он и не собирался втягивать их в гильдию или продолжать какие-либо рейды с ними снова, он не думал, что вообще оборвёт с ними связь.
И то же самое было с Темным Рыцарем и Гай Бэком.
\* \* \* \*
Титул - "Первый охотник на Дрейков".
Класс: Уникальный
Описание: Первая охота прошла успешна. Очень трудно победить Дрейка, который унаследовал драконью кровь.
Эффекты - [Префикс: Физическая защита увеличена на 20%.] [Постфикс: Магическая защита увеличена на 20%.] [Постоянный эффект: Начинающий охотник на драконов (A): Все способности увеличиваются на 5% при охоте на дракона.]
К сожалению, уникальный титул, который Сан-хек получил в этот раз, был ему не очень полезен. Потому что у Сан-хека уже есть Охотник на Драконов (S) со специальным эффектом на Клинке Двойной Луны, поэтому эффект Начинающего охотника на драконов (А) не был применен.
Это был тот же самый эффект, только сорта были разные, так что применить его дважды было невозможно. Эффекты префикса и постфикса также увеличились, но он не чувствовал, что это было так уж здорово.
Хотя это был отличный титул для Темного Рыцаря и Гай Бэка, но Сан-хек не был голодным пользователем, как другие двое.
Вместо этого ему понравился комплект кожаных доспехов Дрейка.
Специальная туника из кожи Дрейка [Уникальный ++]
- Кожаная броня, изготовленная из нескольких слоев кожи, собранной с головы, которая является самой жесткой частью шкуры.
[Основные способности] Ловкость +40(+8), Защита 5(+1)%
[Специальные способности] Скорость Передвижения +10(+2)%
[Эффект от набора] 2 вещи - Ловкость +20
3 вещи - Скорость движения +15%
4 вещи - Критический урон +50%
5 вещей - Ловкость +15%
[Специальные эффекты] &lt;Чешуя Дракона: Кожа дракона обеспечивает сильную физическую защиту. Физическая защита +10%&gt;
[Бонусные эффекты] Живучесть +10, Шарм +15
Специальные штаны из кожи Дрейка [Уникальный +]
- Кожаные штаны, изготовленные из нескольких слоев кожи, собранной с головы, которая является самой жесткой частью шкуры.
[Основные способности] Ловкость +40(+4), Защита +5(+0,5)%
[Особые способности] Шанс критического удара +5%(+0,5)%
[Эффект от набора] 2 вещи - Ловкость +20
3 вещи - Скорость движения +15%
4 вещи - Критический урон +50%
5 вещей - Ловкость +15%
[Специальные эффекты] &lt;Словно ветер (А): Поскольку броня очень легкая, скорость передвижения увеличивается на 10%.&gt;
[Бонусные эффекты] Сила +10
Специальные наплечники из кожи Дрейка [Уникальный +]
- Кожаные наплечники, изготовленные из нескольких слоев кожи, собранной с головы, которая является самой жесткой частью шкуры.
[Основные способности] Ловкость +40(+4), Защита +5 (0,5)%
[Специальные способности] Критический урон +20(+2)
[Эффект от набора] 2 вещи - ловкость +20
3 вещи - Скорость движения +15%
4 вещи - Критический урон +50%
5 вещей - Ловкость +15%
[Специальный эффект] &lt;Шипастая броня (А): Высвобождает шипы, которые отражают физический урон. Отражение физического урона, полученный противником 10%.&gt;
[Бонусные эффекты] Сила +10
Набор брони из Специальной кожи Дрейка имели все те же основные способности, но специальные способности и специальные эффекты немного отличались в каждой броне. Однако одна из этих трех способностей/эффектов на единицу была случайно задана системой.
Специальные способности были связаны со скоростью движения, шансом критического удара и критическим уроном, в то время как специальные эффекты были связаны с такими как, Словно ветер, Чешуя Дракона и Шипастая броня.
Обувь и перчатки, которые получил Сан-хек, имели скорость движения и относились к Словно ветер.
Из-за этого его скорость передвижения значительно возросла из-за всех пяти частей специальной брони Дрейка.
Вариант скоростного движения был любимым вариантом Сан-хека. В основном, потому что Сан-хек - пользователь с очень хорошими чувствами, поэтому чем выше скорость, тем лучше он может показать контроль.
Обычные пользователи считали другие способности более важными, чем скорость передвижения, но если брать продвинутых пользователей, они, скорее всего, предпочтут скорость передвижения.
“А неплохо. Даже очень. Конечно, уникальные предметы почти не отличаются, от легендарных.”
Особенно когда пять частей - представляют из себя полный набор, подобный этому, поэтому этот набор рассматривается как еще более ценный.
“В любом случае, мне придется попотеть чтоб изменить их форму под каждого персонажа, если же хочу использовать эту броню в дальнейшем.” \*(\*Вспомним случай с убийцей огров, который использовали два члена Единой гильдии. Он собирается поменять внешний вид брони под каждую ситуацию, в зависимости от того, под кого он маскируется.)
Сан-хек, который планировал приобрести еще несколько видов брони, но отдавал предпочтение набору кожаных доспехов уникального класса, думая, что если он щедро потратит свои деньги, то у него будет много заказов на изменение формы и использование его в соответствии с ситуацией.
Он получил большой меч, кинжалы и доспехи в полном комплекте.
Хотя он и не смог найти тайное подземелье "Маскарад Звезд" и не получил ни одного из украшений, которые ему были нужны, но все же основное снаряжение было собрано.
"Давай продолжим неуклонный поиск Маскарада Звёзд.”
Когда-то он сказал что не откажется от поисков Маскарада Звёзд, поэтому он собирался начать поиски с помощью Теневой линии.
“Если подумать, то нужно также приобрести Теневую линию, существующую в Героических Землях... похоже, что ее нельзя купить за деньги, как раньше... в конце концов, должен ли я пойти и спокойно распустить его снизу?”
Как всегда, у Сан-хека было еще много дел.
“Ах! Я думаю, что сейчас это не самое главное.”
Сан-хек, который думал о том и сем, вчера увидел сообщение от сообщества.
Это был своего рода набор членов гильдии.
Но гильдия, которая набирала членов, была не просто гильдией.
"Мидас! Наконец, появилась гильдия Мидас.”
Гильдия Мидас была гильдией, которую Сан-хек знал очень хорошо. И это была та самая гильдия, которую он ждал.
Честно говоря, Сан-хек сам хотел основать гильдию Мидас. Но проблема была в том, что для этого не хватало информации.
Таким образом, Сан-хек отказался от создания Мидаса самостоятельно и решил установить с ними очень дружеские отношения как можно скорее после того, как создастся Мидас.
Если бы Золотая Гора и Мидас сотрудничали, им бы было бы комфортнее вместе.
Сан-хек связался с Мидасом по контактной информации, которая была упомянута в посте после того, как он переключился на Большую Золотую Гору.
“Это глава Золотой Горы?”
Мидас, с которым связался Большая Золотая Гора, доложил непосредственно их гильдмастеру Внешняя Жизнь, что привело к встрече Большой Золотой Горы и Внешней Жизни сразу же.
Мидас все еще был маленькой гильдией, поэтому они не верили, что мастер Золотой Горы, самый знаменитый в ВС, пришел найти их сам.
- Именно. Я - Большая Золотая Гора, хозяин Золотой Горы.
Когда Большая Золотая Гора официально представился, они увидели имя "Большая Золотая Гора" над головой Большой Золотой Горы.
- О... прости. Репутация Золотой Горы настолько высока, что я не понимаю, почему хозяин такого места связался с нами и пришел к нам лично, в такую мелкую гильдию, как наша.
Внешняя Жизнь говорил, что Мидас - это второстепенная гильдия. Конечно, он не ошибся.
По крайней мере, было правильно, что Мидас сегодня - это небольшая гильдия с небольшим количеством пользователей, всего около 50. Но Сан-хек пришел к Мидасу не для того, чтобы увидеть его размер.
- Ха-ха, я тот самый человек, который торгует до мозга костей. Как вы думаете, почему я пришел к Внешней Жизни, а не к Мидас?
Большая Золотая Гора широко улыбался, смотря прямо на Внешнюю Жизнь. Затем он снова открыл рот.
- Я хочу заключить сделку. Если вы позволите нам, Золотой Горе, продавать предметы, сделанные многими ремесленниками, собранными в Мидасе... Я буду счастлив помочь вам увидеть конечные продукты вашей технологии производства.
Большая Золотая Гора не стал увиливать, говоря бесполезные слова, а сразу перешёл к делу.
Он лично пришёл к Мидас.
Это была просто группа пользователей, которые занимались только производственным контентом (ВС).
В то время они еще не видели зеленого света, но со временем Мидас вырастет в огромный картель, который никакие силы не смогут игнорировать.
Одна вещь, которая была безумной, состояла в том, что их концентрация была огромной, а это означало, что вскоре они, скорее всего, будут лучшими пользователями в отличии от обычных пользователей.
Таким образом, Большая Золотая Гора собирался создать прочную связь с ними, пока они недооценены сейчас.
Тем более что Большая Золотая Гора точно знал, чего они хотят. Они просто не стремились зарабатывать деньги или повышать свой уровень.
Их целью было увидеть конечные продукты производственного контента, на котором они сосредоточились.\* (\*Ребята из Мидас одержимы производственным контентом в ВС. Что-то схоже с системой крафта в других играх. Они в основном хотят сделать все, что можно сделать, используя систему крафта ВС. Короче, они одержимые.)
Большая Золотая Гора предоставил им именно то, чего хотели члены гильдии Мидас.
Так ли это? Выражение Внешней Жизни странным образом изменилось.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 102: Мидас (2)**

- И чем вы сможете нам помочь?
- Ремесленники Мидас смогут получать нужные им материалы максимально быстро и без проблем, а также мы предоставим вам информацию, связанную с технологией производства, по различным ветвям. Конечно, не за бесплатно. Но я и не думал зарабатывать на этом. Я планирую получать прибыль только тогда, когда продам вещи, сделанные вашими мастерами.
Большая Золотая Гора говорил уверенно. И конечно же, Внешняя Жизнь был полностью заинтересован в его предложении.
"Хотя точная информация не разглашалась, ходят слухи, что Золотая Гора - это щедрый аукционный дом. Который также, входит в тройку лучших мест ВС, созданных пользователями. Золотая Гора - это не то место, которое стоит игнорировать, верно? Если он сможет помочь нам таким образом... ничего плохого не случиться".
Внешняя Жизнь усердно закрутил шестерёнками в голове, прогоняя в ней разные мысли.
И наконец он пришел к выводу, что это предложение никоим образом не является потерей для Мидас.
- Если хочешь, я могу внести все свои предложения на свиток клятвы. Быть в альянсе с заключенным контрактом не плохая идея.... Я просто хочу иметь самые лучшие отношения с Мидас.
Большая Золотая Гора говорил от всего сердца.
Это была не ложь и не преувеличение. На самом деле Большая Золотая Гора явно хотел иметь дружеские отношения с Мидас.
И это правда, что Большая Золотая Гора хотел быть связан договорными отношениями через свиток клятвы.
Это также открывало глаза друг для друга. Хотя ум человека может измениться со временем, договор, заключенный в свитке клятвы, никогда не изменится.
- Итак, вы хотите отношений взаимопомощи?
- Я буду поставлять материальные предметы, необходимые Мидас, как можно дешевле, но я также хочу, чтобы Мидас продавал все созданные им предметы через меня.
- Вы хотите монополизировать поставки?
- Было бы лучше, если бы вы позволили мне монополизировать все, но вы же на это не согласитесь, не так ли?
- Хммм, может и так, но это немного...
Большая Золотая Гора говорил то, что хотел сказать, но Внешняя Жизнь вряд ли отдаст ему 100% монополию.
- Хорошо, у меня есть некоторые условия, и я хочу монополизировать товары, соответствующие этим условиям.
- Условия?
- Да, я думаю о многих вещах, хотя... я расскажу вам несколько условий, таких как предметы с двойным плюсом или выше или что-то, что вы сделаете с помощью методов производства, которые я предоставлю, эти вещи должны будут продаваться только через нас.
- Итак, вы хотите монополизировать продвинутые предметы?
- Да, количество может быть не очень большим, но если продвинутые предметы будут стоит дорого, вы можете существенно изменить ситуацию.
- Да, действительно.
Внешняя Жизнь кивнул и согласился, но на самом деле он думал о другом.
"Двойной плюс? Его не так просто сделать... и он ещё сказал, что собирается найти для нас методы производства? Если бы его можно было найти так легко, мы бы не сходили с ума, пытаясь каждый день найти хоть малейший намек на новые методы".
"Какой метод производства он собираетесь найти, не имея при этом древних знаний о производстве... Очевидно, что его понимание метода производства меньше, чем я думал... я надеюсь, что мы сможем получить преимущества от контракта.”
Внешняя Жизнь считал, что это хорошая возможность.
С этого момента, как он заключит контракт, который явно принесёт максимальную пользу Мидасу, используя при этом низкое понимание другого человека метода производства, ему, в будущем, больше не придется беспокоиться о материальных проблемах, и казалось, что он может сосредоточиться только на производстве.
И пока он думал об этом, Большая Золотая Гора смеялся про себя.
“Кажется, ты считаешь меня идиотом, да? Предмет с пунктом плюс один достаточно трудно сделать, не говоря уже об упомянутом плюс два.... Я говорил о методах производства, которые очень трудно получить так же легко, как приобрести книгу навыков..... Я выгляжу словно идиот, не имеющий никакого представления о методе производства. Однако, в данный момент, я могу быть для тебя идиотом, но через два или три месяца идиотом станешь ты, а не я.”
Условия, представленные Большой Золотой Горой, были явно абсурдными условиями в этот момент. Но с течением времени эти условия будут иметь смысл.
Когда ремесленники повышают свой ранг и становятся мастерами, также повышаются их навыки создания. Даже на промежуточном уровне мастера, если они сделают 10 одинаковых предметов, примерно двое из них будут иметь двойной плюс, но когда ремесленник станет мастером более высокого ранга, 7 из 10 предметов выйдут двойным плюсом или даже больше.
В Мидасе на данный момент, есть несколько мастеров начального уровня, так что если бы они создали предметы, то большинство из них имели бы только один плюс, но ситуация может кардинально поменяться со временем
И в случае метода производства, есть довольно много "методов производства", уже приобретённых Сан-хеком. Сан-хек постоянно собирал информацию, связанную с "производственной серией", особенно когда у него не было других задач для Теневой линии, и в результате он уже собрал несколько методов производства.
Так или иначе, метод производства - был своего рода сборником информации. Почти все пользователи знали, что они должны были непосредственно коснуться материала и собрать информацию через просветление, чтобы получить метод производства, но на самом деле можно было обойтись и без него. Даже если они не имеют никаких знаний о производственной серии, вы, безусловно, можете сделать предмет при помощи метода производства, просто полагаясь на обрывки информации, связанной с производством.
“Это настоящая удача. Если бы я только немного опоздал, он бы смог заметить, что условие, которое я представил, не было условием идиота... Наверное, я просто пришёл в нужное время.”
Большая Золотая Гора стал поддерживать связь с Мидас со вчерашнего дня, и Сан-хек решил, что оно того стоит.
- Хорошо. После того, как мы проверим условия и обсудим некоторые моменты с членами гильдии, мы дадим вам знать когда подпишем контракт через свиток клятвы. Смотря на это, я думаю, что все будут За, если условия предоставленные вами не изменяться.
- Само собой, у вас не будет никаких проблем из-за условий.
Большая Золотая Гора ответил ему многозначительной улыбкой, но Внешняя Жизнь не смог понять скрытого за ней смысла.
\* \* \* \*
Контракт был заключен так же быстро, как поедание боба, зажаренного молнией (\*прошло всё очень быстро). Интересно, что именно Мидас ускорил заключение контракта, а не Золотая Гора.
Причина их поспешного заключения контракта была проста.
Условия контракта были просто замечательными. Казалось, что лучших условий для контракта и быть не может.
Тройной плюс и выше. Редкие предметы. Уникальные предметы.
Ко всему прочему один плюс и ещё несколько легендарных предметов.
Вот такие могут создать предметы пользователи Мидас из предоставленного метода производства Золотой Горы.
Состояние Большой Золотой Горы было примерно таким.
Также условия были вполне хорошими для членов гильдии Мидас. Даже предметы, сделанные лучшими пользователями в Мидасе, очень редко были уникальными предметами (двойной плюс).
Редкий предмет (тройной плюс) был того же уровня, что и уникальный предмет (двойной плюс).\* (\*До сих пор в этом произведении рейтинг предметов идет от редкий-&gt;уникальный-&gt;легендарный. Уникальный предмет с двойным плюсом эквивалентен редкому предмету тройного плюса.)
Однако ценой в обмен была экономия времени на все виды материалов.
Для производственных пользователей не было ничего столь же важного, но и неприятного, как получение материалов для производства.
Разумеется, пользователи Мидас единогласно высказались в пользу контракта. Но была одна часть, где они допустили ошибку в свитке клятвы.
Срок контракта. Большая Золотая Гора намеренно не упоминал об этом ни единым словом. Так ли это? Со стороны Мидас никто ничего не говорил о сроке контракта.
Поэтому в условиях не было упомянуто ничего, относящегося к сроку действия контракта.
Вот на что давил Большая Золотая Гора.
Свиток клятвы в основном устанавливает срок действия контракта на "вечность", если только не упоминается "период". Этот факт не знаком даже тем, кто часто пользуется свитком клятвы.
Пользователи Мидас редко используют свитки клятвы. Тем более, что гильдмастер Мидас, Внешняя Жизнь, никогда не использовал свиток клятвы.
Так что он даже не заметил, когда Большая Золотая Гора намеренно пропустил этот пункт.
Конечно, Большая Золотая Гора знал, что свиток клятвы будет храниться вечно, и он ничего не говорил о периоде.
Более того, Большая Золотая Гора сделал предметом договора как всех пользователей, принадлежащих к гильдии Мидас, так и не только гильдию Мидас.
Это означает, что даже если гильдия Мидас будет распущена, все пользователи, принадлежащие Мидасу, все равно будут связаны со свитком клятвы.
Когда Внешняя Жизнь подписался на свитке клятвы, всем в гильдии Мидас было послано сообщение с просьбой "одобрить или отклонить", и все они одобрили предложение, поэтому не было тех, кто бы отклонил.
Даже когда вступался новый член гильдии, они получали такое же уведомление с просьбой "одобрить или отклонить", так что даже новые члены гильдии не могли сбежать от свитка клятвы.
Отказ от свитка клятвы высказался бы на их имидже, поэтому было ясно, что почти все новички согласятся с контрактом и вступят в гильдию.
Во всяком случае, благодаря этому Большая Золотая Гора смог установить определенные договорные отношения с Мидас.
Потому что именно Мидас должен был стать уткой, несущей золотые яйца в будущем, так что Большая Золотая Гора мог лишь приятно улыбнуться. Однако то, что заставляло Большую Золотую Гору чувствовать себя хорошо, было не только этим.
- Приятно познакомиться. Я - Большая Золотая Гора.
Удивительно, но гильдмастер Мидас, Внешняя Жизнь, познакомил их ювелирного ремесленника с Большой Золотой Горой. Ювелирный мастер, которого представил Внешняя Жизнь, был одним из лучших пяти ремесленников в Мидас.
Его класс был начинающим мастером.
Не то чтобы мастер был искусным игроком, но он был мастером-ремесленником, что означало, что он мог создать набор "Светящийся чёрный глаз".
- Я Алмаз.
Имя пользователя - Алмаз. Он чем то смахивает на своё имя, крупный мужчина с очень крепким телом и острыми глазами.
- Только по внешнему виду я догадался, что вы ювелирный мастер.
Большая Золотая Гора внимательно изучил Алмаз взглядом, чтобы ослабить напряжение.
- Сейчас я сосредоточен на одной задаче, но... Я был бы вам очень признателен, если бы вы просто рассказали мне об этом деле.
Производственные пользователи часто имеют один и тот же характер, упрямый и трудный для компромисса, и Алмаз, казалось, был именно таким.
В стиле, фокусироваться на одной вещи и оставаться в одиночестве.
Обычно пользователи с таким стилем, скорее всего, имели небывалый успех.
- А, понял. Так что позвольте мне просто сказать главное. Возможно… Если вы выслушаете всю историю, то не пожалеете, что встретились со мной, хотя я и отнял у вас время.
Большая Золотая Гора кивнул и продолжил говорить.
- У меня есть один из лучших методов производства ювелирных изделий, доступных только мастеру ювелирного ремесла. Я хочу подарить ее Алмазу, чтобы тот сделал кое-что... ну, что думаете? Разве вам это не интересно?
Когда Большая Золотая Гора закончил говорить, выражение лица Алмаза совершенно изменилось.
- Один из лучших способов изготовления ювелирных изделий! Есть ли что-то подобное?
До сих пор Алмаз своими силами нашел только один рецепт производства.
Он никогда не думал, что сможет получить рецепты производства в другом месте.
- Если я так сказал, то она, несомненно, существует. Я не тот человек, у которого есть свободное время, чтобы шутить, особенно с кем-то, кто явно занят.
- Сейчас.. Могу ли я увидеть его сейчас?
Конечно, Алмаз был одержимым ювелирным ремесленником. Всего лишь одним словом о прекрасном способе изготовления ювелирных изделий он, казалось, стер из своей головы то, на чем уже сосредоточился.
- О, перед этим вы должны пообещать мне одну вещь. Этот метод производства - секрет, который знаем только мы с вами. Никому не рассказывайте об этом методе производства. Вы не должны говорить о вещах, сделанных с помощью этого метода производства, и вы не должны делать предметы при помощи этого метода кому-нибудь ещё. Если вы сдержите свое обещание, я дам вам метод производства, а также все ингредиенты, необходимые для его изготовления. Более того, я дам вам один миллион золотых в качестве комиссионного вознаграждения.
Большая Золотая Гора подумал, что сейчас то самое время, когда он должен использовать золото. Один миллион золотых был, конечно, большой суммой, но если он сможет получить "светящийся набор", а также защитить секрет, то это того стоило.
Конечно, это обещание было сделано не только устно, но и сопровождалось свитком клятвы, так что это количество золота должно быть передано другой стороне, чтобы они не были обременены условиями.
- Да, согласен со всем, так что не могли бы вы сразу показать мне метод производства?
Однако Алмаз, казалось, был гораздо более одержимым ювелирным мастером, чем первоначально думал Большая Золотая Гора.
Алмаз, который ответил в одну секунду, не задумываясь.
Если это так, то он согласиться даже без упоминания миллиона золотых.
"Такой позор".
Когда он услышал это, то ничего не мог с этим поделать. Однако он был прав, заплатив производственную пошлину, чтобы закрепить кандалы.
К счастью, Большая Золотая Гора смог вчера записать метод производства "светящегося набора", и в результате он смог составить эти условия.
Это было так же приятно, как и контракт с Мидас.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 103: Святящийся черный глаз (1)**

После подписания контракта с Алмазом, Сан-хек передал ему метод производства. Метод производства был скорее в форме навыка, а не книгой с инструкцией, которую пользователь может изучить.
То есть, даже если человек знает все основные ингредиенты, он никогда не сможет произвести продукт, если формула не будет официально зарегистрирована как его собственная.
Это было похоже на то, как если бы метод производства был создан через самопросветление или путем сбора кусочков данных. Даже ВС, который ощущается как реальность, подвержен таким ограничениям, поскольку это была игра, в конце концов.
И на данном этапе это сработало в положительную сторону.
Хотя Алмаз и не был таким человеком, но, даже если бы он раскрыл информацию о Светящемся черном глазе вне игры, все, что он мог бы раскрыть, ограничивалось информацией о предмете или необходимых ингредиентах для его изготовления.
То, что повлияло на Сан-хека, к этому моменту времени, является тем фактом, что цена Светящегося черного глаза, которую он собирал по кусочку, поднимется достаточно высоко. Однако это не произвело на него такого сильного впечатления.
Этот товар практически не появлялся на рынке, даже когда информация о нем была недоступна.\* Просто глядя на то, что Сан-хек смог собрать только два Светящихся черных глаза, благодаря удаче в начале, было ясно, что удар не будет огромным. (\*Другими словами, даже когда никто, кроме Сан-хека, не знал ценности этого предмета, никто его не продавал. По логике вещей, если бы люди знали, что этот предмет делает, они бы немедленно достали его для себя, но даже когда люди не знали, он был недоступен. Это такая редкость.)
В заключение, что касается Сан-хека, Алмаз не был человеком с распущенным языком даже находясь оффлайн. Это была одна из причин, по которой он был вынужден подписать контракт.\* (\*Подразумевается, что этот предмет естественно высоко ценится, несмотря на то, что люди не знают, для чего он был сделан, потому Сан-хеком заткнул ему рот миллионом золотых, в предыдущей главе. Высокая ценность этого предмета не была обусловлена Алмазу, чтобы тот не проболтался о секретах за пределами игры. (или причина куда более веская) Так что благодаря знанию рынка Сан-хек знает, что Алмаз держит свой рот на замке. Я так думаю. Это довольно запутанная часть произведения... :p)
Как только Сан-хек передал метод производства, Алмаз сразу же перешел к тому, чтобы ввести этот метод в качестве своего собственного древнего знания в регистратор "Ювелирного мастерства (начинающий мастер)".
Такая информация, касающаяся методов производства, может быть зарегистрирована самостоятельно, и уже с помощью метода саморегистрации можно будет производить изделия.
Конечно, простая регистрация метода производства не завершает работу.
Каждый метод производства требовал определенного уровня мастерства, и в случае Светящегося черного глаза, необходимый уровень мастерства для создания этого предмета должен быть выше "начинающего мастера".
Как только осваивался этот метод, появлялась возможность производить изделие, но с более низким качеством. В результате, после хорошо продуманной дискуссии с Алмазом, он решил как можно скорее подтянуть начинающего мастера к промежуточному мастеру.
План состоял в том, чтобы потом произвести Светящийся черной глаз.
В обычной ситуации достижение промежуточного мастера от уровня начинающего мастера было непростой задачей. Однако Сан-хек считал, что это может быть не такой уж трудной работой, если конечно объединить энтузиазм Алмаза в ювелирном деле и его финансовую мощь. Кроме того, в своих попытках найти формулу "Святящегося черного глаза" Сан-хек использовал Теневую линию для сбора бесчисленного количества информации о ювелирном деле и связанной с ним информации. В результате у него был не только метод изготовления Светящегося черного глаза, но и множество других способов изготовления различных ювелирных изделий.
Передав 5 методов производства для изготовления новых драгоценных камней и высококачественных ингредиентов Алмазу, его уровень мастерства в ювелирном ремесле, несомненно, очень быстро возрастет.
Конечно, всё это не за бесплатно.
Сан-хек вычел сумму за ингредиенты и методы производства из миллиона золотых, которые он обещал заплатить.
Таким образом, от 1 миллиона золотых осталось 100 тысяч, но Алмаз вообще не интересовался деньгами.
Он уже стал рабом Сан-хека, который просто поставлял ему ингредиенты и методы производства.
В некотором смысле рассуждения Алмаза были очень просты.
Он был всего лишь человеком, полным желания стать лучшим мастером ювелирного дела.
В это время даже Сан-хеку было любопытно, в какой области он работает вне игры, но они не были достаточно близки, чтобы задавать такие вопросы. Что касается Сан-хека, то он всегда был рад подружиться с людьми с высоким мастерством, поэтому он свободно предоставлял ингредиенты Алмазу, чтобы помочь ему быстро повысить свой уровень мастерства в ювелирном деле.
Пока Алмаз повышал свой уровень ювелирного мастерства, Сан-хек старательно рыскал по Героическим Землям, чтобы поймать Теневую линию.
В отличие от Теневой линии в пустыни Адского пламени, которая была приобретена достаточно просто, в Героических Землях они были скрыты достаточно ловко, как и предполагалось из их названия. Поскольку Теневая линия, за которой следил Сан-хек, была не очень эффективна в Героических Землях, сам Сан-хек должен был найти скрытую Теневую линию.
Хотя сначала он думал, что это будет легкой задачей, но ему всё же пришлось приложить серьезные усилия, чтобы найти Теневую линию, поскольку он не мог обнаружить даже малейшего следа.
\* \* \* \*
“Они повсюду. На самом деле, они могут просто наблюдать за мной прямо сейчас.”
Квест, "Поиски Черного Рынка" вступили в новую стадию и превратились в "Тайную силу во тьме".
Ровно через десять дней после того, как он отправился на поиски Теневой линии Героических Земель, Сан-хеку наконец удалось уловить небольшой след.
"Тайная сила во тьме... Это, конечно, должна быть Теневая линия."
Чтобы быть более точным, он должен был прояснить это путем продолжения квеста, но он был уверен только в своих чувствах.
"Давай посмотрим, содержание квеста таково... Найти наблюдателя во тьме? Что-то слишком просто."
"Тайная сила во тьме", - Легко улыбнулся Сан-хек, узнав подробности квеста. Затем он слабо протянул правую руку в направлении тени, которая была в переулке, по диагонали справа от него.
Твиррррррл! Свист!
Наблюдатель прятался там все это время. Однако, зная это, Сан-хек просто прикидывался дурачком.
"Темнота" и "Скрытность" были особыми способностями Сан-хека в первую очередь. Те, кто умеет хорошо прятаться, также являются лучшими искателями.
Это была глупая попытка спрятаться в темноте или тени вокруг Сан-хека.
“Ааук!”
Кнут ДТЗК, который отправился в темноту, обернулся вокруг шеи НПС, и НПС был вытащен из тени без какого-либо сопротивления.
Так как всё было связанно с квестом, злая карма не накопилась, и Сан-хек не стал злодеем даже после нападения на обычного НПС.
На самом деле, только квест был пройден.
Квест "Тайная сила во тьме" был пройден. Теперь же активировался новый квест - "Допрос наблюдателя".
Создался связанный квест. На этом уровне можно было бы с уверенностью предположить, что он был близок к Теневой линии.
Сначала Сан-хек оттащил наблюдателя в более тихое место. Хотя он все еще был рядом с переулком, просто войдя в глухой переулок, можно было избежать людей, так как это место было сельской деревней.
Во-вторых, кнут был оружием, специально предназначенным для допроса.
Сан-хек яростно хлестнул наблюдателя по конечностям. Откалибровав свою силу, атака не причинила большого вреда, хотя она ужасно жалила.
После 20 минут такого допроса наблюдатель наконец сдался.
- Я человек с низкой должностью, принадлежащий к Теневой линии. Я просто собирал информацию. Мне было поручено следить за особыми людьми, которые входят в мой район. То есть я не специально на вас нацелился.
Наблюдатель начал говорить обо всем, что ему было известно.
- То, что я знаю, ограничено. Наша организация структурирована в виде рассредоточенных агентов, следовательно, то, что я знаю, ограничено только каналами передачи разведданных. Кроме того, я не знаю, есть ли в моем округе такие же люди, как и я.
Возможно, именно потому, что он был человеком с низкой должностью, он почти ничего не знал. Однако, поскольку он, по крайней мере, зацепился за хвост Теневой линии со 100% уверенностью, он должен был быть удовлетворен ею.
Квест "Допрос наблюдателя" теперь перешёл в другой квест - "Районный босс Теневой линии".
Поиски продолжались. Хотя информации все еще было очень мало, он чувствовал, что в какой-то момент он достигнет Теневой линии, продолжая квест.
"Черт возьми, мне нужно будет повторить это 20 раз?"
Возможно, 30 или даже 40, а не 20. Однако теперь, когда он поймал их за хвост, Сан-хек подумал, что он никогда не отпустит его.\* (\*Тут скорее подразумевается, что Сан-хек должен поймать несколько таких-же шпионов в нескольких деревнях, прежде чем найти Районного босса Теневой линии. :|)
Поскольку любая ошибка, приводящая к провалу квеста, будет означать потерю всего в связанных квестах и ​​необходимость поиска новых подсказок, ему необходимо сосредоточиться на квесте даже более тщательно, чем обычно.
Поскольку дела такого уровня не могут быть решены в течение одного-двух дней, необходимо было осторожно продвигаться вперед по квесту, зарезервировав по крайней мере от десяти до одного месяца времени.
В то время как Сан-хек был сосредоточен на поиске Теневой линии, Алмаз доказал, насколько велика сила производственного партнера, спящего всего один или два часа в день.
Благодаря этому, ровно за 20 дней, он смог поднять свой уровень мастерства до промежуточного мастера от начинающего мастера.
Исходя из этого, Алмаз, безусловно, был талантливым пользователем. Для пользователя без таланта было бы невозможно поднять свой уровень мастерства до промежуточного от новичка, независимо от того, насколько вы поддерживали его.
Благодаря таланту, продемонстрированному Алмазом, Сан-хек смог сделать светящийся набор гораздо раньше, чем планировал.
После того, как Алмаз связался с ним, Сан-хек извлек из склада две Светящихся черных глаза и отправился в свою рабочую комнату.
- Хью, даже я нервничаю по этому поводу.
Положив Сверкающие черные глаза на рабочий стол, Алмаз посмотрел на Сан-хека, слегка покачав головой.
Поскольку они начали больше общаться друг с другом, чем раньше, Алмаз и Сан-хек разговаривали с большей легкостью.
- Нет никаких причин нервничать. Хороший результат будет достигнут, если ты будешь действовать так, как действуешь обычно.
Сан-хек заговорил с Алмазом, пытаясь успокоить его, но в то же время он хотел, чтобы были добавлены максимальные плюсы.
"Хотя бы один….. Я даже не говорю про два...."
Поскольку это был набор из 4 предметов, оно будет иметь значение больше, если к нему припишется несколько плюсов.
- Тогда я начну.
После того, как Алмаз открыл окно для создания ювелирных изделий, перед его глазами, он нажал на кнопку "Светящийся черный глаз (набор украшений)".
- Сначала я создам кольцо.
Срррр, когда Алмаз щелкнул по изображению кольца, изображение появилось в правом глазу Алмаза.
С этого момента Алмаз должен был лично создать Светящийся черный глаз.
При желании он мог бы применить "автокрафт", чтобы сразу же получить результат. На самом деле, большинство производственных пользователей выбирают автокрафт для изготовления предметов. Однако Алмаз никогда не использовал функцию автокрафта.
Как только что было продемонстрировано, он лично разрезал драгоценности, наложив рецепт на свой глаз. Сделав это, он смог произвести изделие с лучшим качеством, чем при выборе автокрафта.
Однако разница была не так уж велика.
Итак, многие утверждают, что ручная работа была всего лишь причудливым фасадом. Кроме того, даже с использованием калибровки системы, ручной крафт был не так прост.
На самом деле, те, у кого не было навыков ручной работы, часто производили предмет более низкого качества. В результате все больше и больше людей верили, что ручное ремесло бесполезно.
Однако из-за настойчивости Алмаза Сан-хек мог больше полагаться на него. Сан-хек знал, что ограничение автокрафта было на уровне великого мастерства.
Чтобы выйти за пределы этого и достичь великого мастера или божественного мастера, мастерство, дарованное богами, потребует ручного ремесла, несмотря ни на что.
С автокрафтом уровень мастерства не поднимется выше уровня самого мастера. Кроме того, даже после достижения максимального мастерства, уровень, на котором уровни мастерства повышаются, различался.
"Я не стану менять направление деятельности Алмаза. У него определенно есть талант достичь небесного мастерства или даже божественного мастерства. Я, конечно, должен доверять... такому пользователю, как он!"
Сан-хек тихо отошёл назад и стал наблюдать за сосредоточенным Алмазом, который держал в обеих руках Сверкающий черный глаз с крафтовыми инструментами.
В соответствии с системой, поскольку невозможно было изготовить изделие, не наложив рецепт на правый глаз, ручное изготовление было нелегкой задачей даже для Алмаза.
Однако единственное, что было уверенно в производстве, - это... Движения его рук, они были достаточно необычны.
Сан-хек наблюдал за каждым этапом процесса с мертвой тишиной.
После того, как прошло около 10 минут.... наконец, был получен первый результат.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 104: Святящийся черный глаз (2)**

- Воу!
В тот момент, когда появилось кольцо, Алмаз выглядел удивленным. Алмаз был удивлен из-за хороших новостей для Сан-хека.
"Один плюс? Два плюса?"
Сан-хек не спросил вслух, чтобы не нарушить концентрацию Алмаза. Ему было любопытно, но лучше подождать от него новостей лично.
- Поскольку атмосфера доброжелательная, я продолжу создавать ожерелье и серьги.
Алмаз сделал ожерелье и серьги сразу после своих слов.
Сан-хек спокойно наблюдал за всем процессом почти 30 минут. Хорошей новостью было то, что выражение лица Алмаза, который делал украшения, было очень ярким.
“Я думаю, что все они, по крайней мере, являются плюсовыми предметами.”
Сан-хек подумал, что все четыре украшения выйдут в более чем один плюс. И этого будет достаточно.
На самом деле, лучше довольствоваться одним плюсом.
- Фууух, сколько времени прошло с тех пор, когда я так концентрировался на чём-то, как сейчас. К счастью, результат так же хорош, как и моя концентрация.
Алмаз приятно рассмеялся и после того, как он подал заявку на сделку с Сан-хек, он передал Святящееся кольцо, Светящееся ожерелье и Светящиеся серьги.
- Спасибо тебе.
Сан-хек в знак благодарности слегка склонил голову в сторону Алмаза после того, как получил предметы.
- Тебе, наверное, понравится. Можешь проверить. Ох, от того что я слишком долго концентрировался на работе после стольких лет, у меня аж глаза заболели. Мне нужно отключиться и немного отдохнуть.
- Да, спасибо ещё раз.
Алмаз очень устал, поэтому сразу же отключился.
После того, как он исчез, появилась подробная информация о 4 предметах, которые Сан-хек положил в свою виртуальную сумку.
Светящееся кольцо [Уникальный набор ++]
- Кольцо, изготовленное из Светящегося черного глаза с исключительной точностью. Это кольцо, которое содержит мощную силу, кажется особенным даже на первый взгляд. Он более особенный, потому что внутри него обитает душа мастера Алмаза.
[Основная способность] Все способности +20(+4)
[Специальная способность] Магическое сопротивление +5 (+1)%
[Эффект от набора] 2 вещи - Предметный навык [Двойной прыжок (A)]
3 вещи - Ловкость +50
4 вещи - Предметный навык [Вспышка (S)]
[Специальный эффект] &lt;Мерцание (A): Скорость передвижения +10%&gt;
[Бонусный эффект] Ловкость +10, Сила + 15
Светящееся ожерелье [Уникальный набор +]
- Ожерелье, изготовленное из Светящегося черного глаза с исключительной точностью. Это ожерелье, которое содержит мощную силу, кажется особенным даже на первый взгляд. Он более особенный, потому что внутри него обитает душа мастера Алмаза.
[Основная способность] Все способности +20 (+20)
[Специальная способность] Магическое сопротивление +5(+0,5)%
[Эффект от набора] 2 вещи - Предметный навык [Двойной Прыжок (A)]
3 вещи - Ловкость +50
4 вещи - Предметный навык [Вспышка (S)]
[Специальный эффект] &lt;Тьма (А): Способность к маскировке +10%&gt;
[Бонусный эффект] Энергия +10
Светящиеся серьги [Уникальный набор +++]
- Серьги изготовлены из Светящегося черного глаза с чрезвычайной точностью. Эти серьги, которые содержат в себе мощную силу, кажутся особенными даже на первый взгляд. Они более особенные, потому что внутри них обитает душа мастера Алмаза.
[Основная способность] Все способности +20 (+6)
[Специальная способность] Магическое сопротивление +5 (+1.5)%
[Эффект от набора] 2 вещи - Предметный навык [Двойной Прыжок (A)]
3 вещи - Ловкость +50
4 вещи - Предметный навык [Вспышка (S)]
[Специальный эффект] &lt;Тьма (А): Способность к маскировке +10%&gt;
[Бонусный эффект] Интеллект +10, Мудрость +15, Ловкость +20
- Вау!
В тот момент, когда он проверил предметы, изумление вырвалось само собой. Кольцо было двойным плюсом, ожерелье - обладал одним плюсом. И обе серьги были тройным плюсом.
Сан-хек ожидал, что самое большее будет один или два плюса. Но его ожидание было приятно обмануто.
“Алмаз…. похоже, этот человек обладает большим талантом, чем я думал. Но почему я не могу вспомнить, был ли в моей прошлой жизни пользователь с именем Алмаз? Может быть, этот человек тоже изменил свою жизнь из-за меня?”
История, в которой он сейчас находился, обладала множественными изменениями.
Без вмешательства Сан-хека Алмаз мог бы потерять талант и свернуть игру.
Во всяком случае, он встретил хорошего человека и получил потрясающий набор, поэтому он не мог чувствовать себя лучше, чем сейчас.
В частности, истинной силой светящегося набора были два предметных навыка, которые были прикреплены к эффекту 2 вещей и эффекту 4 вещей.
"Двойной прыжок (А): Позволяет пользователю совершать дополнительный прыжок. Навык можно использовать один раз в 20 секунд.”
Эта способность казалась ничем, но ее можно было использовать в различных направлениях. На самом деле, только с этой способностью ему не нужно беспокоиться о смерти от падения, как бы высоко он ни был.
Ему просто нужно подобрать время, чтобы совершить двойной прыжок непосредственно перед тем, как он упадет на землю, тогда кинетическая энергия может быть почти полностью стерта.
Во время боя можно было похвастаться движением, которое далеко выходило за пределы ожиданий противника и для побега он мог подняться до позиции, где противник не сможет последовать за ним и убежать.
Двойной прыжок, который может быть применен в самых разных ситуациях.
Это было невероятное умение.
Но наиболее потрясающий был эффект от 4 вещей.
"Вспышка (S): Позволяет пользователю перемещаться на расстояние вашего поле зрения. Однако вы можете перемещаться только в совершенно пустое пространство от вас, до 10 метров. Время перезарядки 25 секунд.”
Вспышка, которое будет называться лучшим полезным навыком ВС в будущем.
Это была улучшенная версия Двойного прыжка.
Способ получить этот навык состоит в том, чтобы завершить полный светящийся набор, как Сан-хек, или овладеть древним магическим знанием, специализированным на "движении".
Однако пользователи, которые изучали древние магические знания, специализировавшиеся на передвижении, часто назывались "челноками" и выполняли роль отправки людей в определенную область через магические врата.
Оно не было древним знанием, которое стало бы так популярно в первую очередь, но будет изучаться теми, кто хочет заработать деньги.
Поэтому для пользователя было крайне редко научиться использовать Вспышку до предела.
Более того, Вспышка, полученное в результате эффекта от набора 4 вещей, не потребляло "ману".
"Вспышка! Наконец-то я его получил.”
Сан-хек, который получил Вспышку, почти стал на том же уровне, что и тигр с крыльями, нет, тигр в сочетании с драконом.
Когда Сан-хек, обладающий высокой скоростью передвижения, начал бы активно использовать Вспышку и Двойной прыжок, то его противник испытал бы адскую боль при виде него.
Сан-хек надел все четыре украшения, а затем отправился туда, где не было народу.
Затем он использовал Двойной прыжок и несколько раз использовал Вспышку, чтобы совершить быструю настройку.\* (\*Быстрая настройка - это использование навыков через естественные движения тела. Об этом говорится в главе 10.)
На самом деле, Двойной прыжок и Вспышка были методами, которые никогда не могли быть использованы легко, если пользователь имел слишком мало игрового опыта.
У обоих был быстрый набор, необходимый для того, чтобы эта техника показала 100%-ный потенциал, но поскольку быстрая настройка - это сложная техника, большинство пользователей даже не задумывались об этом.
Так что, если, кто-то из неспособных в прошлой жизни Сан-хека, имел светящийся набор, таких людей часто называли свиньями, на шее которых жемчужное ожерелье. (\*что-то слишком ценное для людей, которые не имеют ценности.)
Но Сан-хек не был свиньей.
Он был человеком, который мог использовать Двойной прыжок и Вспышку лучше, чем кто-либо другой.
На самом деле, Сан-хек закончил быструю настройку Двойного прыжка и Вспышки всего за пять минут. Быстрая настройка была довольно сложным заданием, и оно бы заняло у хороших профессиональных геймеров несколько часов настройки и корректировки, но Сан-хек - это Сан-хек.
Татак, татак!
Сан-хек, который подпрыгнул в воздух, снова поднялся в воздух, слегка задвигам мышцами.
В мгновение ока Сан-хек взлетел на высоту почти 7 метров, повернул голову и через секунду посмотрел вверх на валун примерно в 9 метрах от него.
Папхат!
Затем его тело исчезло и внезапно появилось над валуном.
Координация Двойного прыжка и Вспышки, позволили плавно передвигаться Сан-хеку.
На самом деле, самой сложной вещью при использовании Вспышки было чувство расстояния. Предел Вспышки был 10 метров, но когда он смотрел на расстоянии более 10 метров, он не мог использовать Вспышку, даже если он фокусировался на секунду.
Особенно было труднее, когда он находился в воздухе.
Таким образом, даже в прошлой жизни Сан-хека, большинство пользователей, которые практиковали Вспышку, не думали о 10 метрах как о предельном расстоянии, скорее их разум держался за 6-7 метрах думая что именно это предельное расстояние, что также позволило им использовать Вспышку свободно.
Тем не менее, Сан-хек свободно передвигался примерно на 10 метров с почти совершенным чувством расстояния. Попрактиковавшись в чувстве расстояния, он решил, что пора использовать Вспышку в воздухе.
Обычно пользователи были более осторожны, когда они использовали Вспышку в воздухе, но Сан-хек при помощи Вспышки переместился на расстояние почти 9,8 - 10 метров.
“Этот хороший навык, почему же я не пытался использовать его раньше в прошлой жизни ... ”
Даже после завершения быстрой настройки, Сан-хек продолжал практиковать Двойной прыжок и Вспышку в течение примерно 20 минут, затем он что-то пробормотал себе под нос с очень довольным выражением лица.
Навыки, которые он хотел попробовать однажды в прошлом, были Вспышка и Двойной прыжок. Но он не мог попытаться использовать их в своей прошлой жизни.
Когда он был в состоянии использовать их, он не мог получить их, а когда он был в состоянии получить их, он не мог использовать их.
Другими словами, судьба была не благосклонна. Но сейчас все по-другому.
Он был в состоянии использовать их, и он уже получил их. И он действительно получил эти навыки раньше, чем кто-либо другой.
“А теперь, может быть, пора к Теневой линии и закончить начатое?”
Поскольку он получил набор Светящегося черного глаза с удовлетворительным результатом, все, что осталось, это найти основание Теневой линии, которая существует в Героических Землях.
Заставить Теневую линию подчиниться было делом более поздним.
\* \* \* \*
Связанный квест продолжался бесконечно.
Легких квестов не было. Большая часть квестов была выше уровня А, так что если он допустит хотя бы простую ошибку, то задание провалится.
Всё должно было закончиться, когда он должен был пройти 20-й связанный квест, но сейчас он прошёл 30-й и был близок к 40-му квесту, вот тогда Сан-хек начал раздражаться.
Но, поскольку он не мог сдаться, он должен был терпеть. (\*Гай Бэк терпел - и ты потерпишь)
В конце концов, связанные квесты продолжались до 40-го и 50-го квеста.
И наконец, когда он закончил 50-й, появился тот, кого искал Сан-хек.
Итак, Сан-хек ничего не делал в течение последних полутора месяцев и только выполнял квесты, и наконец, он нашел основание Теневой линии.
Теневая линия Героев.
Удивительно, но они скрывались в "Доказательстве Славы", религиозной группе, возникшей из Героических Земель.
Доказательство Славы было очень широко распространенной религиозной организацией среди НПС в Героических Землях. Сан-хек не думал, что основание Теневой линии будет религиозной организацией.
Тем более, это было неожиданностью, потому что в Героических Землях Доказательству Славы верил почти каждый НПС.
[Квест] "Апостол Славы" &lt;Связанный квест 50&gt;
: Наконец-то вы узнали, как связаны Теневая линия Героя и Доказательство Славы. Но впереди еще много стен, которые нужно преодолеть. В частности, Четыре Апостола в Доказательство Славы должны быть побеждены, несмотря ни на что. Вы не сможете коснуться Теневой линии Героя, которая скрывается глубоко внутри Доказательства Славы, не победив их.
Состояние прогресса
- Воин Славы "Крепо". (0 атак) – Маг Славы "Эгрей‘’ (0 атак) – Жрец Славы "Покин" (0 атак) – Рыцарь Славы "Тамия" (0 атак) Рейтинг: скрытый (S+++)
Связанный квест был добавлен к квесту Теневой линии, скрытому квесту, связанному с квестом, который уже был у Сан-хека(\*Ахахаха). Сан-хек задавался вопросом, как пройти квест, открыв окно квеста.
“Выше перечисленные это легендарные НПС. Их уровень по меньшей мере от 80 до 90. Хотя не столь опасны, как рыцарь-командир Параян, но эти ребята со способностями, близки к мастеру.”\* (\*Рыцарь-командир Параян. Об этом говорится в главе 34.)
Если учесть, что уровень Сан-хека сейчас составляет всего 55, он мог видеть, насколько сильны были Четыре Апостола.
"Чтобы противостоять этим ребятам... Хммм...……”
Был ли скрытый (S+++) класс такого рода квестом? Подробное объяснение квеста не было дружелюбным. В этом случае, в конце концов, пользователи должны были найти ответ сами.
Сан-хек теперь беспокоился о том, как найти ответ.
Наверняка он сможет "подключиться" к Теневой линии Героических Земель, если пересечёт эту стену.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 105: Безысходность (1)**

(Угадай кто? А? А? А? Правильно! Crusade. Этот \*мат\* совсем уже \*мат\* под конец. \*мат\*. Потому я его снова заменяю и работаю за чоколадку -3-)
Поскольку сложность квеста была достаточно высока, Сан-хек продвигался по квесту не очень быстро. Он тщательно все исследовал и обдумывал.
Все Четыре Апостола отличались друг от друга. Но всех их объединяло одно.
То что все они невероятно сильны.
Каждый их них отличался друг от друга, но все они были чрезвычайно сильны. Сан-хек стал исследовать дальше и обнаружил, что они были примерно на 85 уровне.
Они не были мастерами 100-го уровня, но обладали 85, что было достаточно высоким уровнем.
В частности, как легендарные НПС, их искусственный интеллект был превосходным, и даже снаряжения, которое они имели, было превосходным, поэтому пользователи должны были быть по крайней мере 75-го уровня, чтобы иметь возможность противостоять им.
Другими словами, это означало, что, поскольку пользователи с самым высоким рейтингом в ВС находились на 50 уровне, разницу в уровне с этими НПС было абсолютно невозможно преодолеть.
Сан-хек должен был начать действовать.
"Атаку можно интерпретировать по-разному... даже взаимодействовать с ними любыми способами. Они - легендарные НПС, поэтому эффект от титулов не применяются на них.... В конце концов, единственное что я могу сделать - это одно из двух. Первое, который может занять много времени, но является самым безопасным, и второе, который представляет собой азартную игру, пройти можно быстро, но оно очень опасно. Я должен выбрать одно из двух.”
Учитывая обширность квеста, его можно пройти как минимум за два месяца. Если же идти по более длительному варианту, то на него уйдёт четыре месяца... но с более быстрым вариантом он будет в состоянии решить, выйдет ли этот вариант неудачным или успешном буквально за пару дней.
“Идти по длинному и безопасному или по короткому, но смелому?”
Сан-хек горько улыбнулся, слегка постанывая.
Отложить принятие решения стало бы третьим способом, но он его сразу вычеркнул, потому что откладывать то, что можно сделать сейчас, это не в его стиле.
“Ай, ладно, один раз живём. Пойдём по короткому.”
Сан-хек наконец принял решение.
Ему времени не хватит чтобы идти по длинному и безопасному пути. Впереди было много работы, которые предстоит выполнить Сан-хеку в дальнейшем, поэтому он не мог исключительно зацикливаться на одном квесте в течение нескольких месяцев.
Не было ничего проще, кроме короткого и смелого пути. Но если бы и он был прост... в мире нет ничего легкого
Скорее, этот вариант был гораздо труднее, чем идти по долгому и безопасному пути.
"Фууууууу, НПС с 85-м уровнем... Чем больше я думаю об этом, тем безумнее оно звучит.”
Он сделал свой выбор, но до сих пор был не уверен.
Противник был НПС с достаточно высоким уровнем, нежели рейд-боссы которых он пачками валил. Даже если это Сан-хек, он не мог быть 100% уверен в том, что сможет победить противника.
"Первый - это Маг Славы Эгрей. Пожалуй стоит начать с него.”
Короткий и смелый путь, который выбрал Сан-хек. Это путь... в котором он сразиться со всеми Четырьмя Апостолами
Другими словами, Сан-хек будет использовать силу, а не что-то другое.
На самом деле, это был нелепый вызов во всех отношениях. Обычно "Магические доспехи", "Усиленные древние знания" и "Пробуждающие навыки" были обязательными при таких походах (то есть: на смерть). Сейчас они были просто необходимы для борьбы с легендарным НПС, который был на 85-ом уровне.
Имея по крайней мере 70-й уровень и все эти вещи, он едва ли сможет победить не только его, но и остальных. Но сейчас, у Сан-хека не было этих трех вещей.
Собственно, все эти три вещи еще не появились. И сейчас он находится только на 55-м уровне.
И все же Сан-хек приготовился к этому вызову.
Это был вызов, который он считал безрассудным, но Сан-хек выглядел странно подготовленным.
“Будет трудно, но, по крайней мере, весело.”
В конечном счете, это была игра, и лучше наслаждаться моментом. Сан-хек не хотел впадать в стресс и разочаровываться в такой игре.
“Давай прикинем, что делать, когда имеешь дело с магом, которого можно назвать моим естественным противником. После этого я смогу подумать о том, как поступить с оставшимися тремя Апостолами.”
Если бы Сан-хек был обычным пользователем, он мог бы попытаться найти причины, по которым пройти этот квест был невозможен, но Сан-хек пытался найти способы сделать это возможным.
Начальная точка была другой, поэтому и результат был другим.
“Давай сначала выясним все о нем.”
Его противником был легендарный НПС. Чтобы сразиться с таким противником, ему нужно было многое знать.
Он думал, что этот бой мог быть организован без каких-либо трудностей из-за квеста, но важно то, что и сражаться он где попало не мог.
Для сражения было главное, когда Эгрей был один и находился в таком месте, где ему было бы невыгодно.
И если бы это было возможно, то было бы лучше узнать информацию, такую как основная магическая система, которую он использовал.
"Другая сторона - это информационная сеть, которая охраняет Теневую линию Героических Земель, так что мне придется делать всё самому.”
Он был в состоянии поймать наблюдателей Теневой линии сразу же, когда сделал запрос в информационную гильдию. Это было настолько обременительно, что все приходилось делать одному Сан-хеку.
Сан-хек немедленно перешёл в маленькую деревню, где скрывался Маг Славы Эгрей, и начал тайно собирать всю информацию о нем.
И после тщательного изучения, примерно за три дня он смог поближе рассмотреть Эгрея.
Эгрей был очень активным персонажем, даже когда в прошлом его называли "Великим Магом Огня". Но с годами и по разным причинам он вышел на пенсию и не покидал эту деревню.
Одно можно сказать наверняка: он очень искренне верит в "Доказательство Славы".
Хорошая новость заключается в том, что он был один, когда ушел в отставку и сложил всю свою власть. Другими словами, Сан-хек мог сразиться с ним, в любое время.
Конечно, его специальностью была магия огня, и он был самым сильным "боевым магом", поэтому его боевые навыки ожидались превосходными.
Единственное, чего можно было ожидать, - это то, что он уже более 10 лет находится на пенсии.
В течение 10 лет он находился вдали от реальной битвы, поэтому, по крайней мере, казалось, что у него не сохранились 100% боевых навыков, как тогда, когда он был на действительной службе.
Единственной информацией, которую мог использовать Сан-хек, было то, что он мог выбрать поле боя и время рейда.
"Маг огня, обладающий хорошим мастерством. Затем... темное озеро на рассвете солнца. Отлично!”
Поскольку движение Эгрея уже было полностью записано, в голове Сан-хека только что возникло поле битвы. Каждый день на рассвете перед восходом солнца Эгрей наслаждался прогулкой из дома.
НПС и человека объединяло одно чувство, что когда люди становятся старше, они теряют утренний сон. Так, когда было решено время битвы и рейда, приготовления были фактически закончены.
Закончив приготовления, Сан-хек спрятался глубоко в тени большого дерева у озера и стал ждать появления Эгрея.
Способность сокрытия Сан-хека вышла на новый уровень, поскольку различные эффекты титулов и эффекты предметов наложились друг на друга. В сокрытом состоянии, его даже мастер не мог обнаружить.
Конечно, он использовал способность маскировки, чтобы вычислить движение Эгрея. И в процессе этого он обнаружил, что Эгрей не может обнаружить его в тени.
Великий боевой маг был достаточно силен, чтобы доминировать на поле боя. Ему часто удавалось делать то, что не удавалось воинам и рыцарям одного класса.
Но речь шла о войне.
Война и противостояние 1:1 были совершенно разными. Он был боевым магом, который был мощной атакующей силой, когда был хорошо защищен, но в конце концов, он был человеком с низкой защитой и здоровьем.
Все живые существа в ВС умирали, когда их здоровье достигает нуля. Конечно, Эгрей не был исключением.
“Это действительно непростой противник, но мне не нужно беспокоиться об этом. Если я проткну его мечом, все на этом закончиться.”
Сан-хек, который прятался глубоко в тени и ждал Эгрея, крепко сжимал обеими руками кнут ДТЗК. Как всегда, самым важным в битве Сан-хека была первая атака.
Если всё сделать достаточно правильно, казалось, что Сан-хек может убить Эгрея в одно мгновение.
“Если первая атака пройдёт отлично, я немедленно заспамлю свои навыки и покончу с ним!”
Конечно, он не мог быть в этом уверен. Уровень 85 находится на уровне мастеров, и даже если он маг, у него будет очень высокий здоровье. И никто не знал, каковы будут другие последствия.
Сан-хек сидел в тени и спокойно выжидал 20 минут, прежде чем, наконец, появился Эгрей.
Он, как обычно, шел вдоль озера и наслаждался освежающим рассветным воздухом.
Это было немного забавно для НПС вести себя как живой человек, но искусственный интеллект в конечном счете преследовал этот вид реальности.
Особенно если говорить об легендарном НПС, то для него не было ничего странного в том, чтобы наслаждаться таким расслаблением.
Когда Эгрей подошел немного ближе, Сан-хек снова смог ясно разглядеть серый вопросительный знак, плавающий у него на голове.
Если суммировать смысл этого вопросительного знака, то это был "НПС, связанный с квестом и с ним можно свободно сразиться."
Конечно, свободное сражение также означает, что вам не придется сражаться.
Если Сан-хек пытался решить этот квест с помощью длинного и безопасного пути, вполне вероятно, что он сначала попытался бы поговорить с Эгреем. Сан-хек не знал, примет ли Эгрей разговор или нет, но это был неплохой вариант, чтобы попытаться.
Однако, когда он выбрал "короткий и смелый" путь, попытка начать разговор больше не имела смысла
"Скоро!”
Сан-хек пристально посмотрел на Эгрея, одновременно сжимая кнут ДТЗК.
Поскольку все улучшения / баффы, которые он мог использовать, были приготовлены 10 минут назад, теперь состояние Сан-хека была эквивалентна ядерной бомбе перед взрывом.
Как только он взорвётся, первая атака, которая была достаточно ужасна, чтобы сотрясти небо и землю, будет завершена.
Сан-хек очистил свой разум во время охоты и стал ждать, когда его добыча приблизится на расстояние его атаки. Как только жертва вошла в зону поражения, он рванул, словно молния, и был готов хлестнуть кнутом прямо по его шее.
“4, 3, 2,.....”
Когда он приблизился к Эгрею, он медленно сосчитал в уме свой темп, и в тот момент, когда Эгрей шагнул именно туда, куда он хотел!
Он без колебаний взмахнул кнутом ДТЗК.
Фиинг! Чаререк!
Прямая вспышка молнии пронзила воздух, пролетела и застряла в голове Эгрея. Сан-хек собирался отнять у Эгрея по крайней мере 70% здоровья первой атакой.
Чтобы сделать это, он вложил почти все свои улучшения / баффы в эту атаку.
Согласно намерению Сан-хека, даже если бы он не смог пронзить его голову, тот получил бы по крайней мере огромный урон и был бы оглушен по крайней мере на 5 секунд.
Джоджонг! Квакваквакванг!
Атака застряла намертво. Даже критический удар взорвался и вызвал огромный эффект. Тактильная обратная связь в руках Сан-хека с кнутом ДТЗК подсказала ему, что атака была идеальной.
Однако…. звук был немного странный.
"Чёрт!”
В этот момент Сан-хек интуитивно почувствовал, что появилась какая-то серьезная проблема.
Благословение тьмы! Поддержание сокрытия!
В разгар всего этого ему повезло, что он вовремя использовал Благословение тьмы. Если срабатывало Благословение тьмы, сохранялась Маскировка, но если бы этого не случилось, противник бы ясно опознал местоположения Сан-хека, и тот не смог бы нанести повторный смертельный удар.
Сан-хек изначально планировал нанести первую атаку, эквивалентной ядерной бомбе, и как только противник придёт в себя, он сразу же бы спрятался в тени, не сохраняя маскировки, а затем продолжал бы наносить множественные атаки безостановочно.
Но как только он интуитивно понял, что появились проблемы, Сан-хек разорвал все свои изначальные планы. Теперь ему нужно было что-то другое.
И звук, который заставил Сан-хека сделать это суждение.
Этот звук был спусковым механизмом легендарного ожерелья Эгрея.
"Огненная атака (S+): Светящаяся энергия пламени образует защитный слой и предотвращает несанкционированные атаки. Этот щит поглощает до 50% урона от максимального здоровья. Щит активируется только один раз. Эффект активируется 24 часа в сутки.”
Вот она проблема. Сан-хек, очевидно, не знал, что у Эгрея был этот предмет, и в результате сила ядерной бомбы не сработала.
Первоначально это была атака, которая была достаточно мощной, чтобы сократить здоровье Эгрея до 70%, но теперь он едва ли сократил его здоровье на 20%.
Конечно, в некотором смысле 20% можно считать большим ущербом.
Но это была ужасная неудача для Сан-хека. Хотя он потерял 20% здоровья первой атакой, Эгрей только дернул головой и всего лишь на секунду пробыл в замешательстве.
И это также означало, что у Эгрея появился шанс контратаковать.
Поскольку Эгрей доказал, почему его когда-то прозвали сильнейшим боевым магом, в тот момент, когда на него напали, он уже готовил ответное заклинание в своей голове.
Хваререук!
Ровно через секунду в его руке появилась большая жар-птица, которая полетела к Сан-хеку, который вышел из тени и быстро отступил назад.
Кияааааак! Хвакерук!
Самой большой особенностью "Огненного Орла", которым гордился великий маг пламени Эгрей, была "Неизбежность", она автоматически отслеживала цели. Таким образом, Сан-хек не мог избежать атаки.
Квакваквакванг!
Проглотив Сан-хека, Огненный Орел взорвался.
Казалось, что с самого начало всё пошло не по плану.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 106: Безысходность (2)**

Огненный Орел являлся особой комбинационной магией, поэтому думать какого он уровня было бессмысленно, но если же говорить примерно, то не выше 5-го уж точно. Эгрей мог использовать заклинание 5-го уровня почти мгновенно, благодаря легендарному "Радужному Воспоминанию", который он носил на поясе.
Пояс мог хранить до семи магических заклинаний, каждый из которых был от шестого или более высокого уровня. Оно также позволяло ему использовать хранящуюся магию, сразу же, без каких-либо требований.
Эгрей ушел в отставку десять лет назад, но привычка просыпаться каждое утро и хранить семь магических заклинаний на поясе осталась неизменной.
Он прослужил более 20 лет, поэтому не удивительно что привычка со временем прижилась.
Но эта привычка дала Эгрею шанс контратаковать.
Эгрей был НПС, но необычный НПС. Он мог набирать силу так же, как и пользователь, или же другими словами, он обладал древними знаниями.
Древние знания Эгрея - "Руна Горящей Звезды" и "Бесконечное Горящее Семя" - были сильными древними знаниями, поэтому его магия отличалась от обычной магии пламени.
Огненный Орел горел более интенсивно в тот момент, когда он поглотил Сан-хека. Бесконечное Горящее Семя несло в себе характеристику "Пламени Вне Огня".
Как бы то ни было, он будет гореть до тех пор, пока не превратит Сан-хека в пепел.
- Опасненько. Кто на земле послал этого убийцу?
Эгрей мгновенно почувствовал опасность. Было бы большой проблемой, если бы не его "Дыхание Красного Дракона", которое он практиковал в течение долгого времени на грубом и суровом поле боя.
“Неважно, что я думаю, это не работа Церкви, скорее в этом замешена Теневая линия……”
Не похоже, чтобы у него были причины быть бдительным.
Поскольку Сан-хек был поражен бесконечным "Ограниченным Пламенем", Эгрей смог на мгновение задуматься о причине этого набега.
Но этот короткий миг стал для кого-то шансом.
Фуок! Кхук!
Как только из пламени выскочил Великий меч и пронзил его тело, Эгрей быстро применил одновременно два магических заклинания, хранящихся в Радужных Воспоминаниях - Переход Пламени, был использован после Пламенного Исцеления.
Хварурук!
В тот момент, когда был использован Переход Пламени, тело Эгрея обернулось пламенем, исчезло, и появилось уже примерно в 10 метрах от нападавшего.
В этот момент Сан-хек мог ясно разглядеть то, насколько велик был Эгрей как "боевой маг", глядя на то, как он последовательно использовал магию.
"Черт, этого еще недостаточно.”
Конечно, именно Сан-хек пронзил тело Эгрея Великим мечом. Сан-хек все еще был охвачен Огненным Орлом, который беспрерывно горел.
То, что Сан-хек использовал аватар, созданный реальным Сан-хеком с префиксного эффекта титула Теневого Герцога Пустыни, Эгрей ошибочно предположил, что виртуальный образ Сан-хека, был реальным Сан-хеком, поэтому Сан-хек смог не только сохранить свою личность, но и продолжить сражение.
Благодаря этому, Сан-хек еще раз получил шанс нанести удар. Но по сравнению с первой атакой, в которой было использовано почти все улучшающие эффекты, которые он только мог наложить, теперь же он не мог наложить ни одного улучшающего эффекта вообще.
Но правда ли?
Эгрей призвал заклинание, хотя был снова поражен критическим ударом и смог выйти из зоны атаки Сан-хека
- Кхекк.
Но это не означало, что атака не сработала. Эгрей был вне досягаемости атаки, но не мог уйти слишком далеко.
Эгрей потерял около 40% своего здоровья в последней атаке. Он был в состоянии остановить дальнейший урон, прежде чем оно могло превратиться в катастрофу, но Эгрей все равно не был в своем нормальном состоянии.\* (\*Он был уже ранен первой атакой.)
Джиииииик.
Поскольку его рана быстро залечилась, когда он использовал заклинание Пламенное Исцеление, никаких дополнительных атак со стороны противника не произошли.
Эгрей закончил оказывать первую помощь и молча взглянул на Сан-хека.
В этот момент благосклонность Эгрея к Сан-хеку упала почти до уровня врага, но Сан-хеку было все равно.
Эгрей был противником, так что Сан-хек все равно бросил попытки с ним поговорить. Поскольку Сан-хек рано или поздно встретится с каждым из Четырех Апостолов, первая их встреча станет либо хорошей, либо плохой. На сегодня Сан-хек собирался твердо отодвинуть свой возможный выбор в сторону переговоров и выбрать сторону сражения.\* (\*Я думаю, под этим подразумевается, что каждый раз, когда Сан-хек будет встречать одного из Апостолов, он может выбрать хороший путь (разговор) или плохой путь (сражение). Он уже пошёл по плохому пути с Эгреем.)
- Простите, что нарушаю ваше спокойное утро... У меня столько дел, что единственный способ покончить со всем этим, только этот.
Сан-хек вытащил свой Великий меч и кнут ДТЗК, извиняясь перед Эгреем, тот же в свою очередь, пристально смотрел на него.
- Сумасшедший. О чем ты говоришь?
- Ах, поскольку сейчас не то время когда стоит так беззаботно переговариваться, я опущу причины. Неужели вы думаете, что я отступлю перед таким монстром, как вы?
Сан-хек закончил свои слова и использовал последнюю оставшуюся улучшенную комбинационную карту на своё тело.
Ппуук, ккоооо!
Из тела Сан-хека, пробудился Дракон Чёрного Пламени!
Эгрей, легендарный НПС, имел существенную защиту, так как он находится на высоком уровне.
Поэтому, если он не покончит с ним быстро, дальше и пытаться не стоит.
"Придётся приложить усилия, пока Дракон Черного Пламени не проявит свою силу."
Сан-хек предположил, что здоровье у Эгрея осталось около 30%-40%. В некоторых отношениях, это не очень много, но учитывая, что противник - легендарный НПС 85-го уровня, 30%-40% превращались в 60%-70%.
Так что, Сан-хек должен был покончить с ним быстро, даже если пострадает.
- До чего же высокомерный юноша! Этот парень, первый Пространственный Путешественник, который ведёт себя столь глупо!
Очевидно, Эгрей знал, что Сан-хек - Пространственный Путешественник.
Он даже заметил, что Сан-хек еще не достиг 60-го уровня. В его глазах Сан-хек был щенком. Перед королем гор, тигром, стоял беззубый щенок, который вел себя столь глупо, будто не заботясь о последствиях....
Тигр оставался тигром, даже если был ранен, а щенок с крыльями был всего лишь щенком.
Когда Эгрей рассердился, от его тела поднялась красная аура. Позже, когда пользователи достигали более 70 уровня, и если они получали расширенные древние знания, они могли выпускать такую же ауру.
Сан-хек рассмеялся, глядя на разъяренного Эгрея.
На самом деле, если посмотреть на данную ситуацию со стороны, то для Сан-хека не было ничего хорошего.
Даже если здоровье противника уменьшится на 60% или более, Эгрей все еще хранил силу легендарного НПС 85-го уровня.
И Сан-хек больше не мог использовать Один Удар как свое величайшее оружие.
Все индикаторы стремительно падали к "провалу квеста". Тем не менее, Сан-хек не утратил своей улыбки, хотя знал на что шёл.
"Да, вот так будет веселее. С каких это пор мне нравится спокойные сражения?”
Словно сумасшедший, Сан-хек что-то пробормотал стоя в одиночестве, а затем поднял обе руки.
- Стоит насладиться этим моментом.
Сан-хек снова рассмеялся. Затем он применил то, что недавно приготовил.
[Активирование Продвинутой Карты Магического Секрета "Колесо Фортуны: Шторм"]
Бац! Бац! Повсюду начали вздыматься столбы света.
Это было то, что Сан-хек до самого конца не хотел применять. Причина была проста. Для применения этой карты Сан-хеку потребовалось использовать не менее миллиона золотых.
Если мы переведём один миллион золотых в наличные, то получим примерно 50-60 миллионов вон. Более поразительным было то, что он свел к минимуму область и установил продолжительность действия до 20 минут.
Использование такого количества денег для одной карты было огромным перерасходом. Более того, его не возможно просто так активировать, ведь для этого потребуются некоторые вложения.
"Колесо Фортуны" - использует ваши деньги если вы попали в засаду.
Но как только вы его активируете, то почувствуете некоторое превосходство над врагом.
Стоит ли он своих денег? Однозначно да. Ведь Колесо Фортуны имело много эффектов, и Сан-хек воспользовался одним из них.
Гроаарррр. Квагвагванг! Ссррссшшш!
Светящиеся колонны, парящие над землей, начали сплетаться в воздухе и образовали определённую область. Пространство, которое Сан-хек обозначил заранее, была областью около 100 метров в длину и 100 метров в ширину, или же, простыми словами - это была ловушка, в котором образовался подготовленный недавно Шторм.
Именно эта область начала начала заполняться водой и превращаться в озеро, извергая при этом Шторм в пределах области. Он смог остановиться на миллионе золота, потому что он не использовал «Искусственную Кобылу», потому что уже существовало озеро («кобыла (Mare)» в переводе с латыни означает «море»).
Не будь озера, Сан-хеку пришлось бы использовать по крайней мере ещё 1,5 миллиона золотых, чтобы разыграть Колесо Фортуны.
Джиииииииииккк.
Но на данный момент самым удивительным была не стоимость активации. Неожиданно, Шторм деактивировал "Ограниченное Пламя", которое, казалось, горело вечно.
- Ты должно быть уже заметил, что этот дождь - не обычный дождь.
Сан-хек все еще смеялся над Эгреем.
Как бы он не был велик в роли мага, Эгрей не мог показать на что он способен в области, которая снижает его силу "огня" на 70%.
"Независимо от того, насколько сильна моя магия, если я захочу разрушить эту область с помощью магии пламени, я должен использовать магию не менее 8-го уровня.”
Эгрей посмотрел и заметил, насколько велика эта область. Предел магии пламени, которую может использовать Эгрей, - 8 уровень. Конечно, разрушить эту область было невозможно.
- Дерьмо! Я попал в шторм.
В этой ситуации магия пламени была почти бесполезной. Конечно, это не означает, что Эгрей владел исключительно магией пламени.
Он знал, как использовать и другую магию. Но тот был не выше 4 уровня.
В этой области Эгрей потерял больше половины своей силы в результате непредвиденного сценария.
Но он не мог отказаться от сражения. Он был лучшим боевым магом, также известным как "Огненный Докеби на Поля Боя". Он человек, незнающий слово страха. (dokaebi=корейское мифологическое существо, похожее на тролля)
- Ускорение времени! Сила памяти!
Он применил основные подкрепляющие заклинания на своё тело, и подобрал недалеко плавающие палки обеими руками.
Нет зубов, используй десна. (Сражайтесь с тем, что у вас есть) Хотя магия пламени была насильственно запечатана, он все еще был легендарным НПС с силой, которую нельзя было игнорировать.
Эгрей был силен. Однако он должен был сражаться с Сан-хеком, который пробудил Черного Огненного Дракона со связанными руками (магией пламени), поэтому вероятность выиграть этот бой, был крайне мал.
На ранней стадии Сан-хек был оттеснен разницей основных способностей от разницы уровней, но Сан-хек умело отбросил большую часть проблем связанных с Эгреем.
Каждый раз когда Сан-хек входил в невыгодное положение, он использовал преимущество "неожиданность от природы" и кнут ДТЗК, чтобы нанести ответный удар по Эгрею.
Поскольку траектория в которой летел ДТЗК была непредсказуемой, в некоторых моментах даже для Сан-хека, Эгрей, который имеет большой боевой опыт, не мог предотвратить или избежать всех атак.
Со временем на теле Эгрея появлялось все больше и больше ран.
После 10 минут избиения, Сан-хек подумал, что сейчас самое время чтобы использовать навык Великана "Увеличение!(S)".
Сразу после того, как было использовано Увеличение, Эгрей, который становился все слабее и слабее, был быстро оттеснен к краю Сан-хеком.
Конечно, Эгрей все еще сопротивлялся. Он выпускал сильные атаки на тело Сан-хека. Но проблема была в том, что Сан-хек пережил их.
Способность Сан-хека уклоняться была настолько высока, что он часто забывал о своей защите. Если же образно, Сан-хек лучше переносил атаки, чем уклонялся.
Однако обычно он так хорошо избегал атак, что не замечал этого.
Чварурук! Одудудук!
Сан-хек замахнулся, а затем ударил по рукам Эгрея кнутом ДТЗК. И руки Эгрея каким-то странным образом упали и обвисли.
- Готово!!
Больше не имело значения, поддерживать навык Увеличение до деактивации которого отсталость примерно 2 минуты. Эгрей уже был в нокауте, так что теперь Сан-хек мог спокойно покончить с ним ударом по голове.
Но Сан-хек на самом деле не хотел сносить ему голову.
- Я думаю, что сейчас самое время появиться.
Сан-хек хотел чего-то другого.
И в этот самый момент наконец-то появилось то, чего он хотел.
\*Я думаю, под этим подразумевается, что каждый раз, когда Сан-хек будет встречать одного из Апостолов, он может выбрать хороший путь (разговор) или плохой путь (сражение). Он уже пошёл по плохому пути с Эгреем.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 107: Апостолы Славы (1)**

[Маг Славы Эгрей был побеждён. Скорость атаки Эгрея увеличилась на 100% , и вы выполнили одно из четырех четких условий квеста "Апостол Славы".]
[Вы заставили Эгрея создать Кольцо Судьбы и сделали его послушным.]
[В то время как прекрасно завершив скрытые условия, вы завершили скрытый квест S-класса "Маг Славы".]
[Были созданы три похожих скрытых квеста S-класса.]
[Был создан скрытый квест SS-класса "Апостолы Славы", объединяющий четыре скрытых квеста.]
[Поздравляю. В результате этой бессмысленной битвы вы получили огромное количество кармы, которая достигла своего предела, и ваш уровень повысился.]
[Добившись невероятных результатов, вам присвоен легендарный титул " Нет ничего невозможного!".]
Он получил то, что хотел, и даже неожиданные прибыль.
Над головой Эгрея появился золотой вопросительный знак. Это означало, что он мог продолжать квест через него.
- Готово!
Сан-хек энергично кивнул головой и ослабил хватку на ДТЗК. Эгрей был признан побежденным, поэтому Сан-хек получил все награды за квест.
Когда Сан-хек решил расслабиться, тело Эгрея неожиданно приняло мутную форму.
"А? Что это?”
Он ожидал какой-нибудь реакции со стороны Эгрея.
[Вы получили "Звезду (Эгрей) Славы", которая скопировала душу Эгрея.]
Из тела Эгрея, которое стало мутным, появилось красное свечение, создавшее красный драгоценный камень, который немедленно отправился в виртуальную сумку Сан-хека.
“Это предмет для квеста?”
Сан-хек решил проверить его позже и посмотрел на Эгрея, который вернулся к своему первоначальному виду.
- Теневой Герцог.....
Обновлен ли квест? Эгрей, который пришел в себя, узнал Сан-хека.
- Желаешь поговорить?
- Ха, тебе действительно нужно было сделать это насильно?
Эгрей обращался с Сан-хеком как с Теневым Герцогом. Даже если Кольцо Судьбы было добыто силой, оно устанавливало отношения между ними обоими.
- Я ничего не мог поделать. Потому что это был самый быстрый и верный путь.
- Ага, случись что-нибудь, и у нас не было бы возможности поговорить.
- Тогда это была бы моя судьба.
Сан-хек не слишком задумывался над этим вопросом. Важно было сделать все правильно, но даже если бы он потерпел неудачу, не было причин заканчивать свою жизнь или впадать в глубокое отчаяние.
- Значит, судьба... Понимаю. Так что в конце концов все это было предопределено. Хорошо. Если таково Божье предназначение, то я, нет, мы должны подчиниться.\*
Он кивнул Сан-хеку и что-то пробормотал: И в этот самый момент перед глазами Сае-хека появилась награда за завершение скрытого квеста S-класса "Маг Славы".
[Пожалуйста, выберите награду за скрытый квест S-класса "Маг Славы". Пожалуйста, выбирайте обдуманно, поскольку вы можете выбрать только одну из пяти наград.]
Вместе с сообщением в воздухе появились пять окошек с наградами.
Первая награда - это Дыхание Красного Дракона, легендарное ожерелье, которое носит Эгрей.
Вторая награда - это Радужные Воспоминания, легендарный пояс, который носит Эгрей.
Третья награда - это "Бесконечное Горящее Семя", которое является скрытым древним знанием, полученным Эгреем.
Четвертая награда - это уникальное титул "Человек, преодолевший трусость".
Последней наградой, была уникальным потребляемым предметом "Кровь красного Дракона".
Сан-хек был поистине удивлен, когда увидел пять наград. На первый взгляд, награды могли показаться удивительными, потому что они были достаточно хороши по своему, но была и другая причина, почему он был удивлен.
"Кровь красного Дракона! Твою жеж. Не думал что он здесь появится.”
Пятая награда - Кровь красного Дракона. Во какие эффекты он имел;
Кровь красного Дракона [Уникальный +++]
- Давным-давно, жил-был красный дракон, который из-за своей жадности желал самого сильного пламени. Жадность в конечно счёте эта, его погубила. Но перед этим, красный дракон, в агонии от силы пламени, уничтожил половину планеты Тринарк и пал от неконтролируемой силы пламени. Спустя некоторое время появились те, кто хотел собрать кровь, текущую из тела красного дракона, поскольку его кровь, обладала удивительной силой.
[Основная способность] В течение 30 минут вероятность нанесения критического удара составляет 100%, все атаки становятся критическими ударами, а критический урон увеличивается на 400%. Кроме того, создается аура, которая увеличивает атаку и защиту на 400% и уменьшает весь урон на 50%. Наконец, способность к самовосстановлению также увеличивается на 1000%.
[Специальная способность] Нет.
[Специальные эффекты] При приеме внутрь, ваше тело будет гореть в течение 30 минут, но так же, вы будете получать неограниченный запас энергии. [Через 30 минут после его приема вы безоговорочно умрете. Никакая сила не поможет вам избежать этой смерти. Кроме того, эта смерть сжигает карму, так что 20% кармы, которой вы обладаете на момент приёма, исчезнет. И после смерти, необычайно мощное пламя уничтожает все ваши предметы.]
[Количество применения] 8.
Кровь красного Дракона. Одним словом, это была вещь за гранью реальности. Или же другими словами "легальный чит". Конечно, штраф за применение было пугающим настолько, что требовало много решимости от игрока, чтобы действительно использовать его.
Но, как всегда, решение можно было принять. Если у вас есть сильное желание, то вы можете принять любое решение, даже если оно стоит денег в реальном мире.
Это означало, что его можно использовать как угодно.
Но, его было гораздо труднее получить, чем обычный легендарный предмет. И вправду, в прошлой жизни Сан-хека этот предмет был обнаружен только тогда, когда третья планета была открыта за второй планетой после первой планеты Тринарк.
То, что останется неизвестным еще как минимум четыре года, появляется сейчас. Более того, в тройном плюсе.
Кровь красного Дракона, первоначально можно было использовать дважды, если она без плюсов конечно, но с добавлением тройного плюса, количество использований увеличилось в 6 раз и стало 8.
Кровь красного Дракона имеет немного другой результат в зависимости от того, кто ее принимает, но если этот пользователь был высокоуровневым игроком, то после применения этого чудо зелья, он мог в одиночку расправиться с рейдовым боссом, по крайней мере, в течение 30 минут.
Короче, перед ним предстал легальный чит во всей красе. Хотя было трудно решиться применить его, потому что Сан-хек может потерять много вещей, но как только он его выпьет, он мог превратиться почти в полубога.
“Если другие пользователи увидели бы этот вариант награды..... скорее всего, они не выберут Кровь красного Дракона.”
Дело не в том, что у крови Красного Дракона есть какие-то дефекты(а они есть), просто Кровь красного Дракона, имеет огромный штраф, который негативно скажется при выборе предметов.
Обычные пользователи - это обычные пользователи, но Сан-хек был другим. Он не обращал внимание на другие награды с тех пор, как его внимание привлёк Кровь красного Дракона.
“Для меня оно самое то! Даже если вы предложите мне два легендарных предмета, я обязательно выберу Кровь красного Дракона!”
Причина, по которой Сан-хек уделял все свое внимание Крови красного Дракона, заключалась в том, что он был уверен, что сможет использовать ее совершенно незаметно для других.
Неудивительно, что игроки высшего уровня пили Кровь красного Дракона только для того, чтобы сломать игру. Так что Сан-хек не собирался пить Кровь красного Дракона в открытую.
“Эта явно какая-то шутка, я даже не могу в это поверить... Нет, как бы я ни регрессировал, я действительно никогда бы не подумал, что получу его в этой жизни.”
Кровь красного Дракона была чем-то таким, что даже Сан-хек не знал, как ее добыть. Он только слышал, что где-то, что-то подобное было.
"Кровь красного Дракона... только с ним можно кое-что сделать. Ну... я уверен, что можно сделать.”
Сан-хек продолжал кивать головой, с удовлетворенным видом.
Он знал комбинационную формулу, но отказался от нее из-за бессмысленного вещества под названием Кровь красного Дракона.
"Дыхание Яростного Дракона! Если я стану обладателем такого предмета, то в дальнейшем мне будет нечего бояться.”
Хотя Кровь красного Дракона можно использовать в течение 8 раз... на этом всё. Это означало, что он может применить его только 8 раз, за место "Дыхания Яростного Дракона", но в основном это не имело значения.
Гораздо важнее было то, что он может использовать его в течение 8 раз.
Сан-хек, конечно же, выбрал Кровь красного Дракона, и она попала прямо в сумку Сан-хека.
- Я признаю тебя Слугой Славы. Однако мысли остальных троих могут быть иными. Если вы хотите встретиться с ними лицом к лицу и добиться их признания... ты должен будешь стать истинным наследником Славы.
Упрощая слова Эгрея, он говорил, чтобы остальные трое Апостолов также должны быть побеждены. Метод был не важен. Важно было заставить всех трех НПС признать свое поражение.
[Квест, Дорога Короля Теней [миф, скрытый, основное]
- Если есть свет, то есть и тьма. Если вы сможете пройти сквозь тьму и взобраться на трон тени, это станет легендарным и мифическим событьем. Вы, кто ищет путь в самой темноте... благословляетесь тьмой....
[Связанный квест]
- Первый связанный квест "Теневая линия пустыни Адского пламени" [Завершен]
- Второй связанный квест "Теневая линия Героев" [В процессе]
- Третий связанный квест "Апостолы Славы" [В процессе]
- ????
- ????
•••••
•••••
Интересно было то, что все вновь созданные квесты были связаны с поиском Дороги Короля Теней.
Дорога Короля Теней ставит скрытые квесты SS-класса в качестве связанных квестов, доказывая, что этот квест с тремя абсолютными условиями "миф, скрытый, главный".
Это не походило на обычные квесты, которые пробуждали в нём дух.
“Однако….. Я закончу тем, что прорвусь.”
Сан-хек улыбнулся и взглянул на новый легендарный титул.
Титул - "Нет ничего невозможного! (Первое соло!)"
Класс: Легендарный
Описание: Тут нечего говорить. Награды вы уже получили. И если уж что-то добавить, то вы тот, кто находится за рамками здравого смысла, и для вас кажется нет ничего невозможного.
Эффект - [Префикс: Нет] [Постфикс: Нет] [Постоянный эффект: &lt;Вызов Бесконечности (SS+): Создаётся мистическая сила, которая уменьшает разницу, между вами и высокоуровневым противником с которым вы сражаетесь. Все, что отличается от вашего противника, улучшается в вас, поэтому разница уменьшается вдвое. Однако, когда вы формируете группу, ваш прирост способностей определяется суммированием и усреднением способностей ваших коллег.&gt;]
"ЧТО БЛ\*ТЬ?!”
Сан-хек, который подтвердил эффект титула, неосознанно вскрикнул.
Эффект титула был настолько велик, что Сан-хек отреагировал именно таким образом. Был эффект титула, который мог дать действительно удивительную силу Сан-хеку.
Хотя титул по себе неплохой, по меркам обычного пользователя, но то что он обеспечивал снижение потенциала врага, превращало его с легендарного титула в мифический.
Даже сейчас Сан-хек, который находится на 56 уровне, должен был победить легендарных НПС, которые находятся на 85 уровне. Так что, учитывая разницу в статистике между ними, Сан-хек смог получить огромный бафф из-за титула.
Сан-хек редко когда играл с группой, но теперь же он об этом задумался, и он мог в какой-то степени ожидать, что эффект титула действительно достигнет уровня Мифического +++.
“Это действительно супер Дэбак.”(потрясно)
Сан-хек успокоил волнение и перечитал описание титула еще несколько раз. Каждый раз, когда он перечитывал, он чувствовал блаженство. Оно было похоже на эффект, который не появлялся в прошлой жизни Сан-хека.
Это каким-то образом заставило его почувствовать, что он получил признание за все свои усилия.
Для Сан-хека, которому в будущем предстоит сделать много безрассудных вызовов, этот титул был невероятно надежной командой поддержки. Он думал, что никогда не сможет получить лучшего титула.
\* \* \* \*
Из-за того, что он победил Эгрея, осталось три человека.
Конечно, Сан-хек планировал покончить с каждым из них короткой и смелой стратегией.
Проблема заключалась в том, что остальные из них не были превосходного уровня, что и Эгрей, и казалось, что легендарный титул, нет, мошеннический титул "Нет ничего невозможного", который он получил, мог бы как-то решить ее.
Однако, независимо от того, насколько разница была уменьшена из-за эффекта титула, он должен был тщательно подготовиться, потому что они были достаточно сильны, чтобы заставить его чувствовать себя обремененным.
Сан-хек решил начать с жреца - &gt; воина - &gt; рыцаря. Он планировал сначала сбить с ног самого сильного рыцаря, но подумал и понял, что лучше напасть на самого легкого из этих троих - жреца.
Его вторая цель, Жрец Славы Покин, как и Эгрей, была наполовину на пенсии, но вместо этого, в отличие от Эгрея, она путешествовала по городам и лечила тех, кто был ранен или болен.
Итак, когда Сан-хек уловил ее след, он начал тайно следовать за ней.
Он снова начал подготовительные этапы. И первым из которых был - сбор информации.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 108: Апостолы Славы (2)**

Собрать информацию о Покине было немного легче, чем об Эгрее. Но вместо этого было труднее предсказать маршрут. Невозможно было точно предсказать, где она окажется и куда направится, потому что она рандомно бродила по Героическим Землям.
Тем не менее, можно было предсказать приблизительный маршрут, учитывая, что она путешествовала по маленьким, отдаленным деревням, а не по большим городам.
Покин была типичным жрецом. Но все же, недооценив и опрометчиво напав на нее, вы будете истощены после очень долгого сражения.
Покин была противником, которого нужно было сбить с ног гораздо быстрее, чем Эгрея. Если у нее появится шанс, она может воскреснуть из мира мёртвых с ее уникальной способностью исцеления, и вероятность того, что Сан-хек сможет её победить, будет крайне ничтожна.
За первой атакой, должны были следовать непрерывные атаки, чтобы не дать ей возможность передохнуть, так что всё, что имел Сан-хек в своём распоряжение - это минуту, чтобы победить её. Он не должен позволить ей использовать ее способность к исцелению вообще.
Но конец всему этому настанет тогда, как только она воспользуется своей способностью исцеления.
Итак, Сан-хек начал готовить первую атаку, которая была еще более мощной, основываясь на уроках, которые он извлек из своего боя с Эгреем.
Если раньше ему пришлось нанести обычный улучшенный первый удар по Эгрею, то сейчас же всё станет легче благодаря титулу "Нет ничего невозможного".
Но всё же Сан-хек не был удовлетворен только им и решил использовать Черного Огненного Дракона с самого начала без колебаний.
Конечно, все это не могло быть сделано вблизи Покина. Обычно жрецы обладали способностью "Чувство Опасности". Так что даже в состоянии сокрытия, перед высокоуровневым легендарным жрецом НПС, он не мог быть безрассудным, потому что сокрытие могло быть нарушено.
Точно предсказать всё невозможно, но как только он предскажет наиболее точный маршрут её передвижения, он должен закончить все приготовления и организовать засаду на этой основе.
Если по предсказанному маршруту, по каким-то причинам, цель не пройдёт, набег стоит отложить, и лучше дождаться времени перезарядки всех навыков улучшения, а затем всё настроить по новой.
Это было лучшее, что мог приготовить Сан-хек.
Учитывая цену различных комбинаций карт, используемых для засады, потребовалось около 50 000 золотых, чтобы подготовиться в первый раз, но сейчас было не время думать о экономии денег.
Сан-хек решил действовать по мере возможности и ввести в действие "Операцию Внезапного Покина".\* (\*Пусть все станет ясно в бою.)
\* \* \* \*
И в первые же моменты, самым неприятным стал маршрут передвижения Покина. Он по-своему рассчитал наибольшую вероятность того, что она 100% попадет в засаду, но за место этого четыре раза подряд потерпел неудачу.
Операция заняла три дня, и 200 000 золотых были потрачены впустую.
Теперь, он поспешно определился с пятым пунктом засады, и закончил все приготовления, но, если Покин снова пойдёт не по тому маршруту, Сан-хеку придется отложить свой план в долгий ящик и придумать что-то другое.
- Пожалуйста, давай, пройди по этому маршруту.
У Сан-хека было пять собственных активных укрепляющих эффектов. Поскольку количество улучшений, которые могут быть активны, зависит от уровня, Сан-хек, который находится на 56 уровне, был ограничен только пятью.
Тело Сан-хека переполняло силой, потому что его путь вел к выбору очень сильных вещей.
Поскольку время перезарядки этих пятерых улучшений составляло не более 15 минут, Покин должна была прибыть сюда в течение 15 минут.
По крайней мере, по расчетам Сан-хека, Покин должна была пройти здесь через 10 минут. Если через 10 минут она не пройдёт мимо, это означало, что она пошла в другую сторону.
"9 минут.... Черт, это еще одна неудача?”
Сан-хек прикрыл свой правый глаз ладонью и посмотрел на метки и таймеры восстановления улучшающих эффектов, которые в настоящее время отображаются перед его левым глазом.
Через него Сан-хек мог видеть, сколько прошло минут.
Но именно тогда!
Появилась Покин, которую Сан-хек так долго ждал.
"Наконец-то она пришла!”
Как только появилась Покин, Сан-хек скрылся в тени и крепко сжал "Великий меч Ослабевшего Короля Теней".
Он подумывал о том, чтобы использовать кнут ДТЗК, которым очень легко атаковать, как когда он нападал на Эгрея, но он обнаружил, что "Великий меч Ослабленного Короля Теней" намного лучше, потому что его противник жрец.
Несмотря на то, что кнут ДТЗК получил основной оружейный эффект, урон при первой атаке был подобен Великому мечу Ослабленного Короля Теней, так как Великий меч был очень высокосортным оружием. Нет, скорее Великий меч Ослабленного Короля Теней был лучше.\* (\*Основной эффект оружия объясняется в главе 23)
Специальный эффект Великого меча Ослабленного Короля Теней, "Черный Меч", уменьшает исцеляющий эффект на 20%, так что даже если Покин использует исцеляющее заклинание, он сможет подавить эффект до предела.
"Один удар! Я делаю все в этом единственном ударе.”
Сан-хек контролировал свое дыхание и продолжал смотреть на Покин.
Тем временем Покин постепенно направлялась к укрытию Сан-хека. Для Покина эта дорога была просто обычной дорогой в соседнюю деревню.
Честно говоря, она и представить себе не могла, что кто-то следит за ней.
Никто не беспокоил ее с тех пор, как она объявила о своем намерении жить жизнью для "всех людей" пять лет назад, когда она ушла с поста верховного жреца.
Она была очень уважаемой фигурой в Героических Землях, называемых "Святыми". Даже ее священная аура была достаточно сильна, чтобы подавить инстинкты монстров.
Итак, она неторопливо шла по улице.
Расстояние между Сан-хеком и Покином сократилось примерно до 40 метров. Сан-хек планировал нанести первый удар, как только расстояние сократится до 10 метров.
Самым верным было нацелиться в спину противника, когда он будет в пределах 3 метров, но против легендарного НПС Покин, время играло важную вещь, так что лучше не рисковать.
Сваааа.
Однако, как только Покин приблизилась на 40 метров, что уже входило в пределы досягаемости Сан-хека, в глубине тела Сан-хека начала проявляться какая-то таинственная сила.
[Вызов Бесконечности (SS+) Активируется для повышения вашего уровня и всех способностей. Разница между вами и врагом сократилась вдвое.]
В этот момент Сан-хек почувствовал, как огромная энергия обволакивает все его тело. Это был не просто укрепляющий эффект.
Просто по уровню, Сан-хек внезапно вырос до 70. Разница между 56-м и 70-м уровнем была настолько велика, что никакими словами ее не описать.
Конечно, увеличились только основные способности, в то время как такие способности, как древние знания или общие навыки, остались прежними, но сама основная способность была устрашающей.
“Если всё действительно так... я справлюсь.”
Сан-хек, который явно чувствовал невиданную силу, обвившую его тело, смог обрести определенную уверенность.
Сан-хек был весьма обеспокоен тем, что сила, собранная в его теле, станет настолько большой, что сокрытие будет отменено.
Расстояние от Покина теперь составляет всего 30 метров.
"10 метров - это тоже опасно. 20 метров! Если она приблизится на такое расстояние, я нанесу удар.”
Сан-хек пересмотрел свой план.
Впервые он использовал эффект Вызов Бесконечности, и он еще не был в состоянии справиться с силой. Таким образом, он не мог контролировать силу в нём, что означало, что вскоре он будет пойман чувствами Покина.
Итак, Сан-хек решил начать первую атаку, прежде чем она поймет что что-то нет так.
И снова расстояние сократилось.
Теперь их разделяло 20 метров. Наконец, этот момент настал.
- Хааап!
Сан-хек выскочил из тени, сжимая в руке Великий меч Ослабевшего Короля Теней.
Техника, которую он использовал, была специальной техникой Теневого Рыцаря, Теневой Клинок. Этот навык позволял выпрыгивать из тени во время набега на врага, если атака проходит успешно с сохранением маскировки, то он применяет эффект увеличения урона на 10%.
Фааатт, джиджиджиджиджик!
Сан-хек, выпрыгнувший из тени, мгновенно пробежал расстояние в 20 метров и, держа наготове Великий меч Ослабевшего Короля Теней, излил огромную энергию в пространство перед собой.
Именно в этот момент.
[Некоторые из замков, запирающие небесную библиотеку, отперлись, от чего выполнились скрытые условия.]
[В результате действия появился превосходный навык, который не должен появляться.]
[Клин! Клин! Многочисленные замки начали отпираться, и знание небесной библиотеки были высвобождены.]
[Серия чудес! Вы проникли во все замки вашими силами и овладели секретом мастерства превосходного навыка "Рагна клинок".]
[Поскольку все условия были соблюдены, "Рагна клинок", который зарегистрирован как навык события, будет активирован.]
Кквваааааааа!
кквакваквакванг!
Сила "Бога", исходившая из Великого меча Ослабевшего Короля Теней, поглотила Покина впереди. Нет, он поглотил всю территорию, включая Покин.
- Какой навык активировался?
Именно Сан-хек привел в действие Рагна клинок, но даже он выглядел удивлённым.
Конечно, он знал, что такое превосходный навык.
Именно в последние мгновения, когда третья планета переживала кризис разрушения темными династиями, предшествуемый легионом злых драконов, открылась небесная библиотека и даровала божественные техники некоторым особым Пространственным Путешественникам.
Навыки Бога были превосходными навыками.
Существуют различные ограничения, но сама чистая сила - это превосходный навык, обладающий способностью выходить за пределы мифического уровня.
В то время не было сотни из миллиардов пользователей, которые получили этот особый навык.
Это было что-то вроде особого навыка.
Но теперь он ей обладал. Что-то слишком много на него навалилось в последнее время, хотя ВС уже была полноценной игрой с момента ее выхода.
Это был действительно великий дар, хотя казалось более сложным зарегистрировать превосходный навык, который должен был быть зарегистрирован как особый навык, чтобы уравновесить событие, так как это было наградой за событие. (\*Крч. Он получил то, что не должен пока что получать. Но так как он уже его получил, этот "особый" навык всё таки зарегистрировался даже без события)
“Это результат, который я создал сам, но... Не выходит ли всё это за рамки здравого смысла? Меня же не забанят да?”
К этому времени Сан-хек забеспокоился.
Но беспокойство делу не поможет. Сан-хек все равно не "намеренно" использовал полученный баг.
Он просто делал то, что делал, чтобы максимально использовать свои способности, которые создали бессмысленный результат.
Гууу.
И вот он результат всей этой неурядицы.
След огромного кратера на земле. Перед Великим мечом Ослабленного Короля, который протянул Сан-хек, был отчетливый след огромной ударной волны, сметающей все на своём пути.
Это выглядело так, как будто Бог протянул руку и пробил большую дыру в самом пространстве.
А посередине стояла на коленях Покин и изрыгала белый свет.
Как и у Эгрея, у Покина было легендарное украшение с сильным защитным заклинанием.
Конечно, в момент опасности "Свет Славы", созданный ее украшением, плотно окутал ее.
Этот свет имеет эффект удвоения максимального здоровья и уменьшения всех повреждений на 30%. Но…. в присутствии Рагны клинка это не имело никакого смысла.
Рагна клинок преодолел силу Света Славы.
Даже если Покин и была "великой", то только по меркам планеты Тринарк.
С другой стороны, Рагна клинок был навыком, который использовался как высшая техника на третьей планете за планетой Тринарк. Даже на последней планете Сан-хека, четвертой планете, превосходные навыки были все еще сильны.
Естественно, НПС перед ним не мог перенести такой силы.
Поскольку навык не предназначался для ее уничтожения во время "квеста", в последнюю минуту была задействована "система", самая могущественная сила в мире ВС.
Каким бы великим не был Рагна клинок, он не мог преодолеть "систему".
Так что, в конце концов, Покину удалось избежать смерти.\* (\*Да, ведь Рагна клинок - это не подавляющий навык уверенного убийства, а огромная ответственность. Вам может быть интересно, почему этот навык был введен неожиданно, но не волнуйтесь, Рагна клинок является важным сюжетным моментом.)
[Жрец Славы Покин побежден. Скорость атаки Покина увеличилась до 100% и одно из четырех четких условий квеста "Апостол Славы" выполнено.] (\*...что-то быстро)
[Вы заставили Покин создать Кольцо Судьбы и сделали её послушной.]
[В то время как прекрасно завершив скрытые условия, вы завершили скрытый квест S-класса "Жрец Славы".]
[Второе условие скрытого квеста SS-класса "Апостолы Славы" выполнено.]
[Превосходный навык "Рагна клинок" - это высшая техника уничтожения, которая уничтожает все препятствия на своём пути.]
[В результате вся карма, подлежащая вознаграждению, была уничтожена, а награды за скрытый квест класса "Жрец Славы" были потеряны. Карма, выигранная после победы над Покином, тоже исчезла.]
“...”
Первое системное сообщение было хорошим. Но сообщение в конце было нелепым. Техника, которая стирает карму..... в прошлой жизни Сан-хек видел несколько превосходных навыков, но ни одно из превосходных навыков, которые он видел, не заходило так далеко, как этот.
Так или иначе, благодаря Рагна клинку, награда Сан-хека была унесена прочь.
"Аааааааа~ это несправедливо.”
Конечно, он не мог получить то, что ему было нужно. В этот момент Сан-хек смог ясно увидеть, каково наказание за использование превосходного навыка Рагны клинка.
Большая часть превосходного навыка сопровождалась сильными штрафами и срабатыванием условий, подобных этому..... и наказание Рагны клинка было "Все виды компенсации недоступны".
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 109: Рагна клинок (1)**

Как и Эгрей, Покин выплюнула "Звезду Славы", которая испускала белый свет. Она реагировала точно так же, как и Эгрей, но между ними было одно отличие.
Это было чувство почтения к Сан-хеку. Возможно, она была немного “не в себе” из-за Рагна клинка, но она была очень вежлива по отношению с Сан-хеком.
Сан-хек тоже это чувствовал, но не обращал на это внимания.
Реакция Покин не имела для него особого значения, потому что у него уже была запланирована следующая цель - Воин Славы Крепо.
Начиная с Воина Славы, Сан-хеку будет нелегко использовать внезапные атаки, которые были эффективны до сих пор.
Потому что Воин Славы Крепо и Рыцарь Славы Тамия все еще находились на действительной службе, поэтому, конечно, у них были "силы", прикрепленные к ним.
Воин Славы Крепо также был прозван "Железным наемником", и он был самым известным наемником НПС в Героических Землях.
Так что вокруг него всегда крутились наемники.
Сан-хек направился к боевой Крепости Синего Волка, где он находился.
Эта область все еще была активной областью, полной Мазоров (демонов), которые поднимались из Магье (мира Дьявола), поэтому неудивительно что повсюду были бесчисленные наемники НПС.
Конечно, здесь ошивались и регулярные армии. Среди которых была Рыцарь Славы Тамия.
Предыстория игры гласила, что великие герои планеты Тринарк победили Маванга (Короля Дьяволов) и оттеснили власть Магье (мир Дьявола) к северной части Героических Земель, но война на этом не закончилась.
Другой Маванг (Король Дьяволов), который еще не пал, постоянно вел войну на Солнечном континенте.
Конечно, Солнечный континент был скорее на полпути между планетой Тринарк и Луной, но это не имело значения.
Важно было то, что вторжение Магье (мир Дьявола) было ослаблено, но не полностью.
Найти Крепо оказалось нетрудно. Получить информацию о нем было ещё проще.
Купив всего несколько стаканов спиртного, наемники с готовностью выдали информацию о Крепо. Крепо даже не думал скрывать свою силу, потому что "сила" была их целью.
Благодаря этому, Сан-хек смог собрать всю информацию о Крепо очень легко.
Но проблема заключалась в том, что он не мог совершить набег на Крепо внутри крепости.
Ничего особенного не изменилось, даже когда он вышел на улицу. Крепо работал в основном по большим заказам, и большинство крупных заказов поступало от четырех рыцарских орденов, которые охраняли это место.
Чтобы нанять НПС на уровне Крепо, его обычно нанимала нация.
Во всяком случае, когда он выходил из боевого Крепости за каким-нибудь большим заказом, он также брал с собой много наемников, а не отправлялся один. Так атаковать его было труднее, чем в крепости.
Сан-хек, собравший всю информацию, тихо волновался про себя.
Должна произойти ситуация, в которой он будет иметь возможность сразиться только с Крепо. Он продолжал думать о том, как сделать так, чтобы эта ситуация произошла.
И после напряженных размышлений он нашел ответ в течение нескольких часов.
Это деньги, чтобы заплатить наемникам.
И если говорить о деньгах... Сан-хек был переполнен ими. Даже если он не нация, по крайней мере, этого было достаточно, чтобы нанять легендарного наемника НПС.
Миллион золотых.
Всего лишь миллион золотых за полдня эскорта, но он смог вытащить Крепо из боевой Крепости.
На самом деле, он надеялся вытащить его на полдня, но вышло лишь не больше чем на полчаса. В течение этого времени не было пользователя, который потратил бы миллион золотых.
Сан-хек никогда бы такого не сделал, если бы не обстоятельства. Было бы расточительством заплатить 1 миллион золотых, чтобы нанять легендарного наемника НПС, который даже не мог войти в подземелье.
Но это был единственный способ вытащить Крепо одного из боевой Крепости.
К счастью, было решено заплатить 300 000 золотых вперед и 700 000 золотых после экскорта. Если Сан-хек сумеет подчинить себе Крепо, велика вероятность, что ему не придется отдавать 700 000 золотых, которые он обещал заплатить по завершении работы.
“Но если не удастся, 700 000 золотых улетят вместе с квестом.”
Сан-хек, который позвал Крепо, спрятался в тени и стал ждать, когда тот подойдёт в угол того места, где он спрятался, где они должны были встретиться с Крепо.
Победа или поражение, в любом случае всё решить довольно скоро.
Также, за это время Сан-хек должен был выяснить условия активации для Рагна клинка.
В описании навыка все еще была некоторая двусмысленность.
[Превосходный навык "Рагна клинок" [Событие]]
- Божий клинок, который сотрет все на своём пути. Достаточно мощный, чтобы уничтожить цепи кармы.
Детальный эффект: Может сработать критический удар, который увеличит урон на (10x); игнорирование всех методов аннулирования урона; игнорирование способностей уменьшения урона; игнорирование брони; верная смерть (навык воскрешения не может быть активирован).
Условие активации: При активации навыка Высокого Мастер Класса (120 уровень), атака автоматически изменяется на "Рагна клинок".
Квалификация: Нет.
Уникальность: Разблокировка ограничителей изменит ваш навык.
Для него это уже не было удивительным, потому что он своими глазами видел эффект, но условия активации были немного изумительными.
Навык Высокого Мастер Класса.....
Это означало, что "Теневой Клинок", который активировал Сан-хек в сторону Покин, преобразовался в мощный навык Высокого Мастер Класса (120 уровень).
"Это сила множества.”
Сан-хек думал, что самой большой причиной была "урезание" так что, несмотря на то, что Сан-хек был 56-го уровня, с титулом Вызов бесконечности он повысился до 70-го уровня, так что он все еще мог продемонстрировать атаку Высокого Мастер Класса 120-го уровня на 70-м уровне.
Множественные эффекты усиления.
Множественные критические эффекты атак.
Множественные убийственные эффекты.
По мере того как все больше и больше эффектов продолжали накладываться друг на друга, сила атаки, которую он не мог себе представить, была завершена.
"В любом случае, я не могу использовать Рагна клинок, если не хочу распрощаться с наградами. Поэтому я должен знать условия активации, даже если это всего лишь приблизительная догадка.”
Сан-хек считал необходимым безоговорочно определить условия активации Рагна клинка.
Эффект Вызов бесконечности (SS+) в настоящее время не максимизирован, поэтому, если он не узнает об условии активации прямо сейчас, он не сможет использовать его позже.
“А пока вычтем все эффекты усиления.”
Сан-хек исключил все пять усиления. Если он исключит все эффекты усиления, мощность атаки, усиленная несколькими эффектами, наложенными друг на друга, могла бы быть уменьшена.
“Но даже в этом случае Рагна клинок не сработает, верно?”
Сан-хек подумал, что этого будет достаточно, чтобы подавить Рагна клинок.
Он хотел получить более точное понимание условия, необходимого для активации Рагна клинка, вычитая по одному из пяти усиливающих эффектов и проверяя по ходу дела, но у него не было на этого времени.
"Должен ли я использовать кнут ДТЗК, за место Великого меча Ослабленного Короля Теней?”
Если Рагна клинок не сработает, Крепо, скорее всего, выживет. Затем он должен был подумать о предстоящей битве.
Если подумать, то кнут ДТЗК был намного лучше, чем Великий меч Ослабленного Короля Теней.
"Поскольку у меня уже есть страховка, все будет в порядке.”
Если бы не было страховки, Сан-хек подумал бы о том, чтобы снова использовать Рагна клинок. Хотя потеря наград и кармы была пустой тратой времени, было гораздо лучше уничтожить их, чем провалить квест.
Но так как у него была страховка, ему не пришлось использовать Рагна клинок и отказываться от наград.
Конечно, само по себе это трата, использовать Рагна клинок, несмотря на то что есть много применений для страховки, но от страховки по крайней мере будет меньше траты, чем от Рагна клинка, который уничтожит все награды.
“Теперь ему самое время прийти.”
НПС были пунктуальными. Они были похожи на людей, но явно отличались.
Пока Сан-хек думал об этом, наконец появился Крепо.
Прошло уже почти десять лет с тех пор, как он получил от четырех рыцарских орденов не только комиссионные, но и рекомендации.
Тем более, что это был первый раз, когда клиент был Пространственным Путешественником.
Было также интересно, что Пространственные Путешественники выросли до такой степени, что они уже начали поручать ему задания, и ему также было любопытно, что эта была за просьба, поэтому он отложил запрос от Ордена Рыцарей а затем пришел в указанное место.
Но самое интересное, что его ждал вовсе не эскорт.
Это был Сан-хек, который прятался в тени.
Крепо и Сан-хек, которые совершенно не похожи друг на друга, наконец встретились в одном месте. И эти двое, естественно... столкнулись в яростной битве.
Крепо свободно держал в руках большой двуручный меч. У него было достаточно наступательной силы, чтобы разрезать противника на две части, но в то время как он атаковал 10 раз, 8 из них прошли успешно, в то время как оставшиеся 2 были блокированы.
Так ли это? Первая атака Сан-хека была критической атакой.
У Крепо даже не было предмета, который автоматически срабатывал бы в экстренной ситуации. В конце концов, его защита была выше, чем у Эгрея или Покина, что, честно говоря, было не так уж и здорово.
Поэтому он потерял 70% здоровья, когда столкнулся с Теневым Клинком, которым владел Сан-хек, вышедший из своего укрытия.\* (\*Да. По факту он использует кнут... но кого это волнует, да? Автора видать совсем это не волнует)
Если есть что-то хорошее от его несчастья, то это то, что у Крепо было легендарное кольцо с эффектом восстановления. К примеру если он сталкивался с аномальными эффектами, кольцо быстро сбрасывала все негативные последствия.
Тем не менее, Сан-хек не колеблясь призвал "Колесо Фортуны: Темнота".\* (\*Да, я боюсь, что автор подразумевает, что карта «Колесо фортуны» НЕ была страховкой Сан-хека…)
[Колесо Фортуны: Темнота] Блокирует весь свет в обозначенной зоне, создавая в ней идеальную темноту, что, в свою очередь, снижает шанс попадания на 90%.
Другими словами, это означает, что 1 из 10 атак попадёт в цель. Конечно, всё было бы по-разному в зависимости от способности человека адаптироваться к темноте.
Например, в случае с Сан-хеком шанс попаданий упала всего на 5%, потому что его приспособляемость к темноте была высокой. Но у Крепо упала на целых 30%.
Сан-хек также имел высокий уровень уклонения, и благодаря силе Теневого Герцога и Великого меча Ослабленного Короля Теней, весь урон в темноте был уменьшен на 20%, скорость уклонения повысилась на +20%, шанс критического удара повысился на +10% и скорость передвижения повысился на +20%.
Сан-хек также уменьшил силу атаки и защиты Крепо, используя "Кристалл Ауры Золотого Льва".
Место, подготовленное Сан-хеком, стало ареной для Сан-хека, где он имел все преимущества. Благодаря огромной сумме денег, которая привела Крепо в это место, можно было запустить Колесо Фортуны, поглощая темную энергию, которая окружает его, не используя других средств.
Несмотря на это, он потратил почти миллион золотых на эту битву, но если он не воспользуется Рагна клинком или страховкой, которую он подготовил, Сан-хек не понесет потерь.\*
Кхухухунг.
После ожесточенного боя Крепо в конце концов пал.
У Сан-хека осталось почти 30% здоровья.
Сан-хек никогда бы не победил его, если бы не атаковал первым или не сжульничал, с помощью Колесо Фортуны.
Но главное, что он победил.
Несмотря на то, что со стороны это выглядело как жульничество, первая атака и Колесо Фортуны были только частью способностей Сан-хека. Так что эта победа была совершенной победой для Санг Хека.
\* \* \* \*
1) [Рев воина] - легендарное кольцо, предмет восстановления от аномальных эффектов, принадлежащий Крепо.
2) [Человек в крови] - легендарный меч, оружие, используемое Крепо.
3) [Король Наёмников] - уникальный рейтинговый титул, значительный бонус при найме НПС наемников.
4) [Безумие битвы] - скрытое древнее знание, используемая Крепо.
5) [Путеводитель по Пегасу] - маркировочная книга уникального класса, предмет с эффектами, отличными от обычных книг.
После победы над Крепо и завершения квеста, перед его взором появились пять окон с наградами.
Благодаря великому Рагна клинку, когда он победил Покин, у него даже не появилось окон с наградами которые он мог бы получить.
Когда он победил Эгрея, у Сан-хека заняло всего секунду, чтобы выбрать награду. Но, в конце концов, он выбрал награду, на которую давно положил глаз. Хотя было проблематично выбрать между номером 1 и номером 5, потому что и кольцо, и "Путеводитель по Пегасу" были замечательными предметами.
Они оба обладали уникальным классом, но Путеводитель по Пегасу никогда не рассматривался как предмет уникального класса. Он скорее был похож на предмет продвинутого легендарного класса, даже если он был отмечен как уникальный класс.
[Путеводитель по Пегасу (Уникальный ++)]
- Путеводитель с инструкциями по использованию Небесного Коня (Пегаса). С помощью этого руководства вы можете двигаться быстрее и с большей эффективностью.
[Основные способности] Вы можете отметить до 1000 точек.
[Специальные способности] Скорость каста навыков +10 (+2)%, Скорость передвижения +10 (+2)%
[Специальные эффекты] &lt;Космическая лошадиная сила Бесконечности (А): Нет необходимости тратить плату на отзыв.&gt;\*
[Предметный навык] &lt;Масштабное космическое перемещение: Вы можете перемещать до 10 человек одновременно. Однако, это касается только членов групп или гильдии. Перезарядка 2 часа.&gt;
[Бонусный эффект] Интеллект +10, Обаяние +15.
Две самые важные вещи.
Можно отметить до 1000 точек и Масштабное космическое перемещение.
С этими двумя вещами Путеводитель по Пегасу становился предметом, который превышал уникальный класс. Ещё, так как никакие дополнительные способности маркировки не прилагались к общим маркировочным книгам, бонусом к Путеводителю по Пегасу шел "Нет необходимости тратить плату на отзыв". (\*Мы узнали в главе N о маркировочных книгах. В главе N мы выяснили, что маркировочные книги требуют камня маны, чтобы совершить прыжок. По-видимому, эта книга может совершить пространственный прыжок без второго камня маны, когда вы вернетесь в исходную точку.)
Редкостная маркировочная книга под названием "Волшебный секретарь", лучшая маркировочная книга, которую могли купить лучшие пользователи за 100 000 золотых, способна хранить только 100 точек, и единственная дополнительная способность - это бонус к скорости передвижения +5.
Также не было никакого предметного навыка. Однако Путеводителю по Пегасу, благодаря специальным эффектам, мы могли сохранять 500 записей о местоположении, потому что отзыв был бесплатным.\* (\*Поскольку Путеводитель по Пегасу имеет свободный отзыв, вы можете сохранить 500 записей о местоположении, которые в противном случае были бы потрачены впустую. Например, вы начинаете в точке А и телепортируетесь в точку Б. Чтобы вернуться в точку А, обычная маркировочная книга требует двух записей о местоположении, одной для А и одной для Б. Но Путеводитель по Пегасу нуждается только в записи для точки Б. Вы получаете бесплатный отзыв в точку А.)
Если сравнивать Волшебный секретарь с Путеводителем по Пегасу, то разница была очевидна.
В случае с Путеводителем по Пегасу, это была лучшая маркировочная книга еще до того, как Сан-хек вернулся во времени, так что ему не нужно было беспокоиться о модернизации своей маркировочной книги.
По этой причине, награда, которую выбрал Сан-хек, конечно же была Путеводитель по Пегасу.
У Крепо был такой вид, будто он не был в состоянии принять такой результат, но он ничего не мог с этим поделать. Он уже был загнан в Кольцо Судьбы, поэтому у него не было выбора, кроме как подчиниться Сан-хеку, согласно "правилам", созданным системой.
Так трое из четырех были побеждены.
Теперь остался лишь один.
И это была всего Рыцарь Славы Тамия.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 110: Рагна клинок (2)**

На этот раз был противник, которого Сан-хек не мог выманить с помощью денег.
Как бы он ни старался, но найти способ которым он мог бы вызволить Тамию из боевой Крепости не приходила ему на ум. И более того, похоже, что она не собиралась оставаться одна в ближайшее время.
Сан-хек искал всевозможные способы, но и тут всё было не так просто.
После мозгового штурма в течение целого дня, Сан-хек нашел решение в совершенно другом направлении.
Это был совершенно другой подход по сравнению с тем, что он делал до сих пор.
Но это было то же самое, когда он наносил первую атаку. Более того, на этот раз он не мог использовать маскировку.
Конечно, даже без маскировки необходимость первой атаки оставалась. Правда, преимущества внезапности исчезнут, а вероятность критического удара немного снизится, но это не имело большого значения.
На самом деле, если бы Сан-хек был настроен решительно, он мог бы нанести первую атаку в лобовом столкновении, а не совершать набег через маскировку.
Это было сделано для того, чтобы устранить неприятные сюрпризы и переменные, как это было сделанно с предыдущими тремя, заманив её в изолированное место, да без свидетелей.
Лучше всего было провести этот важный квест тайно, дабы избежать слухов. Не было пользователей, которые еще не достигли боевой Крепости, но могло быть много людей, которые могли заметить её.
Даже НПС могли распространять слухи о том, что они видели.
Поэтому он должен был попытаться решить вопрос тайно и тихо.
“Но если же невозможно будет сделать всё тайно и тихо... Я должен найти другой способ.”
Сан-хек не зацикливался лишь на тайном и тихом прохождении. Он решил подойти к этому вопросу совершенно иначе, потому что пришел к выводу, что невозможно удержать это в тайне и молчать, имея дело с Тамией.
"Деревья - самое лучшее, что можно сделать, это спрятаться в лесу!”
Трансформация идей. Сан-хек перевернул проблему.
Он собирался кое-что сделать, поскольку именно НПС, а не пользователи, считают, что они находятся в событии.
Спрятаться в лесу. Сан-хек намерено решил скрыть факт того, что он является пользователем в этой битве бессмысленного масштаба.
Чтобы сделать это, Сан-хек должен был убедиться, что все пользователи в боевой Крепости были заняты.
Если пользователи будут вовлечены в этот план, они могут стать головной болью.
К счастью, независимо от поля боя, если вы хотите сражаться, вы должны быть по крайней мере 57 – 59 уровня, так что никто не смог войти на поле боя в этот момент.
Но ты никогда не знаешь наверняка.
Иногда были пользователи, которые любили бродить вокруг независимо от уровня, поэтому он должен был проверить, есть ли такие пользователи.
Расследование не выявило никаких пользователей в боевой Крепости. Не было даже никаких пользователей, блуждающих вокруг. Само место было самым северным из Героических Земель, и на пути сюда было много высокоуровневых монстров, так что Путешественники, казалось, еще не прибыли сюда.
И на карте Героических Земель, которые продает Сан-хек, эта боевая Крепость отсутствовала. Сан-хек непреднамеренно запустил этот контент первым, что было неожиданно удачно.
И он узнал, что НПС не сражаются с Мазорами (демонами) 24/7.
Как только он получил информацию, Сан-хек смог завершить грубый план, который он построил в своей голове.
“Я обо всем позабочусь.”
Сан-хек, выполнивший план, посмотрел в сторону боевой Крепости. Нет, он смотрел на портал Магье (мир Дьявола) далеко за пределами боевой Крепости.
План, который он обдумывал в своей голове, был гораздо больше и великолепнее, чем он себе представлял.
\* \* \* \*
Все приготовления были выполнены, что заняло всего один день.
Ему не нужно было много времени на подготовку, потому что большая часть того, что ему нужно, у него уже была. Но он должен был потратить один день, чтобы получить точное время уходов НПС с поле боя.
Сан-хек, закончив приготовления, немедленно направился к боевой Крепости. Конечно, боевая Крепость не отвергла пользователя. Скорее, как только первый Пространственный Путешественник вышел на поле боя, он получил все внимание.
Но особого отношения к нему это не вызвало.
Поскольку это было поле битвы, где каждый день умирало сотни людей, единственный Путешественник ничего не мог изменить.
Они просто с интересом наблюдали за ним.
Сан-хек получил основной квест от боевой Крепости. "Предотвратить вторжение Магье (мир Дьявола)" (бесконечное повторение). Содержание этого квеста было простым.
Если вы возьмете этот квест и убьете Мазоров (демонов), счет увеличится, и вы сможете поднять свою репутацию в "Боевой Крепости Синего Волка" по мере накопления новых убийств.
Эта репутация может быть использована различными способами, но если у вас есть репутация, вы можете купить предметы у военного офицера материально-технического обеспечения.
Потому что неожиданно появилось много хороших предметов, которые продавались очень дешево, поэтому позже многие пользователи зарабатывали здесь себе репутации. И по мере того, как росла репутация, расположение НПС, которые живут в боевой Крепости Синего Волка, также росла.
По крайней мере, если вы собираетесь быть активным пользователем в боевой Крепости, будет полезным, держать этот квест в активном состоянии постоянно и сохранять награды, накопленные за это время.
Конечно, Сан-хек получил этот квест по той же причине.
Он собирался использовать этот квест, чтобы заработать репутацию в боевой Крепости Синего Волка.
Однако…. была определенная разница между Сан-хеком и другими пользователями.
"Хорошие вещи в этом квесте - это то, что награды накапливаются без ограничений. Благодаря этому, будет весело иметь возможность проходить его и получить все награды за один раз.”
Сан-хек рассмеялся при воспоминании о своей прошлой жизни.
В прошлой жизни он охотился здесь довольно долго. Конечно, причина, по которой он охотился здесь, заключалась в том, чтобы собрать "Медаль Синего Волка", которую он мог продолжать получать в качестве награды среднего уровня за это квест.
В мастерской рабочие продавали медаль Синего Волка, который они с трудом собирали, обычным пользователям по дорогой цене. В конце концов, именно деньги заставляли их охотиться.
Сан-хек, получивший квест "Предотвратить вторжение Магье (мир Дьявола)", немедленно переместился на поле боя за пределы боевой Крепости.
НПС, конечно, не могли увидеть уверенность Сан-хека из его прошлой жизни…
- Эй, эй, вы только гляньте. Куда это вы собрались?
Солдат НПС, охранявший вход на поле боя, быстро встал перед Сан-хеком.
- Конечно, я собираюсь к Мазор (демонам).
Ответил Сан-хек с мягким выражением лица. Солдат посмотрел на Сан-хека странным взглядом и снова открыл рот.
- Вы - Пространственный Путешественник... Даже если вы обладаете силой бессмертия, вы не должны умирать напрасно. Особенно сейчас, когда наступил перерыв, и когда все рыцари отсутствуют. Если вы сейчас выйдите один, то умрете.
Это был обычный солдат НПС, но его уровень был 65. Другими словами, Сан-хек в его глазах был ничем иным, как низкоуровневым Пространственным Путешественником.
- Даже если моя смерть будет напрасной, я все равно пойду. У меня также есть печать Синего Волка, так что нет причин останавливать меня, верно?
После получения квеста, упомянутого выше, печать Синего Волка, полученная вместе с ней, была похожа на удостоверение личности.
- Ладно, ладно, есть те, кто должен испытать это на себе.
Он открыл дорогу с неохотным выражением лица, когда Сан-хек упомянул про Синего Волка.
Сан-хек медленно вышел и зашагал вперед. Затем он очень естественно растворился в темноте.
Это поле битвы, где существовал портал Магье, было лучшим местом для Сан-хека. Он хотел напасть на Тамию здесь, в этом месте, но он не сможет сделать этого, если рядом с ней будут рыцари НПС.
Когда он будет иметь дело с Тамией, в конечном счете рыцари также убдут вовлечены, и если они будут убиты или ранены, уровень злой кармы может ненароком повыситься. Тогда он мог бы стать нарушителем, и это было бы хуже всего, если бы он стал нарушителем в этой ситуации.
По этой причине Сан-хек отказался от набега на Тамию.
"Вместо этого я нашел другой способ.”
Сан-хек, который был с головы до ног погружен в темноту, продолжал идти вперёд.
Боевая Крепость сейчас восстанавливалась, но Мазор (демоны) все еще выходили через портал Магье (мир Дьявола). За обезумевшими Мазорами (демонами) начнут охотятся после окончания перерыва рыцарей и наемников из крепости до следующего перерыва.
Конечно, Мазоры (демоны) являются врагами всех. Однако боевая Крепость очистила Мазор по периметру, не приближаясь к порталу Магье (мир Дьявола).
Некоторые элитные монстры, которые существовали рядом с порталом Магье (мир Дьявола), были не так просты, чтобы избавиться от них, даже если у них хватало ума напасть на боевую Крепость.
Прошло уже несколько лет с тех пор, как этот статус сохранялся.
Чтобы изменить этот ландшафт, игроки должны были войти в боевую Крепость.
С тех пор, с вмешательством игроков, четыре рыцарских ордена, которые охраняли боевую Крепость Синего Волка, начали агрессивные операции вокруг портала Магье (мир Дьявола).
“Это сценарий, который я знал изначально, и... может быть, сегодня он немного изменится.”
Сан-хек подошел ближе к порталу Магье (мир Дьявола), думая и вспоминая свою прошлую жизнь.
Когда он подошел ближе, то увидел, что вокруг бродят более сильные обитатели Магье (мир Дьявола). Масса Мазоров (демонов) возле портала Магье (мир Дьявола) напоминала роящихся муравьев.
"Этого должно быть достаточно.”
Сан-хек подошел к порталу Магье (мир Дьявола) как можно ближе и прокрался обратно.
Сан-хек, который находился ровно в 200 метрах от портала Магье (мир Дьявола), подумал, что это хорошее место и начал усиливать себя.
Его план сам по себе был прост, но осуществление этого простого плана было совершенно другим делом.
Он использовал четыре усиления, чтобы укрепить себя. И снова пробудил Черного Огненного Дракона.
Но это был еще не конец.
Сан-хек использовал "Кристалл Ауры Золотого Льва", один из уникальных Кристаллов Ауры, чтобы усилить Великий меч Ослабленного Короля Теней, и он также использовал "Увеличение!".
Джджджжж!
Тело Сан-хека начало расти, а сила удваиваться. На этом уровне почти все усиления, которые мог принять Сан-хек, были приняты. Но Сан-хек добавил к этому еще кое-что.
Постоянный эффект "Coup de Grace" от уникального титула "Жнец Смерти (S)". Чтобы активировать титул, Сан-хек убил четырех обычных Мазоров (демонов) одним ударом. К счастью, убивая врага, Благословение тьмы активизировалось, и маскировка не было деактивирована. Конечно, он ожидал, что она будет деактивирована, но ему повезло больше, чем он ожидал. Благодаря этому он получил еще увеличение урона +10%.
Но на самом деле не имело значения, даже если сокрытие деактивируется.
Благодаря четырем врагам, убитым одним ударом, его сила атаки увеличилась еще на 40%.
Время удержания эффекта усиления составило всего 10 секунд. Так что теперь все нужно было делать немедленно.
Сан-хек, который насильно сложил несколько способностей, которые увеличили его атаку, увидел, что его "враг" смотрит вперед.
Существование, которое он установил в качестве своего врага, было мощным элитным монстром, который был в 200 метрах впереди.
Предполагаемый уровень составляет приблизительно 79.
Хотя это был более низкий уровень по сравнению с Апостолами Славы, он был сопоставим с Апостолами в других отношениях.
Как только он нацелился на монстра, "Вызов Бесконечности (SS)" был активирован и поднял уровень Сан-хека до 67.
“Ну, погнали!”
Конечно же, Сан-хек хотел активировать Рагна клинок.
Он потратил все виды дорогих карт и кристаллов для активации его, и он был загружен множеством сложенных эффектов.
Последний раунд короля (S): Бафф, который дарует 40% силы атаки. Сейчас оставалось всего 4 секунды! Сан-хек не колеблясь вышел из темноты и снова воспользовался Великим мечом Ослабевшего Короля Теней.
Гереренг! Джиджиджиджик!
В этот момент тело Сан-хека затопило огромными потоками великой силы от Великого меча Ослабленного Короля Теней.
Активировался критический удар, и в результате весь урон сложился и продолжал умножаться по ходу замаха, пока результат не преобразовался в Рагна клинок.
[Так как все условия были выполнены, "Рагна клинок", зарегистрированный как навык события, будет активирован.]
В конце концов, Сан-хек призвал Рагна клинок, как и хотел. Конечно, Рагна клинок не был навыком, который должен был использовать Сан-хек.
Он был удивлен, когда победил Покин, поэтому он не смог проверить его должным образом, но после того, как волнение спало, он проверил последствия Рагна клинка. Его выносливость была уменьшена до 30%, то есть истратилось 70% его выносливости и также истратилось 30% его здоровья.
Рагна клинок потребляет 70% выносливости и 30% здоровья. На самом деле, это был естественный уровень потребления, чтобы активировать превосходный навык, но Сан-хек не мог использовать Рагна клинок последовательно.
Другими словами, это означало, что вы должны были решить все одним ударом.
Конечно, Сан-хек был уверен в себе.
Если это был Рагна клинок, который уничтожает все на своём пути... он верил, что сможет уничтожить всех Мазоров (демонов), которые существовали перед его глазами, а также портал Магье (мир Дьявола), который имел вид огромной опухоли, которая не могла быть исцелена.
В нём проснулось сожаление, что он уничтожит все предметы в этой атаке, и он не сможет получить даже награду в виде кармы, но это не имело значения.
То, что Сан-хек хотел в любом случае, было "убийствами" для выполнения квеста "Предотвратить вторжение Магье (мир Дьявола)", которое он получил. Он уже подтвердил, что связанные с квестом предметы обычно обновляются, так же, как это было с Покином.
Так что он мог использовать Рагна клинок без колебаний.
Рыцарь Славы Тамия.
Способ, которым Сан-хек решил захватить ее, был не лобовой атакой, а боковой.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 111: Теневая линия Героев (1)**

Квакваквакванг!
Сила Рагна клинка просто уничтожила все, что было перед ней. Тысячи обычных Мазоров (демонов) и почти 100 элитных Мазоров (демонов), он их всех…\* (\*Перефразируя Шона Коннери, вместо того, чтобы Сан-хек принес пистолет во время ножевого боя, он принес тактическую ядерную боеголовку... :D (из фильма "Неприкасаемые")
И даже портал Магье (мир Дьявола) был стерт из этого мира.
Как и планировал Сан-хек, до 500 метров перед ним ничего не осталось. Даже Мазоры (демоны), находившиеся за пределами максимального радиуса действия Рагна клинка, были захвачены атакой и погибли.
Единственными оставшимися были несколько обычных Мазоров (демонов), которые находились вне зоны досягаемости.
[Божья кара смела мириады могущественных врагов. Всего вы выполнили четыре скрытых квеста.]
[Вы выполнили скрытый квест S-класса "Герой боевой Крепости".]
[Вы выполнили скрытый квест S+ класса "Убийца Дьявола".
[Основной, мифический, скрытый] Квест "Дорога Короля Теней" связанный квест "Достоинство Короля Теней" был выполнен.]
[Вы выполнили скрытый квест "Охотник Магье (мир Дьявола)" SS-класса.]
[Хотя вы должны получить много наград за проявленный вами результат, Божья кара уничтожила карму, которая должна была быть дана вам в награду.]
[Так же были утеряны два легендарных титула, три легендарных предмета и два уникальных титула. Божья кара уничтожила все доступные награды.]
“Фууууу....”
Сан-хек ожидал такого результата, но он был ошеломлен, когда всё подтвердилось системным сообщением.
Но дело было не в этом. Сан-хек быстро открыл квест "Предотвратить вторжение Магье (мир Дьявола)".
[Квест] "Предотвратить вторжение Магье (мир Дьявола)" &lt;бесконечное повторение&gt;
: Остановите вторжение Магье (мир Дьявола), убивая Мазоров (демонов), которые постоянно поднимаются из портала Магье (мир Дьявола). Чем выше ранг убитого вами монстра, тем больше вы получаете бонус к количеству убийств. Собирайте очки, чтобы заработать награды и репутацию Боевой Крепости Синего Волка.
Прогресс Ситуации: [227,449 убийств]
Рейтинг: А+
"Воу!”
Как и ожидалось, хоть Сан-хек и потерял предметы и титулы, но достижения, связанные с квестом, никуда не делись.
“Более двухста тысяч? Обычно можно получить до 200 убийств, если убить элитного монстра.... Почему тогда 200,000.... А! А это случаем не из-за портала Магье (мир Дьявола)?”
Обычно, если вы убиваете самого слабого Мазора (демона), количество убийств увеличивается на 1. Если же вы убиваете более сильного Мазора, вы можете поднять количество убийств между 2 и 10.
Если думать таким образом, то почти наверняка что 200,000 убийств были получены благодаря порталу Магье (мир Дьявола).
Конечно, портал Магье (мир Дьявола) не исчезнет навсегда с помощью одной хорошей атакой. Возможно, портал Магье (мир Дьявола) появится через четыре дня.
Но дело в том, что Сан-хек имел количество убийств, которое превышает 200,000.
Для справки, "Медаль Синего Волка", которую Сан-хек копил в своей прошлой жизни, можно было получить путем преобразования убийств. Более просто (100) убийств в (1) медаль. Другими словами, если Сан-хек захочет получить медали прямо сейчас (преобразовать убийства), то он получит более 2200 медалей.
В данный момент он не может вычислить текущую цену медали, потому что их еще некому купить, но в прошлой жизни одну медаль можно было продать за "много" золота.
В своей прошлой жизни Сан-хек страдал на протяжении целого дня и едва мог получить одну медаль. Конечно, всем руководила мастерская, но в любом случае, если исходить из его прошлой жизни, 2200 медалек, можно было получить за 2200 дней.
- Это потрясно.
После того, как он всё рассчитал, до Сан-хек только сейчас дошло, сколько он заработал.
Благодаря использованию Рагна клинка, даже несмотря на то, что сам он изрядно устал, этого было недостаточно, чтобы заставить его упасть. Итак, Сан-хек использовал Великий меч Ослабленного Короля Теней как костыль и медленно двинулся к Боевой Крепости Синего Волка.
\* \* \* \*
С благоговением (глубоко уважая).
Эти слова были достаточно точными словами для выражения настоящего настроения.
Все НПС в Боевой Крепости Синего Волка смотрели на Сан-хека с благоговением. Они видели. Как один ужасно подавленный Пространственный Путешественник произвел возмутительный результат....
Это было сравнимо с тем, как если бы разгневанный бог спустился бы с небес самолично и сдул с мира окутавшую его тьму. Правда ли? Сан-хек был уважаем всеми НПС Боевой Крепости Синего Волка, хотя он и не вызывал благосклонности, используя количество убитых.
Это было уважение за пределы системы благосклонности\*. (\*хотел использовать слово "благоприятствования", но потом понял что ну его н.... и кажется я язык сломал :|)
Система ИИ, которая была разработана, чтобы максимально имитировать человеческое мышление. Эти ИИ также боялись Сан-хека, даже если они чувствовали благосклонности.
В частности, легендарный НПС Тамия, самый высокоразвитый ИИ, был потрясен больше, чем любой другой НПС.
Тамия подошла к Сан-хеку и посмотрела на него дрожащими глазами. Затем она постаралась как можно сильнее подавить свои эмоции и осторожно открыла рот.
- Кто вы?
В этот самый момент перед глазами Сан-хека возникло новое сообщение.
[Рыцарь Славы Тамия приняла вас как представителя Бога.]
[Благосклонность возрастает до предела.]
[Легендарный НПС Рыцарь Славы Тамия, создала Кольцо Судьбы, и вы получили редкий рейтинговый титул "Обладатель славы".
[С помощью "Предотвратить вторжение Магье (мир Дьявола)" вы можете использовать 200,000 убийств, чтобы заставить ее полностью сдаться и поднять Кольцо Судьбы до 5-го уровня (макс.).]
[Хотели бы воспользоваться случаем?] (Да/Нет)
Всё складывалась куда лучше, чем ожидал Сан-хек.
Первоначально Сан-хек собирался выполнить квест, используя огромное количество убийств, чтобы вытащить Тамию из крепости и чтобы поднять ее благосклонность на максимум, а уже затем использовать разговор или сражение, чтобы завершить основной квест.
Но как оказалось, в этом не было необходимости.
Тамия пришла к нему первой, она даже не использовала счет убийств и даже довела свою благосклонность до предела. Это был даже не конец, он мог использовать количество убийств 200,000, и он был в состоянии поднять Кольцо Судьбы до предела пятого уровня.
5-й уровень Кольца Судьбы представлял из себя "Абсолютная верность".
Хотя реакция немного меняется от одного НПС к другому, и чтобы было легче понять описание, этот 5-й уровень скрепляет вас в "братские" отношения, на подобие "когда вы клянётесь в дружбе на крови до конца своей жизни".
Неудивительно, что она поможет ему в любой ситуации, когда ему понадобится помощь, и он даже может получать подарки. Конечно, поднять Кольцо Судьбы до пятого уровня было очень трудным делом.
Обычный НПС не имел Кольца Судьбы вообще, и вы можете создать Кольцо Судьбы только на редких НПС, но даже с редким НПС, не всё так просто, ну, только если вы не будете рвать \*\*\*\* чтобы поднять Кольцо Судьбы до 5-го уровня.
Сан-хек играл ВС более 10 лет в своей прошлой жизни и заприметил только одного человека, который достиг легендарного Кольца Судьбы 5-го уровня с НПС.
Всего один человек с Кольцом Судьбы 5-го уровня за 10 лет.
Но Сан-хек получил эту возможность достаточно легко.
“Пффф~ Конечно же ДА!”
Сан-хек выбрал ДА и смело использовал 200,000 убийств.
[Используя 200,000 убийств, вы использовали на Тамии Абсолютная верность. Она чувствует неутолимую радость и признает вас совершенным последователем Славы.]
[Кольцо Судьбы поднимается до второго уровня.]
[Кольцо Судьбы поднимается до третьего уровня.]
[Кольцо Судьбы поднимается до четвертого уровня.]
[Кольцо Судьбы поднимается до пятого уровня.]
[Кольцо Судьбы поднялось до предела, и редкий титул "Обладатель славы" был заменен на легендарный титул "Сама Слава".]
[Впервые вы подняли легендарное Кольцо Судьбы до пятого уровня. Вы получили легендарный титул "Очарование с небес".]
[Рыцарь Славы Тамия покорилась вам. Скорость атаки Тамии увеличилась на 100%, и последние четыре условия из четырех четких условий квеста "Апостолы Славы" были выполнены.]
[Выполнен связанный квест Короля Теней "Теневая линия Героев". Вы получили легендарный предмет "Плащ Славы".]
[Квест "Теневая линия Героев" был обновлен.]
[Квест "Дорога Короля Теней" был обновлен.]
[Завершён скрытый квест S-класса Рыцарь Славы.]
[Вы выполнили скрытый квест SS-класса "Апостолы Славы". Награда за выполненный квест специальный предмет "Готовая Звезда Славы".]
[Поздравляю. Вы покорили Тамию и получили от нее огромное количество кармы. Накопленная карма превысила предел, и уровень поднялся.]
Слишком много информации было вылито на него сразу.
Сан-хек повернул голову к Тамии, которая опустилась на колени и поклялась ему в верности, пока он проверял свои награды.
Даже если НПС поклялся ему в верности, он не мог взять его с собой словно домашнего зверька. У НПС своя жизнь. Тем более, легендарные НПС были очень важны, поэтому к ним нельзя было относиться как к собственным питомцам.
Во всяком случае, Сан-хек получил от нее самое лучшее лечение в боевой Крепости. С тех пор как Сан-хек стал героем Боевой Крепости Синего Волка, никто не возражал против Тамии.
По словам Тамии, портал Магье (мир Дьявола) будет восстановлен снова примерно через четыре дня. Пока царь падших остается на Солнечном континенте, разложение падших, которое можно назвать властью царя, будет создаваться снова.
Но, по крайней мере, до тех пор, пока он не восстановится, боевая Крепость сможет прийти к миру после долгого противостояния.
Это было естественно для НПС, чтобы оказать лечение для Сан-хека, который создал для них этот мир.
Сан-хек пил с НПС напиток за напитком. Это повысило репутацию боевой Крепости с ним, хотя для него не было никаких причин не делать этого.\* (\*Да, вы все правильно прочитали. Вы повысите репутацию, если будете пить пиво с НПС. Несомненно дружба при помощи пиво выглядит неуместно, но эта игра "чёрт её дери" продукт плейсмент... :р)
Он провел много дней, отдыхая и проверяя награды, полученные в конце этого путешествия.
Во-первых, самый важный основной квест.
Он сделал огромный прогресс в этом путешествии.
[Квест, Дорога Короля Теней [миф, скрытый, основной]
- Если есть свет, то есть и тьма. Если вы сможете пройти сквозь тьму и взобраться на трон тени, это станет легендарным и мифическим событьем. Вы, кто ищет путь в самой темноте... благословляетесь тьмой……
[Связанный квест]
- Первый связанный квест "Теневая линия пустыни Адского пламени" [Завершен]
- Второй связанный квест "Теневая линия Героев" [В процессе]
- Третий связанный квест "Апостолы Славы" [Завершен]
- Четвертый связанный квест "Достоинство Короля Теней"[Завершен]
- Пятый связанный квест "Над небесным морем и над Солнечным континенте!" [Заблокирован]
- Шестой связанный квест "Свет и Тьма" [Заблокирован]
Самым важным было то, что все связанные квесты основного квеста теперь стали видимыми. Пятый и шестой квест все еще были заблокированы, поэтому он не мог точно определить, что это были за квесты, но если предполагать, то лишь по их названию.
И "Достоинство Короля Теней", которое было завершено, благодаря Рагна клинку неистовствовавший на поле боя и полученный непреднамеренно, он был достаточно удовлетворен, хотя и не получил никакой награды.
В случае с Теневой линией Героев, она может завершиться Готовой Звездой Славы и нахождением могилы героя, которую он не мог вспомнить.
Затем он выполнил четыре связанных квеста. Прошло два года, но он выполнил больше половины [миф, скрытых, основных] квестов, которые, когда то он впервые получил, он думал, что потребуется по крайней мере пять или шесть лет, чтобы выполнить все.
С такой скоростью, казалось, он мог бы закончить квест намного быстрее, чем думал изначально.
Но то, что Сан-хек получил на этот раз, не было концом.
Это было только начало.
Остальная часть того, что получил Сан-хек, заключается в том, что пользователям обычно трудно получить даже если они играют в игру на протяжение целых 10 лет.
Титул - "Сама Слава!"
Класс: Легендарный
Описание: Рыцарь Славы Тамия принесла клятву Абсолютной верности. Она видит в вас Саму Славу!
Эффект - [Префикс: Нет] [Постфикс: Нет] [Постоянный эффект: &lt;Последователь Славы (S): Увеличивает урон всеми способностями пользователям на 10%, и Магьям (демонам) при помощи света на +10%.&gt; , &lt;Тамия! Явись ко мне! (А): Призывает Тамию с помощью зова души, все её способности увеличиваются на 10%. Все навыки повышаются +10 на 10 минут. Перезарядка два часа.&gt;]
Титул - "Очарование с небес"
Класс: Легендарный
Описание: Первый легендарный НПС и Кольцо Судьбы были подняты до 5 уровней (максимум). Ваши усилия станут огромным достижением, которому никто не сможет подражать.
Эффект - [Префикс: Нет] [Постфикс: Нет] [Постоянный эффект: Убийственное Обаяние (S+): Обаяние +400, благосклонность от всех НПС, за исключением некоторых специальных НПС, увеличивается в 5 раз быстрее.]
Плащ Славы [Легендарный ++]
- Тот кто победил всех четверых Апостолов Славы. Все будут хвалить вашу то, как вы пересекли четыре огромные горы.
[Основные способности] Все способности +50 (+10), Здоровье +30
[Специальные способности] Шанс критического удара +20 (+4)%, Вся сила атаки +30 (+6)%
[Специальные эффекты] &lt;Существование, которое сияет в Одиночку (А): Навык видеть сквозь маскировку или скрытые объекты значительно улучшен.&gt; , &lt;Благословение Света (А): Эффект всех целительных способностей, которые используются на себе, увеличивается на 50%.&gt; , &lt;Свет! (А): Интенсивный свет, подобный солнечному, вырывается из мантии и парализует человека, который его видит, на четыре секунды.&gt;
[Предметный навык]: Преломление света: Отражает свет с помощью плаща, чтобы мгновенно сделать его внешний вид прозрачным. При скрытии с помощью маскировки он сохраняется в течение 20 секунд.
[Бонусный эффект] Энергия +10, Сила +15
Готовая Звезда Славы [специальный предмет]
- Драгоценный камень в форме звезды, который излучает четыре вида света. Это особый драгоценный камень, состоит из четырех звезд Славы (Эгрей, Покин, Крепо, Тамия) и обладает таинственной силой.
[Основной эффект] Нет.
[Специальный навык]
1) Маг Славы "Эгрей" [Призывает Эгрея использовать магическое заклинание 8-го уровня, "Огненный Дождь" в желаемую область. Продолжительность призыва 30 секунд.]
2) Жрец Славы "Покин" [Призывает Покин использовать магию света "Свет Славы" один раз в 10 секунд, чтобы залечить ваши ранение и немедленно восстановить 10% от вашего максимального здоровья. Продолжительность призыва 40 секунд]
3) Воин Славы "Крепо" [Призывает Крепо использовать танец "Меч Смерти". Продолжительность призыва 30 секунд]
4) Рыцарь Славы "Тамия" [Призывает Тамия построить "Стену Щитов". Эффект Кольца Судьбы (5-го уровня) удваивает длительность защитной стены и восстанавливает 0,5% здоровья в секунду с момента постройки защитной стены.
[Правила техники безопасности]
- Все навыки делят время перезарядки друг с другом.
- Время перезарядки 1 час.
– Если вы призовёте двух НПС одновременно, время перезарядки увеличится до 4 часов, а если вы призовёте трех одновременно, перезарядка увеличивается до 16 часов. Наконец, если вы призовёте четырех одновременно, перезарядка увеличится до 64 часов.
- Каждый раз, когда призывается на одного Апостола Славы больше, сила их навыков увеличивается на 20% на человека.
(Так. Мой 2020 год начался не очень радужно как хотелось бы :| Эй, привет! Начнём с того где я пропадал. Я (как взрослый самостоятельный человек)... был в военкомате :| Да. Звучит странно, но так оно и есть. Вообщем, через две недели я отправлюсь на обследование в псих.лечебницу (как оказалось у меня есть проблемы... вот так неожиданность...) и дальше будь что будет. (Кха~ \*скупая слеза\* я ни хочу в армию! Я ещё слишком молод чтобы ум- Кха~ Простите.) Так вот, о чём это я... Ах, да! В псих.лечебнице решится моя дальнейшая судьба, либо, у меня не будет никаких явных проблем и меня отправят в армию и прощай 1 год моей жизни и вы, мои любимые, либо, мне придётся делать всё возможное чтобы не отправиться туда: прикидываться дурачком, нассать на кровать, или же ... бррррр~ (и я явно предпочитаю второй вариант, и да, я предпочитаю откосить). Чтож я еще хотел сказать... Точно! Насчёт перевода... Я его заброшу (если меня отправят в армейку). И мы с вами больше не увидимся. А если же нет, и всё будет пучком... Да здравствует ОТКОС! Самый лучший ОТКОС в мире!!! И ещё, я постараюсь за две недели выложить пару глав, так сказать, на последок... и.. на этом всё... увидимся :D...)
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 112: Теневая линия Героев (2)**

После подтверждения наград, Сан-хек снова мог улыбаться с гордым выражением лица.
- Вау, то что я сделал лично, просто невероятно!
Дело не в том, что он сам себя поздравлял, но даже если он смотрел на это объективно, все складывалось лучше некуда.
Сан-хек также превзошел свой лимит и сыграл на 120%, причем ему очень повезло.
Все это вместе взятое привело к чудесному результату.
“Теперь, когда я отдохнул, стоит покончить с Теневой линией Героев.”
Когда он завершит Теневую линию Героев, связанную с основным квестом "Дорога Короля Теней", он, наконец, закончит этот квест по-настоящему.
\* \* \* \*
"Могила забытого Героя" была местом, которое Сан-хек знал не то чтобы хорошо, но примерно предполагал где оно находится. Если бы это было место, которое он не знал, он бы потратил время на поиски этого места, но, к счастью, это было знакомое место для Сан-хека.
Он знает это место, потому что оно когда-то было рабочим охотничьим угодьем, которое было очень известным в его прошлой жизни.
Монстры из серии "неизвестные", которые появляются здесь, - это все монстры типа призраков.
Существовали различные виды рыцарей, воинов, магов, жрецов, солдат и так далее. Когда вы убиваете одного из их, вы получаете довольно дорогой алхимический материал под названием "поправка призрака".
Так что многие мастерские упорно боролись за то, чтобы одержать здесь победу.
Конечно, до этого ещё далеко, даже если пользователи добрались Героических Земель.
“Если сложить воедино то время, когда я охотился здесь на призраков, то получается больше четырех месяцев... Тогда я даже понятия не имел, что это тайное место было спрятано здесь.”
Лязг, Гигигигенг.
Когда Сан-хек вытащил Готовую Звезду Славы, в пространстве активировался механизм, двинувший большой саркофаг в сторону, который находился глубоко в гробнице.
Под саркофагом была лестница, конец которой не был виден за пределами этой тайной комнаты. Сан-хек поднял Готовую Звезду Славы и стал спускаться вниз.
Здесь не было ни монстров, ни ловушек.
Если не считать…. очень длинный спуск.
Он спускался около 20 минут, и наконец в далеке что-то появилось.
Освещения не было. Было очень темно. Если бы здесь был обычный пользователь, он использовал бы что-то вроде портативного светящегося камня, но Сан-хек был с темнотой на "ты".
Его зрение могло проникать сквозь темноту, так что он ясно мог видеть в темноте, не вынимая светящийся камень.
"Это настоящая могила.”
Сан-хек мог бы сказать, что это настоящая "Могила забытого Героя".
“Где-то говорилось призвать всех четырех Апостолов Славы, верно?”
Согласно описанию квеста, ему было сказано найти настоящую могилу, а затем призвать всех четырех Апостолов Славы, поэтому Сан-хек не колеблясь призвал всех четырех Апостолов, используя Готовую Звезду Славы.
Плюх! Плюх!
Призванные Апостолы Славы подошли к колоннам странной формы, разбросанным на Севере, Юге, Востоке и Западе, как будто искали свое место.
Как раз в это время.
Началось представление.
Вспышка!
С белым светом, Сан-хек был в состоянии видеть яркую реальность - похожую на фильм, только он находился по другую сторону экрана, нет, он находился в нём.
\*\*\*
В этом мире существует множество измерений.
Среди них Магье (мир Дьявола) и Преисподняя, существовавший на дне тьмы, была бесплодной землей, где сама жизнь была болезненной. Так ли это? Те, кто родился в Магье (мире Дьявола) и Преисподней были вынуждены стать сильными, чтобы выжить.
Слабым было трудно выжить в первую очередь из-за сурового закона "слабые - это мясо, кормящие сильных".
В Магье (мире Дьявола) и Преисподней существовало Семь Королей.
Четыре в Магье (мире Дьявола) и трое в Преисподней.
Фактически они были абсолютными правителями двух миров.
Все эти Семь Королей преследовали разные цели, но было только две вещи, в которых они были единогласны.
Первое, они должны стать правителями новой земли вдали от скучного Магье (мира Дьявола) и Преисподняя, а вторая - стать истинным королем, победив остальных шести королей.
Только две цели.
На самом деле и то и другое было почти невозможно выполнить. Семь королей, Магье (мира Дьявола) и Преисподняя не были теми, кто просто исчезнет после достаточно долгого ожидания, потому что они приобрели силу вечной жизни как короли своего мира.
В конце концов, единственный способ победить их - уничтожить силой, но очень трудно уничтожить тех, кто выше уровня великого Мастера и находится на превосходном уровне (250 уровне).
Семь Королей, зная, что каждый из них смертельно опасен для другого, не препятствовали своим людям сражаться, но они почти не конфликтовали друг с другом.
Из-за этого Магье (мир Дьявола) и Преисподняя постоянно находились в битвах и войнах, но ничего не менялось.
Но внезапное изменение мира сразу же произошло из-за портала измерения.
Если быть точным, все началось, когда один из Семи Королей, называемый "Королем Кошмаров", нашел способ максимизировать кошмары других измерений и создать небольшой путь, соединяющий измерение с измерением.
Первоначально Король Кошмаров, как и другие короли, исследовал, а затем попытался использовать свои способности, чтобы каким-то образом перейти в другое измерение и попытаться сделать какое-нибудь конкретное измерение своей территорией.
Но тут возникла проблема.
Он сделал проход... Но он был слишком мал.
Это был такой маленький проход, что было трудно послать даже одного низшего класса Мазора (демона).
В конце концов, Король Кошмаров принял решение после долгого периода размышлений. Он попросил помощи у одного из других королей, Павшего Короля.
Он верил, что сможет найти ответ, объединив силу Падшего Короля с его силой.
И его мысль была верна.
Когда два короля встретились, ответ пришел сам собой.
Падший Король развратил тысячи людей, используя проход, созданный Королем Кошмаров. Чтобы они могли создать великую силу.
Это был источник зла, называемый "Черными Крыльями".
Хотя Черное Крыло было слабым началом, они стали гигантской организацией за десятилетия, и еще через несколько десятилетий они взяли под свой контроль всю подноготную Тринарка.
В конце концов они расширили небольшой проход, проделанный Королем Кошмаров, и в конце концов оно превратилось в пространственный портал.
Когда портал был завершен, Король Кошмаров повел свои силы, которые было так трудно собрать, обучить и вооружить, на планету Тринарк через портал.
После этого, началось то, что уже известно.
Планета Тринарк была доведена до точки разрушения, и появились герои, обладающие такой силой, что они могли опрокинуть саму игровую доску и победить Короля Кошмаров. Эти события были частью "знания" о вечной жизни и были приняты игроками как истинные.
\*\*\*
Но изображение сообщило ему другую правду, а не только общепринятые факты.
И в какой-то момент изображение, которое текло, как будто показывая историю Тринарка, изменилось, и Сан-хек проник в тело "героя".
\*\*\*
“Я был человеком, который родился без силы героя. Но никто не жаловался. Я начал не потому, что хотел, чтобы меня называли героем. Я упорно работал с так называемыми героями, чтобы сохранить то, что мне дорого.”
\*\*\*
Сан-хек был способен чувствовать различные эмоции, которые испытывал герой, слушая монолог "Забытого Героя".
\*\*\*
"Имея немного отличные от других способности, я, естественно, пытался спасти мир по-своему. Я мог чувствовать что-то отличное от других героев. Король Кошмаров. Он определенно пал. Но когда он пал, я почувствовал его смутное волнение. Он чувствовал, что его поражение несправедливо. И он был зол. Когда я почувствовала его чувства, то понял, что его кто-то использует.”
\*\*\*
В глазах Сан-хека Король Кошмаров снова пал, и Сан-хек почувствовал все то, о чем говорил рассказчик. И монолог продолжился.
\*\*\*
"Тогда я инстинктивно почувствовал, что это еще не конец. Когда все герои зааплодировали... я понял, что это только начало. Итак, я предупредил всех героев, которые там были. Но…. почти не было героев, которые прислушивались бы к моим словам. Потому что это были мои слова, а не чьи-то еще, поэтому они игнорировали мои слова еще больше. Во-первых, они не считали меня героем, а потому не придавали значения моим словам.”
\*\*\*
На этот раз он испытывал несправедливые чувства и странный жар.
\*\*\*
"Поэтому я даже не пытался их убедить. Так как они и я все равно шли другим путем... Я планировал подготовиться к кризису по-своему. О, но Золотой Дракон декан, высокий эльф Стелла и последний король огня Тохун, эти три человека выслушали мои слова."
"Поэтому я создал с ними организацию. Конечно, помимо этой организации, я начал делать свои собственные приготовления.”
\*\*\*
Когда он услышал об этом, Сан-хек подумал об организации в его голове. Организация с его собственным местом в ней... Личность этой организации была ясна.
\*\*\*
"Теперь герои сожрут шар Вознесения, который они получили в обмен на победу над Мавангом (королем Дьяволов), и уйдут по своим землям. Но я не собирался идти с ними. Мне еще многое нужно подготовить на этой земле. Они высадятся на этой новой земле и снова посвятят себя собственной героической игре...
Однажды ты поймешь, как глупо это было. Война еще не закончилась. Портал все еще существует. Эта борьба не закончится, пока не будет уничтожен настоящий Маванг (Король Дьяволов), а не поддельный Маванг (Король Дьяволов).”
\*\*\*
Как только монолог закончился, многие герои начали подниматься над небом, используя шар Вознесения.
\*\*\*
"Это предки людей Солнца, которые живут на Солнечном континенте? А настоящий Маванг (Король Дьяволов) - это Падший Король и... Черные Крылья Павшего Короля уже уничтожили половину солнечного народа.”
На самом деле, Сан-хек знал все, что происходило на планете Тринарк и все, что произойдет в будущем.
Конечно, о "забытом герое", особой организации и Стражах четырех сторон света он не знал.
"Теперь все фигуры примерно выровнены.”
Но на этот раз он испытал это "изображение" на себе, и кусочки информации, разбросанные в его голове, начали собираться воедино.
Теперь Сан-хек смог полностью понять тайну планеты Тринарк.
\*\*\*
“Мы изучали портал на протяжение многих лет и смогли выяснить, как использовать силу портала. Поэтому мы создали портал в другое измерение. Портал соединяет наше измерение с совершенно иным измерением, чем Магье (мир Дьявола), и Золотой Дракон Декан призовет легион Бессмертных, чтобы помочь нам в соответствии с подготовленными нами договоренностями. Я называл их Пространственными Путешественниками.
"Ну а ты, путешественник, который этого не знает, прими мои воспоминания. Если ты найдёшь и разгадаешь все мои тайные планы... ты заслужишь занять мое место!”
\*\*\*
С последними словами монолог был полностью закончен.
И в тот момент, когда он услышал последние слова, Сан-хек смог увидеть тайну рождения Пространственных Путешественников, первый кусочек головоломки.
[Вы не помните всех, но вы унаследовали волю "Короля Теней", который был более истинным героем, чем кто-либо другой.]
[Квест "Теневая линия Героев" был пройдён.]
[Все приготовления, оставленные Королем Теней, были решены. Поздравляю. После того, как все учетные данные были завершены, вы стали "Истинным Мастером Теневой Линии". Вы получили особый титул - "Король Теней Тринарка".]
[Теневая линия Сокола, Теневая линия Адского пламени и Теневая линия Героев объединились в одну и стали "Скрытой Теневой линией".]
[Благосклонность НПС, принадлежащих ко всем Теневым линиям, значительно возрастает.]
[Кольцо Судьбы Илии поднялось на 3 уровня и стало 5-м уровнем. Она дала клятву Абсолютной верности к вам.]
[После того как все тайны Илии были разблокированы, с неё пали ограничители.]
[Скрытый эффект Великого меча Ослабленного Короля Теней, "Власть герцога теней" сменился на "Власть Короля Теней (S+)".]
[В то время как магический круг Вознесения активируется, все призраки, которые бродят по гробницам забытых героев, начинают подниматься на Солнечном континенте.
Они станут вехой для незавершенной "Дороги Короля Теней".]
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 113: Ещё один прорыв (1)**

Сан-хек, который был Теневым Герцогом, стал Королём Теней.
Конечно, нарада за прохождение Дорога Короля Теней не была лишь стать Королём Теней. В лучшем случае, он только становился Королем Теней на трех континентах планеты Тринарк, называемой Хагай (нижняя граница).
Настоящая же битва произойдет в Небесном мире, называемом Солнечным континентом. После прохождения через среднюю границу, называемый Верхним Небесным Путём он должен будет завершить на нём оставшиеся квесты, чтобы стать истинным Королем Теней.
Сан-хек, который покончил со всеми делами, которые он должен был сделать, подобрал Готовую Звезду Славы и вышел из гробницы. Странно, но все "Безымянные" существа, которые бродили вокруг гробницы, исчезли.
"Непреднамеренно я разрушил одну из хороших сторон мастерских.”
Это было совсем неплохо. Было приятно избавиться от одного из источников их денег, потому что мастерские были в основном врагами Сан-хека.
Выйдя из гробницы, Сан-хек подытожил новое достижение.
Были две важные вещи.
Объединение трех Теневых линий и "Король Теней Тринарка", особый титул, данный мастеру Теневой линии.
За исключением этих двух, награды не были большими изменениями, потому что существующие были улучшенны.
Титул - "Король Теней Тринарка"
Класс - Особенный
Описание: Владелец Теневых линий - это специальный титул который был дан Королю Теней, который овладел Теневой линией. Этот титул приписывается нынешнему Королю Теней, поэтому, когда нынешний Король Теней потеряет трон Короля, титул потеряется вместе с троном.
Эффект: [Префикс: Улучшенная песочная кукла], [Постфикс: Улучшенный эффект иллюзии]
[Постоянный эффект: Эффект Сокрытия (мастер), Тьма (Макс), все способности в темноте увеличиваются на +20%, Состояние сокрытия; урон от скрытой атаки увеличивается на 10%.]
"Король есть король.”
У Сан-хека не было выбора, кроме как кивнуть головой, когда он проверил титул. Песочная кукла первоначально только имитирует внешний вид Сан-хека, буквально делая песчаных кукол, однако Улучшенная песчаная кукла может имитировать навыки Сан-хека(но сила навыка ограничена 50%).
До сих пор Песчаные куклы не обладали физической силой, поэтому он не часто ею пользовался.
И Улучшенный эффект иллюзии был таким же, как и Семь сохраненных маскировок, но вместо этого штраф уменьшился, так что все навыки уменьшились на 10% вместо 30%.
И организация Теневой линии, созданная путем объединения трех организаций Теневой линии, была почти такой же, как и существующая организация Теневой линии, но было три различимые вещи.
Первый заключался в том, что область деятельности зацикливалась на планету Теренарк в целом, а второй заключался в том, что лояльность НПС, принадлежащих к Теневой линии, была почти на уровне абсолютного повиновения.
И последня, третья вещь заключался в том, что мощь организации почти достигла своего предела.
Теперь Сан-хек может сделать больше с Теневой линией.
"Агент, как всегда, Илия.”
Илия теперь стала идеально Сан-хека с Кольцом Судьбы 5-го уровня.
Титул "Человек Илии" вырос до легендарного титула, и все ее секреты были раскрыты. Она была младшей сестрой Верховного эльфа Стеллы и ученицей темного эльфа Луарина, который шел другим путем, чем Стелла.
Луарин, который хотел сохранить мир в отличии от Стеллы, создал канал, который имеет дело с особой силой, называемой Темной Луной. Луарину, однако, ничего не оставалось, как подняться для выполнения другого важного задания, и он настоятельно попросил своего ученика Илию покинуть Темную Луну.
Однако в процессе Илия не смогла позаботиться обо всей Темной Луне и большая часть силы и ее воспоминаний были запечатаны.
Когда Сан-хек стал Королем Теней, эта девушка повысила свое Кольцо Судьбы с Сан-хеком до уровня 5, и все печати были освобождены.
Теперь она стала совершенным потомком Темной Луны и верным подчиненным Сан-хека. Даже навык призыва: "Ах! Моя Илия" также была изменена на S+ класс и ее продолжительность призыва увеличена до 12 часов. Время перезарядки все еще составляло 24 часа, но он сможет полностью использовать это преимущество, хорошо контролируя время.
Тем более, что теперь лимит уровня отпущен, ее уровень был до 75 уровня, который подходит для легендарного НПС, и навыки, которые она имела, тоже были весьма полезны, поэтому он мог использовать их по-разному.
Более того, она - растущий НПС, поэтому, если он хорошо позаботится о ней, она станет человеком, которому больше не нужно завидовать ни одному другому питомцу.
Теперь, когда он получил достаточно, не было большого вдохновения, как если бы он получил легендарный титул или предмет, но Илия была очень удовлетворительной наградой во многих отношениях.
"Так, вроде всё.”
В течение последнего месяца Сан-хек был привязан к одному квесту помимо других забот. Благодаря ему многое было отодвинуто в сторону.
Он должен был управлять каналом "Единый", который опустился на второе место из-за низких рейтингов программы и добавить к этому, он также должен был уделять больше внимания Золотой Горе, Залу Гладиаторов и Залу Смерти.
“А перед этим стоит отдохнуть.”
Один квест занял у него много сил и времени, поэтому Сан-хеку, на данный момент, нужно было хорошенько передохнуть.
\* \* \* \*
Сан-хек спал по два часа в день в течение последнего месяца, поэтому его тело пребывало в удручённом состоянии. Ему пришлось постараться, чтобы нормально стоять на ногах, ведь некоторое время назад он даже споткнулся несколько раз.
Это из-за накопления усталости? Сан-хек проспал почти 16 часов, чтобы восполнить нехватку сна.
Сан-хек, который достаточно хорошо поспал, вышел из дома и легко пробежался трусцой. Первоначально предполагалось, что он будет бегать только около 30 минут, но он чувствовал себя лучше, когда бежал, поэтому он прибежал домой не больше чем час спустя.
Сан-хек, который выспался, а его тело расслабилось, начал расставлять приоритеты, схватив планшет он начал действовать.
- Для начала... начнём с трансляции. Что-то подзабил я на контент. Поэтому сейчас самое время начать выкладывать видосики. (\*я, в час ночи: это ты мне?)
Во-первых, он все еще управлял Единым каналом в прямом эфире.
Единый канал был гусыней, которая несла золотые яйца, поэтому он должен был взять узда в свои руки. Поскольку Сан-хек решил не наживаться на игре, его канал, который является единственным источником денежных доходов, стал более важным.
- Затем идёт у нас Зал Гладиаторов и Зал Смерти... Я должен снова получить первое место. Ах, а теперь настало время для проведения оффлайн-конкурса... должен ли я подать заявку на участие?
Сан-хек не хотел быть специализированным профессиональным игроком, но он все еще хотел выиграть оффлайн-соревнование. Он был еще более жадным, потому что в прошлой жизни ему приходилось просто наблюдать со стороны.
Таким образом, Сан-хек решил сохранить свой статус "любитель" в текущей жизни и выступить в качестве про-геймера.
- И наконец, я должен подготовиться к Охоте на Гидру, самого могущественного рейд-босса в Героических Землях.
Гидра была монстром, принадлежащим к виду драконов, но он следующий после дракона, учитывая его силу.
Он не может использовать магию, но он использовал некоторые особые способности, и это был монстр с огромными физическими способностями.
Сан-хек планировал начать Охоту на Гидру по целому ряду причин. Он мог бы получить некоторые из основных ингредиентов от Гидры, которые ему нужны, чтобы сделать "Корабль Небесного класса".
Особенно "Кровь Гидры", которую можно получить из Гидры.
Это был действительно обязательный предмет для Сан-хека.
А Охота на Гидру означала конец всей деятельности в Героических Землях, так что убив гидру, он может построить немалый контент как на ней, так и на Небесном мире.
- Хах, хотя я и старался все упростить, но кажется переборщил.
На самом деле, нужно было еще кое-что сделать. У него было три неотложенных пункта которые предстоит выполнить.
- Лучше решать каждый шаг за поледующим шагом в порядке приоритета.
Есть поговорка, которая гласит: "Поспешишь - людей насмешишь.” (\*Тут была заумная поговорка, но она впринципе не отличается от нашей)
Сан-хек начал с контента для Единого канала.
Так-же, Сан-хек собирался включить прямую трансляцию через месяц, поэтому он собирался сделать сразу две вещи.
Первое: это отредактировать видео, которое он снял, когда закончил проходить Теневую линию, и загрузить его как "платное видео", а второе - транслировать "подкрепление" в режиме реального времени.
Поскольку там было довольно много камней усиления, которые он постоянно собирал в Золотой Горе, поэтому было не так уж трудно сделать видео с улучшение.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: идёт перевод

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 114: Ещё один прорыв (2)**

[Обновление магической брони] [Обновление магической инженерии (техники)] [Добавлен патч исправляющий предел количества убийств в Боевой Крепости Синего Волка.]
На этот раз появилось еще одно уведомление в котором говорилось... ничего.
Однако все трое были тесно связаны с Сан-хеком.
"Этого стоило ожидать, поскольку... поскольку данные обновления появились намного позже в моей прошлой жизни. Сейчас же пользователи смогут использовать магическую броню и магическую инженерию почти на год раньше, чем раньше. И снова во всём этом виноват я..... но должен признать, это случилось намного быстрее чем я ожидал изначально."
Сан-хек рассмеялся и посмотрел на объявления.
"В любом случае, я собирался попрактиковаться с Рагна Клинком в Боевой Крепости Синего Волка в ближайшее время... Но видимо, не судьба."
Последнее, третье обновление (или же патч) был не кстати для Сан-хека. Сан-хек даже представить себе не мог, что увидит ВС таким серым и угрюмым после всего того, через что он прошёл.
Это подтверждало, что Рагна Клинок был невероятно силен (или же имбовым), но в любом случае, Сан-хек потерял гусыню, а с ней и золотые яйца.
"Ну, что есть то есть, не стоит на этом зацикливаться…"
Сан-хек решил мыслить позитивно. Хотя у него не было шанса использовать Рагна Клинок снова, Сан-хек все еще колебался на счёт того, чтобы использовать его, поскольку ещё не ясно, Рагна Клинок достался ему по ошибке или же случаем бага.
Сан-хек использовал Рагна Клинок, чтобы получить огромное преимущество во время убийств, и хотя есть шанс того, что его могут забанить за использование бага, но это была правдой, что такая возможность не проплыла у него в голове.
Так что лучше было принять определенное решение именно таким образом.
"Кстати, если появится магическая броня, то рост пользователей которые потеряли интерес к игре сразу же возрастёт."
Пользователи могут еще не знать, но магическая броня обладает большей силой, чем многие думают.
"Прежде чем другие пользователи прибудут к подземелью Глубокого Моря, я к этому времени должен быстро поохотиться на Гидру."
Конечно, даже если появится магическая броня, у пользователей не будет никакой возможности продвинуться в подземелье Глубокое Море, где находилась Гидра. (или гидры. тут запутанно)
В лучшем случае, это были места, которые Сан-хек уже очистил, как Духовный Лес так и Храм Темной Луны. Те, кто немного раньше адаптируется к магической броне, смогут даже продвинуться к Долине Дрейка.
Тем не менее, подземелье Глубокое Море было не тем подземельем, до которого можно легко добраться, даже если у вас магическая броня.
Сан-хек знал об этом, поэтому он принял решение поторопиться с охотой на гидр на всякий случай.
"Может, мне начать с магической брони? И для начало следует подготовиться к приключениям."
Магическая броня была производимым предметом, который пользователь мог создать и использовать. Для этого нужно было собрать определенные материалы вместе, и уже следовать оп инструкции, основой которой была система Ауры, к которой пользователи все еще привыкали, даже когда основные условия для создания магической брони уже были выпущены.
Проще говоря, система Ауры была такой же, как и схема магической брони.
Если система Ауры - это невидимая неосязаемая сила, то магическая броня использует специальные материалы для изменения неосязаемой силы на осязаемую.
По мере того как неосязаемая сила становилась осязаемым типом силы - сама осязаемая сила усиливалась. Если ещё проще, добавь к ножу гранатомёт получится магическая броня.
"Основа - это Аура Темного Дрейка, а затем создать основной скелет с костями из Долины Дрейка и сухожилиями Дрейка, которые мы собрали во время охоты, затем, обработать жёсткую кожу Дрейка, и сделать внутреннюю подкладку из мягкой кожи. Тогда основная работа закончится, верно? Затем, как только я получу хороший вторичный материал внешней брони и, наконец, кровь Гидры как источник энергии, магическая броня по крайней мере третьего класса или выше будет завершена."
Всего для создания магической брони требовалось шесть материалов.
Первая - это "Аура", которая служит основой и чертежом .
Второй - это материал, который будет служить каркасом.
Третий - это материал, который будет служить мышцами.
Четвертое - это материал, который будет служить внутренней подкладкой.
Пятая - это материал, который будет служить внешней оболочкой.
Последний, шестой - это материалы, которые будут служить источником энергии.
Магическая броня - это не та броня, которую можно носить обычно. Это была в основном специальная броня, надетая поверх существующей брони с помощью призыва.
И потому она делится на внутреннюю подкладку и наружную. Например, внешний вид самой брони не очень большой или толстый.
Это была просто базовая конфигурация магической брони, и фактический внешний вид можно было настроить так, как вам угодно, с помощью "модификация дизайна".
Звучит забавно, если бы это было на самом деле, но это было возможно, потому что это была игра. Хотя ВС и считался лучшей реалити-игрой, но игра есть игра.
К вашему сведению, пока можно было произвести модификацию дизайна самостоятельно, но сделать красивый дизайн оказалось неожиданно непросто.
Поэтому существовало несколько пользователей, которые делали и редактировали эти проекты профессионально. Если вы не используете модификацию дизайна, система закончит его с дизайном по умолчанию... основной дизайн был не только уродлив, но и не практичен. Этого было достаточно, чтобы сделать движение немного неудобным, поэтому было хорошей идеей использовать модификацию дизайна.
"Я планирую использовать кровь Гидры, так что если броня не получится выше третьего класса, это будет немного странно."
Рейтинг магической брони начинался с первого уровня, и по мере того, как рейтинг увеличивался, он обладал большей силой.
Магическая броня третьего класса была уровнем, который сделать было не так просто, даже если бы использовались материалы с Солнечного континента.
Примерно в то время, когда вторжение на Солнечный континент закончилось, большинство игроков высшего уровня в гильдиях едва ли успевали делать магическую броню, которые были в основном третьесортными.
"В конце концов, мне придется поднапрячься чтобы получить кровь Гидры."
Сан-хек просто смотрел на объявления и думал о своём, в то время как другие пользователи бегали по форумам и обсуждали, что такое магическая броня и магическая инженерия, и что за экстренный патч для Крепости Синего Волка.
"Давай посмотрим... будет невозможно явно манипулировать информацией, как раньше, но я должен продать все высококачественные материалы, которые я насобирал по высокой цене."
Пользователи не были глупы. Они уже имели достаточно опыта в обновлении системы Ауры, поэтому они знали, что информация, которую предоставляли НПС, не обязательно была правдой.
Таким образом, от манипулирования информацией было мало пользы. Вместо этого Сан-хек намерен продать все материальные предметы, необходимые для создания магической брони, которые у него есть. Большая Гора зашёл в Золотую Гору.
Он думал, что продаст по крайней мере в 10 раз больше вещей и, в принципе, по такой же цене, но сначала ему нужно было положить наживку.
Сан-хек, который составил наспех грубый план, первым делом перешел к управлению Золотой Горой. В наши дни, покупая предметы аукционного дома на черном рынке, он должен был больше заботиться об этом, потому что конкуренция была жесткой.
Конечно, предметы Черного Рынка и предметы Золотой Горы были качественно разными. Золотая Гора проинструктирована о том, что именно покупать через Сан-хека, который имел необоснованное преимущество, к примеру реинкарнация, но Черный Рынок просто использовал различные методы, чтобы предсказать рыночную цену, а затем купить вещи, которые потенциально могут вырасти в цене.
Разница между знанием и предсказанием была очень велика.
Однако финансовая мощь Черного Рынка была неожиданно пугающей, поэтому он не мог просто игнорировать ее.
На самом деле структура прибыли "Золотой Горы" была проста.
Во-первых, Золотая Гора была самым прибыльным местом в ВС.
"Тебе нужно золото? Тогда отправляйся на Золотую Гору!"
"Хочешь прикупить хороших вещей? Тогда отправляйся на Золотую Гору!"
Таково нынешнее доминирующее положение Золотой Горы. Для пользователей ВС Золотая Гора была магазином, в котором можно получать золото, если вы продаете вещи, и получить вещи, если вы тратите золото.
Все вещи, которые не были доступны на аукционе, находились в Золотой Горе. Потому что все предметы, купленные у пользователей, и все предметы, купленные у аукционного дома, продаются через Золотую Гору, поэтому все крутилось вокруг Золотой Горы.
Именно поэтому пользователи часто используют Золотую Гору потому что удобно. Даже если было немного дорого, они не могли не предпочесть Золотую Гору, в которой есть все, что вам нужно.
Покупает дешево, а продает дорого.
Эта очень простая система была способом для Золотой Горы получить прибыль. Поскольку в ней буквально говорилось "купи дешево и продай задорого", Золотая Гора смогла изменить ситуацию к лучшему.
Вторым преимуществом "Золотой Горы" стала продажа билетов в подземелье. Несмотря на то, что он популярен и кажется прибыльным, Ураганная Воронка, в которую сейчас продают билеты, был неопределенным средством дохода, потому что рано или поздно он выйдет из строя.
От продажи карт тоже была получена некоторая прибыль, но она была не так уж велика.
Важно было то, что Сан-хек не копил золото, а продолжал покупать товары. Потому что эти вещи были товарами с растущей ценой в будущем, поэтому Сан-хек сможет получить огромное количество золота, если эти товары будут куплены в будущем.
Конечно, Сан-хек, вероятно, снова вложится во что-то другое, но в любом случае золотая куча Сан-хека становилась все больше.
Благодаря внезапным обновлениям во всех сообществах появились новые статьи.
Начиная с людей, которые размещали ложную информацию, и заканчивая людьми, которые блефовали, притворяясь более осведомленными, чем они есть на самом деле, различные люди писали в сообществах и на форумах. На самом деле найти достойную информацию в сообществе было очень трудно.
Но иногда появлялась правильная информация, поэтому ее нельзя было игнорировать.
Сан-хек проверил сообщество не только для того, чтобы получить информацию, но и для того, чтобы узнать, насколько пользователи осведомлены об обновлениях.
Сан-хек, который уже знал правильную информацию, сразу же отфильтровал ложную информацию и быстро нашел настоящую. После проверки в различных общинах в течение примерно часа, он мог приблизительно увидеть текущую ситуацию.
"Обычные пользователи, похоже, знают только поверхностный уровень использования системы Ауры.... Крупномасштабная гильдия и пользователи высшего уровня выяснили достаточно, чтобы начать собирать некоторые из специальных материалов. Никто еще не знает точного способа производства, верно?"
Спустя еще несколько дней, Сан-хек наконец-то понял, что делают пользователи высшего уровня, чтобы сделать свою собственную магическую броню. Казалось, что это не займет так много времени, потому что так много пользователей копались в поисках информации одновременно.
"И так как завтра начнётся трансляция... И кто-то все равно что-нибудь да найдёт, я не думаю, что будет плохо, чтобы показать малую часть того что я знаю на трансляции."
Это будет информация, которую кто-то обязательно найдет в будущем, даже если она будет незначительной. И это была та информация, которую не стоило и пытаться скрывать. Так что лучше было использовать её в своих целях.
"Завтра у меня есть возможность привлечь зрителей на свой канал."
Репортеры любят пичкать сенсационные заголовки на свои статьи, потому что они хотят, чтобы люди, по крайней мере, нажимали на эти статьи. Конечно, это может быть оскорбительно, и есть негодяи, которые делают это нарочно, но главное - это "фактор", который может привлечь внимание людей.
В этом смысле на данный момент такая фраза, как "секретный метод производства магической брони", была похожа на волшебную фразу, которая действительно могла привлечь людей, как сумасшедших.
Другое дело - держать людей в сборе, но Сан-хек был убежден, что те, кто придет на его трансляцию, не смогут легко уйти.
И он верил, что многие люди будут заинтересованы в платных видеороликах, которые он загрузил и загрузит.
[Это своего рода джекпот! "А теперь я познакомлю вас с секретным методом производства магической брони в прямом эфире Единого канала".]
[Я тоже наблюдаю за этим. Каков же на самом деле предел Единой гильдии? Они - серьезные монстры.]
[Некоторое время все было тихо, и это просто еще один показатель человека с дефицитом внимания.]
[Те, кто был в гильдии моего друга, рассказали, что они узнали почти все.]
[Знаете ли вы, насколько велика разница между знанием почти всего и настоящим знанием предстоящего?]
[Вау, он действительно хочет раскрыть эту информацию? Или это опять махинация хитрого ервея?] (хах)
[Теперь Единая гильдия становится G.O.D гильдией таким образом. Другие гильдии высшего уровня, пожалуйста, вам есть чему поучиться у них.]
[Боже. Она была выпущена, потому что заслуживает того, чтобы ее выпустили. Во всяком случае, это информация, которая скоро станет известна всем, поэтому какой смысл. Разве это не очевидно?]
[Итак, у него есть какая-то информация, которую нужно обнародовать? Хотя это и хорошо, но лучше заткнись и сделай комплимент.]
[Есть много парней, которые в любом случае извращены в той или иной степени.] (.....чаво?)
[Кстати, оказывается, что сделать магическую броню проще, чем я думал?]
[Это только метод, который с виду прост, но материалы для крафта не будут простыми, я уверен?]
[Ах….. Если бы я знал это, мне пришлось бы заранее купить необходимые материалы. Нет, может быть, мне стоит купить их сейчас?]
[Уже слишком поздно. Я только что пробежался по аукционному дому, и все перечисленные материалы исчезли. Все владельцы магазинов черт их дери, должно быть, перевернули всё верх дном.]
[Вау, сейчас не время смотреть секретный метод производства магической брони. Вы видели платные видео, которые выложил Гейл? Это был п...ц (круто). Наконец появился гильдмастер Единой гильдии.]
[Уууууууу! Наконец он появился. До меня только что дошли слухи, так что я должен быстро пойти и увидеть его.]
[Что? Неужели это действительно возможно? Разве это не баг?]
[Спор об Единой гильдии и баге повторяется каждый раз, но вы знаете, что каждый раз вывод не был ошибкой. Конечно, это тоже не ошибка, верно? Но это действительно бессердечно и похоже на баг. Я просто потеряла дар речи.]
[Вау! Столпотворение (Офигенно)! Все вы, посмотрите платные видео. Посмотрите их дважды! Посмотрите их трижды!]
[Это прекрасно доказывает то, каким должен быть гильдмастером Единой гильдии.]
[Тёмная Линия настолько никчёмная?]
[Нет, Тёмная Линия не никчемная, просто гильдмастер Единой гильдии монстр.]
[Он выглядит как босс.]
[Появился лучший босс!]
••••••••••
Количество зрителей росло с каждой секундой.
И вместе с этим росло и количество платных продаж видео.
Прямой эфир Единого канала снова взлетел до небес и захлестнул другие трансляции.
Формат трансляции был другим.
Единый канал в прямом эфире использовал другой формат, чем другие каналы. Новый формат увлек многих зрителей.
Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.
Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Chelovek–Armiya/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Друзья, если Вам понравилась книга, и работа нашей команды по созданию электронной книги**

**Поддержите Нас символической оплатой, даже если это будет 0.1$ / 1RUB или кликните на рекламу на сайте.**

**Нам будет очень приятно осознавать, что проделанная работа принесла Вам пользу, и наша команда старались не зря.**

**Поблагодарить авторов и команду. (ссылка на раздел поддержать проект https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/)**