

Входя в тоннель Вудука, вместе с появлением тумана просыпаются нервозность и страх. Однако когда выходишь из него наступает чувство облегчения. Именно поэтому, игроки, выходящие из туннеля, обычно выглядели словно у них заехали шарики за ролики.

Однако шесть игроков, которые вышли из туннеля Вудука прямо сейчас, отличались. В их взглядах не было той слабости.

Скорее нервозность. Можно было чувствовать, как от них исходило напряжение.

Вокруг входа в тоннель бродило еще множество игроков, так что они естественно обратили на них внимание.

‘Что не так с их взглядами?’

‘Шесть игроков? Кто-то умер?’

‘Они должны были войти всемером. Их навыки выше среднего. Обычно там погибает как минимум два или три игрока.’

‘Что? Почему они все целые...’

Чтобы выжить в Полководце требовалось быть оперативным.

Все игроки, выйдя из Тоннеля Вудука одолели Коллекционера Черепов. Все они были экспертами по выживанию.

Именно поэтому все с подозрением отнеслись к только что вышедшей группе. Самые сообразительные стали подходить ближе чтобы утолить свои подозрения.

Однако, все их сомнения был сразу же смыты, как только позади 6 игроков появился еще один член этой группы.

‘Хахве Маска!’

Конечно, слухи о том, что Хахве Маска пересекал Горную цепь Уругал не обошли весь белый свет, однако до большинства игроков на этой горе эта новость дошла.

И сомневаться в ее достоверности не приходилось. Капнув немного глубже каждый мог самостоятельно убедиться в том, что Хахве Маска действительно вошел в тоннель Вудука.

Именно поэтому все игроки перед туннелем могли быстро сделать некоторые вычисления.

‘Им потребовалось всего пол часа чтобы полностью его пересечь.’

‘Боже мой... даже самой квалифицированной рейд-группе пришлось потратить на ее прохождение целый час, а ему удалось сократить время вдвое...’

‘Чудовище!’

У самых опытных игроков Полководца на ее преодоление уходило по часу времени, однако он сделал это в два раза быстрее. Он сократил время в половину. Игроков переполняло

восхищение, зависть и еще множество других эмоций. Все эти эмоции смешались в их взглядах, которые они бросали в его сторону.

А Хахве Маску, тем временем, остальные 6 членов группы больше не интересовали.

Осмотрев окружающих, его пристальный взгляд устремился на вершину Горной цепи Уругал. Хахве Маска некоторое время смотрел на вершину, поэтому некоторым игрокам все-таки удалось проследить за его взглядом.

‘Он планирует поймать хозяина горной вершины?’

‘Он действительно собирается сделать это в одиночку?’

В этот момент над всеми игроками повисло напряжение.

Хозяин Горной цепи Уругал - Огнеслизистый Дракон.

Игроки придумывали ему множество прозвищ. Самым видным было "Сильнейший Рейд-Босс".

Конечно, это была спорная тема.

Был ли Ледяной Рыцарь, побежденный Хахве Маской, сильнее? Или же Огнеслизистый Дракон, убитый "Штормовыми охотниками"? По мере обсуждения подоспели участники рейд-групп, обсуждение было действительно сложным. Люди начали аргументировать свои слова числовыми показателями, от которых даже у инженера голова пошла бы кругом. В конце концов, Огнеслизистый Дракон был коронован сильнейшим рейд-боссом нынешнего времени.

Конечно, Огнеслизистого Дракона выслеживала целая гильдия, поэтому Хахве Маска стал считаться лучшим игроком. После Хахве Маски и "Штормовых охотников" еще ни одной рейд-группе так и не удалось убить ни Огнеслизистого Дракона, ни Ледяного Рыцаря.

Чтобы произошло, если бы в это ситуации Хахве Маска убил еще и Огнеслизистого Дракона? Во чтобы все это вылилось?

В одном сомневаться не приходилось бы точно. Хахве Маска стал бы самым сильным существом во всем Полководце.

Сейчас его силу сравнивают с Топ-30 Гильдиями. Но одолев его он стал бы даже сильнее.

‘Он действительно собирается убить его?’

‘Если это Хахве Маска... то он может это сделать.’

Это было безрассудно, однако был в Полководце игрок способный совершить невозможное. Хахве Маска.

Правда, он совершенно не собирался оправдывать возложенных на него ожиданий.

Потому что он смотрел на горную вершину совершенно по иным причинам.

‘Как же я рад, что мне не придется возиться с этим ублюдком...’

Облегчение.

Он был очень рад возможности не сходиться в сражение с Огнеслизистым Драконом.

Если бы у него не было выбора, то он сделал бы это. Чтобы преодолеть Горную цепь Уругал, вначале требовалось убить ее хозяина. Однако "Штормовые охотники" уже убили его, таким образом проложив ему путь.

Они уже извлекли всю возможную пользу от его первого убийства. Конечно, Хурокан мог заработать множество денег продавая выпавшие с него ингредиенты. Однако титулы, выдаваемые при его первом убийстве...

Титула Драконоубийцы ему уже не видать. Но с другой стороны, были еще деньги от ролика и ингредиенты, для создания Уникальных Комплектов 200-ого уровня. В общем, возможность заработка была высокой.

‘Убить его не плохая идея, однако нет никакой необходимости делать это сейчас.’

Но с потенциальной выгодой шли и сопоставимые риски.

Это не обычный рейд-босс. В течение 10 дней после его первого убийства, на него напали еще 14 рейд-групп. Однако ни одна еще не преуспела.

И в их числе не было посредственных игроков. Все они опытные игроки, которые с легкостью разобрались с Коллекционером Черепов. Однако даже для них этот рейд был слишком трудным.

То же самое относилось и к Хурокану. Даже не так, просто такие противники как Огнеслизистый Дракон были неподходящими для него противниками. Врагов, вроде Ледяного Рыцаря, убивать ему было проще.

И Хурокан прекрасно знал об этом факте.

‘Ну, нет смысла бродить вокруг входа.’

Горная цепь Уругал была дверью.

Дверь нужна чтобы перейти через нее. Сам сейф не представляет из себя никакой ценности. Ценность имело лишь то, что в ней хранилось.

И Хурокан пошел вперед.

Увидев куда он идет, все игроки немедленно начали набирать в интернет новые строки.

[Хахве Маска бросает вызов Огнеслизистому Дракону!]

В этот момент появился новый слух о Хахве Маске.

...

Когда "Штормовые охотники" убили Огнеслизистого Дракона, все игроки, убившие Коллекционера Черепов, смогли пересечь горную цепь.

Игроки, которые смогли добраться до земель за Горной цепью Уругал, называли это место Черным Континентом. Многие стремились сюда желая стать первопроходцем. Здесь они могли

заработать предметы для игроков 200+ уровней, и открыть новых монстров. Не стоит забывать и о подсказках относительно Третьей Сюжетной Линии. Все желали найти охотничьи уголья переполненных молоком и медом.

Однако, впоследствии от них слышались лишь нечто вроде:

“Дерьмо!”

“Нет времени жаловаться. Беги!”

“Не будь это Черным Континентом я бы остановился и дал бой!”

“Просто заткнись и беги!”

Черный Континент был адом.

Самые слабые монстры здесь имели 200-ый уровень. Эти земли были переполнены монстрами 200-ых уровней, а это было немного чересчур для игроков, которые переступили через этот порог всего пятью минутами ранее.

Да и штраф для игроков на Черном Континенте был гораздо больше.

В Полководце на игроков можно было повесить самые разнообразные штрафы, однако самым неприятным из них является штраф за смерть, закрытие доступа к игре на 48 часов. И здесь он тоже присутствовал.

Однако на Черном Континенте не было точек возрождения. Поэтому игроки возрождались на самой ближайшей из них.

А она находилась по обратную сторону Горной цепи Уругал! Погибшим игрокам приходилось преодолевать весь путь с самого начала.

Таковы результаты провала в этом невеселом месте.

И это была не единственная их проблема. Здесь не было безопасных зон, как и не было торговых точек для обмена товарами. Поэтому требовалось охотиться на монстров в поисках ингредиентов для создания собственных расходников. А так как никто не знал из каких монстров выпадали лечебные или восстанавливающие ингредиенты, то и создать лечебные пилюли было невозможно.

Подытожим еще раз - это сущий ад!

А чтобы выжить в аду нужно стать дьяволом.

И первая группа игроков, которые попытались ими стать были члены "Штормовых охотников". Они были теми, кто открыл сюда дверь.

“На данный момент мы переправили сюда 157 игроков. Мы решили чередовать наше время игры поэтому разделились на 4 команды. Вчера, по электронной почте я переслал вам список всех 4-ех.”

Посмотрев фильм Хахве Маски, Замороженное Королевство, Шир приняла смелой решение. Она перенаправила всех игроков прошедших 2-ое Повышение на Черный Континент.

Это было не легко. У игроков 200-ых уровней было много задач. К тому же, такая гильдия, как "Штормовые охотники" имела множество передач на каналах прямого вещания. Чтобы демонстрировать надлежащий контент требовалось иметь несколько высококвалифицированных игроков.

А большинство из них сейчас находились с ней, поэтому некоторое время они не смогут показать зрителям ничего стоящего. "Штормовые охотники" пошли на большие потери ради этого.

Но несмотря на все это, она не отказалась. Чтобы выжить на Черном Континенте им необходима подобная сила.

"Я полагаю, что мы уже определили местоположение Подземелья."

Все, что им оставалось это найти место для безопасного пребывания.

В Полководце строительство стен не гарантировало безопасность. Самой важной частью является поиск места где не возрождаются монстры. Именно поэтому города и замки являются безопасными точками.

Однако ничего подобного на Черном Континенте не было. Здесь нет ни замков, ни городов.

Поэтому Люк придумал найти Подземелье.

Неожиданно, но Инст Подземелья обладают теми же свойствами, что и города и замки. В большинстве Подземельях Случая монстры не возрождались.

Это было неожиданным плюсом механики самой игры, своего рода обманкой.

"Мы нашли один, надеюсь, что это будет настоящее Подземелье."

Конечно, лучшее решение для них найти настоящее Подземелье. Настоящие Подземелья были одноразовыми.

Если им удастся найти такое подземелье, то их поиски на этом можно закончить.

Все было как и говорилось в названии. Одноразовые Подземелья не регенерировала монстров после ее очищения.

К тому же, все Подземелья находились в труднодоступных местах. Даже монстрам пришлось бы постараться чтобы наткнуться на них. Это была своего рода крепость окруженная естественной защитой.

Если "Штормовые охотники" хотят покорить Черный Континент, то такое место им жизненно необходимо.

Конечно, был здесь и еще кое-кто кто не хуже их понимал всю пользу такого места.

...

'Где он? Где он?!'

Игрок деловито вертел головой осматривая окружение. Заметив золотую вспышку Хурока

закричал.

“Там! Поймайте его!”

Словно услышав его команду, Скелеты Воины побежали к указанному месту. Хурокан тоже начал бежать к этому золотому существу.

‘Ах ты сукин сын! В этот раз я точно смогу!’

Прошло уже два дня с тех пор, как он пересек Горную цепь Уругал.

Целых два дня весь мир ждал от Хурокана сражения с Огнеслизистым Драконом, а он тем временем гонялся за Золотым Гоблином.

‘Если не смогу и в этот раз, это собирается стать той еще головной болью.’

Из воспоминаний Хурокана и Потерянном Мире...

Он не знал, кто называл это место Черным Континентом, однако знал как ему выжить здесь.

И Золотой Гоблин, которого он преследовал, играл в этом важную роль.

Золотой Гоблин.

Это монстр 200-го уровня, однако ничего ценного из себя не представлял. Опыта с него падало мало, как и ингредиенты, получаемые с него, ничего не стоили. В целом, он был очень слаб. Настолько слаб, что его с легкостью мог бы убить игрок 100-го уровня.

А так как он был очень слаб, он скрывался в местах, где его не смогли бы отыскать ни игроки ни монстры.

Убежищами Золотого Гоблина были Подземелья.

К тому же, Подземелья в Черном Континенте представляют из себя Руины. Он был уверен в этом.

Остатки Разрушенного Королевства!

Именно отсюда начинается Третья Сюжетная Линия.

Чтобы найти подсказки нужно было добраться до Руин Разрушенного Королевства. После нахождения нужного места, нужно было двигаться по подсказкам.

Какой силой обладало Разрушенное Королевство? С чем же они сражались, что привело к его разрушению!

Когда все узнают правду, эпизод Разрушенного Королевства подойдет к своему концу.

Именно поэтому Золотой Гоблин, преследуемый Хуроканом был так для него важен. Ублюдок был отправной точкой для старта сюжета Разрушенного Королевства.

‘Дерьмо. Какого черта он такой быстрый?’

Правда, поймать его было не просто. Золотой Гоблин был невероятно быстр. Даже Хурокан

иногда терял его из виду. А будь это любой другой игрок, он бы давно уже скрылся.

Да и ловить его было бессмысленно.

Обязательно требовалось преследовать его. Нужно было проследить за ним до его укрытия. Это и сводило Хурокана с ума.

“Мм? Мм!”

Он вызвал Скелетов для его преследования. Однако Скелеты обладали боевым ИИ, поэтому от них было больше проблем нежели пользы.

“Сто...”

‘Не убивайте его!’

Скелеты Воины могли с легкостью находить и убивать. Однако в маю с ними не поиграть.

‘Дерьмо!’

До того, как он успел отдать команду, Скелеты Воины уже замахнулись мечами. И немедленно разрезали Золотого Гоблина на две половинки.

“Аааррггх!”

Хурокан потрепел уже 4-ую неудачу.

...

Синклер поднял голову. Перед ним предстала вершина Горной цепи Уругал покрытая туманом.

Он снова повернулся. Теперь перед ним предстали тысячи игроков следующие его указаниям. Все они были членами "Большой Улыбки".

Синклер улыбнулся.

‘А это неплохо.’

Недавние события все объяснят.

Первым, что приходит на ум это сражение с Сохэнком. Когда Синклер одолел Сохэнка на Севере он стал самым большим активом Улыбки. Ему предоставили VIP-статус. Конечно, он проиграл Хахве Маске, однако никто его в этом не винил. Никто не посмел и словом об этом обмолвиться.

Таково обращение с ВИП-персоной, и это было приятно. Все вопросы, относительно основных рейдов и развертывание их войск, теперь лежали в его руках. Если сравнить это с управлением страной, то он получил контроль над армией.

Естественно, его репутация возросла. "Большая Улыбка" имела множество поклонников в Китае, поэтому гильдия всегда хотела найти кого-то вроде него. Гильдия была занята изображая из Синклера героя. Передачи, в которых участвовал Синклер, всегда поднимали большой интерес у зрителей.

Контроль и влияние Синклера быстро рос. При его помощи, "Помощники" смогли подмять под себя "Большую Улыбку". И как и было обещано, Аполлон стал гильдмастером одной из подгильдий.

Результат его власти можно было заметить позади Синклера. Тысячи игроков пытающиеся пересечь Горную цепь Уругал, их будущее сражение с Коллекционером Черепов. Им повезет, если хотя бы половина сможет пережить эту встречу. Однако Синклеру на это было все равно. Он поднялся до такого положения, где можно было не беспокоиться о таких вещах.

К тому же, их гильдия была не единственной.

"Большая Улыбка" и гильдия "V&V" теперь были союзниками. В общей сложности 5 гильдий решили объединить свои усилия и пересечь Горную цепь Уругал.

Их целью было 10,000 игроков!

Они отправят на Черный Континент несметное количество игроков, и сможет справиться с Королевством.

'Хахве Маска. Неважно сколько ты там будешь сражаться, ты - всего лишь одиночка. Тебе ни за что не справиться с королевством без посторонней помощи.'

Сейчас Полководец находится в хаосе, и они собирались объединить его под своим знаменем.

Синклер улыбнулся, когда подумал о будущем.

<http://tl.rulate.ru/book/1140/240743>