

Город Руин Крепости Хёрда разрастался по дням. Стена замка становилась выше, как будто это было бамбуковое дерево. Конечно, дома сделанные из бревен и кирпичей возвышались над стенами замка.

Они виднелись везде.

Среди всех, было одно здание, которое больше всех бросалось в глаза. Строительство здания было почти завершено. Это был филиал Руин Крепости Хёрда Ассоциации Исследователей . Оно было в пять этажей в высоту, и также считалось самым широким зданием.

Кроме того, внутри здания было больше всего игроков.

«Двигайся! Дай мне получить квесты!»

Это была станция с односторонним движением на Черном Континенте, поэтому тут была толпа людей. Более того, когда собирались люди, всегда появлялось место для торговли.

Все игроки уже давно прошли свое Второе продвижение. Их уровни и предметы приковывали восхищенные взгляды на себе. Но здесь это уже не работало. Здесь и так было полно всяких монстров с высокими уровнями и крутыми предметами.

К тому же, внутри города объявился настоящий монстр.

«Это Хахве Маска»

«Хахве Маска и вправду тут»

«Раз он здесь, я догадываюсь, что он тут ради квеста. Я слышал, что он снова пересек горную цепь Уругал»

«Если бы он проиграл, его бы вызвали сюда. Нет больше причин, по которой он пересек хребет Уругал»

«То же самое произошло с эпизодом «Безнравственный принц»и эпизодом «Замерзшее королевство». Мы должны следовать за Хахве Маской.

Тот факт, что он прибыла в город Руин Крепости Хёрд, дошел не только до игроков. Весть распространилась так далеко, что люди, которые не играли в Полководец, знали об этом факте.

Более того, тот факт, что Хахве Маска искал филиал Ассоциации Исследователей, означала, что у него были здесь дела.

Хахве Маска был не просто умелым игроком. Он была как магнит, который тянул поток в Полководец.

Ассоциация Исследователей это место, где можно было получить квест. Его появление в этом месте означало, что Хахве Маска выполнял Квест. Конечно, это был не совсем простой Квест. Когда Хахве Маска вошел в филиал Ассоциации Исследователей, он не остался на первом этаже, где выдавали обычные квесты. Охранник направил Хахве Маску наверх, и слух об этом случае начал тут же распространяться. Выражения лиц игроков рядом с Ассоциацией Исследователей помрачнели.

НПС Дюн был молодым человеком с лицом, украшенным шрамами. НПС был молод, но у него были шрамы. Эти два элемента обычно не идут рука об руку друг с другом.

НПС достал сумку, сшитую из тряпок.

«Это тот предмет, который я нашел недавно».

НПС Дюн передал сумку игроку в Хахве Маске.

Хурокан немедленно открыл сумку, и достал предмет.

«Как и ожидалось, это Ракушка».

В сумке лежала Ракушка, который сияла желтым блеском. Она была металлической, и по размеру походила на деревянную раковину, которую он нашел в руинах. Его форма также была схожа с ней. Поэтому было легко понять, как управлять Золотой Раковинной.

Хурокан тут же прижал Золотую раковину к ушам.

Вместо расслабляющих звуков волн раздался голос.

- Меня зовут Бохан. Я у гробницы. Это гробница какого-то неизвестного человека, и я был свидетелем Силы Коррупции здесь. Вот почему я оставляю эту запись здесь»

Голос звучал сухо. Трудно было определить возраст говорившего, слушая его голос, и в сообщении были помехи. Если бы он не сосредоточился, он не смог бы отличить голос от фона.

В то же время сообщение было коротким.

Хурокан ждал, чтобы услышать больше, но продолжения не было.

«Эта игра действительно слишком....»

В принципе, это была вся информация, которую он получил.

Он представил себя как Бохан. Он показал, где он был, сказав, что это было у гробницы. Затем он рассказал о результате своего действия, упоминая о его обнаружении Силы Коррупции.

«Мне нужно найти местоположение, используя только эту информацию?»

Хурокану пришлось бы найти след Бохана, используя эту подсказку. Когда он добрался до определенного пункта назначения, Золотая раковина даст ему новую подсказку. Это был самый распространенный способ, которым игроки продвигались в квесте в Эпизоде Разрушенного Королевства.

«Скучно. Разве они не были более свободными в раздаче информации?»

У Хурокана появилось короткое чувство недовольства, но он не позволил этому чувству развиваться дальше. Ничего не изменилось бы, если бы он заиклился на своем разочаровании. Хурокан хорошо знал об этом факте.

«Итак, где вы его нашли?»

В любом случае, начальная точка всегда была бы там, где был найден предмет. Он просто

должен был найти следующий путь оттуда.

«Я нашел его на руинах Балоса».

Балосские руины были местом, обнаруженным гильдией Штормовых Охотников.

«В конце концов, я должен отправиться на восток?»

Казалось, судьба Хурокана была тесно переплетена с гильдией Штормовых Охотников.

«Гробница.....»

Хурокан знал, что слово «гробница» появлялось много раз в Разрушенном Королевстве. Было много мест, которые начинались или заканчивались гробницей. Как указано в названии, Разрушенное Королевство было когда-то целой нацией. В эпоху процветания королевств короли и другие важные фигуры были похоронены в гробницах, и эти гробницы обычно заполнялись предметами.

Разве гробницу нельзя назвать руинами, если она будет достаточно большой?

«Восток ... Это будет джек-пот, если я найду гробницу короля».

Конечно, если бы была найдена гробница короля, это была бы удача для него. По крайней мере, он сможет получить два свитка Древней Силы Легендарного Ранга. Если ему повезет, он сможет получить удивительный Предмет. Даже если это была гробница поменьше, в ней должно быть несколько предметов.

Конечно, эти гробницы были полны проблем. Если кто-то находил гробницу знаменитого короля, нужно было бы сразиться с монстром, который был столь же силен, как Монстр Повелитель, охраняющий вершину горного хребта Уругвал. Увлечательное столкновение с хранителями гробниц будет ждать всех игроков.

«Давайте посмотрим на это с позитивной стороны».

Хурокан перечислял важные факты. Восток предпочтительнее, чем север или юг. Хурокан и гильдия Штормовых охотников могли сражаться до покраснения, если бы захотели, но для начала вражды понадобилось бы оправдание. Однако у гильдии Пяти звезд не было никакого предложения. Они попытаются убить Хурокана, попади он только в их поле зрения.

«Были ли какие-то другие подсказки?»

"Нет. Этот предмет был посреди комнаты»

"Отлично. Отличная работа"

Хурокан собирался уйти. Ему здесь больше ничего не нужно, следовательно, зачем ему оставаться?»

«Ах. Вот еще..."

Хурокан собирался уйти, когда НПС Дюн остановил его.

«В ближайшем будущем Королевство Хибана отправит сюда орден рыцарей. Я считаю, что ты заслуживаешь знать это, Хурокан-ним. Все произойдет втайне, поэтому, пожалуйста, никому

не рассказывай об этом».

"В самом деле?"

Хурокан наклонил голову.

Слово «орден рыцарей» не было плохим само по себе.

Проблема возникла в воспоминаниях Хурокана относительно ордена рыцарей из Разрушенного Королевства. Он знал, что получается, когда встречаются эти два понятия.

«Какой орден рыцарей...»

«Я не могу сказать вам больше. Тем не менее, Королевство Хибана решило, что это падшее королевство нуждается в более пристальном рассмотрении. Они будут здесь по приказу»

"Спасибо, что проинформировал меня."

«Тогда я буду молиться о твоём успехе. Пожалуйста, найди местонахождение нашего Архимага»

Кивнув головой, Хурокан вышел из комнаты. Однако мысли Хурокана не были заняты Архимагом Боханом.

«Рыцари Стального льва идут сюда? Событие Варварского Короля уже началась?»

Черный континент... До того, как Хурокан вернулся в прошлое, Разрушенное королевство называлось Затерянным миром, и там появилось несколько отрядов рыцарей. Конечно, они появились для Квестов и событий. Они никогда не появляются просто так, а чтобы уничтожить монстра.

Более того, появление рыцарей Стального льва и события варварского короля было неотъемлемой частью эпизода Разрушенного Королевства.

Это было похоже на великую битву. Рыцари Стального льва начали бы действовать на Черном континенте с большим успехом, и в конечном итоге они пробудят Короля Варваров. С этого момента игрокам придется сражаться против варварского короля. У варварского короля была особая характеристика того, что можно использовать всех монстров в качестве своих вассалов. Его сила приравнивалась к Силе Скверны.

Проблем не будет, закончилось это все там. Проблема заключалась в регионах, окружающих варварского короля. В районах рядом с Владыкой монстром менялись время и число регенерации.

В принципе, варварский король сделал бы всех монстров подчиненными. Соответственно, близлежащие охотничьи угодья опустеют, когда они соберутся под началом варварского короля.

Игроки, которые часто охотились на Черном континенте, были БЫ вынуждены уничтожить варварского короля.

В то время у Тобот Софт перегреются уши от количества матерных слов, которые они услышат от игроков. Тем не менее, разработчики хватались за оправдание, что у них не было возможности произвольно изменить игру. ИИ принял решение о том, как будут развиваться

события в Полководце, и они больше не вмешивались в систему как разработчики.

'Ни за что. Король-варвар предположительно выйдет на последних этапах эпизода Разрушенного Королевства».

Когда варварский король был низвергнут, Игроки выяснили, почему распалось разрушенное королевство. Была сила, оставленная Разрушенным Королевством . Это было сделано с той целью, что Игроки могли отомстить за Разрушенное Королевство , сражаясь с существами, которые вызвали ее крах. В это время были обнаружены существа, которые привели Королевство к развалу.

Это было отправной точкой эпизода Армии Дракона.

«Это не так».

Разрушенный королевский эпизод только что начался, поэтому не было никаких признаков появления Армии Дракона.

Хурокан издал горький смех, когда он слегка покачал головой из стороны в сторону.

«Невозможно, чтобы высокий и могучий ИИ мог совершить такую ошибку».

Спустившись по лестнице, Хурокан покинул Ассоциацию Исследователей.

Человек не меняется. Не имело значения, был ли игроком 1 уровня, уровня 100 или уровня 200. В конце концов, игроки были людьми. В конце концов, плохое яблоко будет оставаться плохим яблоком, а читеры всегда будут читерить.

Конечно, интриганы продолжают строить свои авантюры.

Когда кто-то продолжает авантюрировать, всегда наступает день расплаты.

"Давай сделаем это!"

Пять игроков собирались заплатить за игру.

«Я целенаправленно двинулся по крутому маршруту, и я прошел мимо этого места не так давно. Смотри сюда. Я оставил эту царапину, когда шел мимо этого дерева».

Он посмотрел на игроков, которые были вынуждены заплатить цену.

"Мы..."

«Итак, вы пытаетесь сказать, что вы, ребята, чисто случайно прошли по тому же пути, что и я. Перестаньте лгать"

Имя игрока было Хурокан , и его прозвище было Хахве Маска .

Он был самым известным Игроками в Полководце, и с ним никогда нельзя враждовать.

«Кому вы принадлежите? В&В? Большой улыбке?»

Эти пять игроков шли по пятам Хахве Маски.

Это случалось довольно часто. Когда игрок получал важный квест от Ассоциации Исследователей, у другого появлялась отличная возможность. Тот, кто брал квест, был целью, и если владелец Квеста был убит, Награда за Квест может быть получена кем-то другим.

Также были игроки, которые вмешивались в ход Квеста игрока.

Конечно, игрок, страдающий от этих перипетий, имел право наброситься на них.

Хахве Маска был бы прав, даже если бы он убил пятерых игроков, которые его преследовали.

"Бежим"

Пять игроков сделали правильный выбор. Если бы их противник не был Хуроканом, этот план сработал бы.

Чул-кук, чул-кук!

Однако это была Хахве Маска. Он контролировал более 60 скелетов, и отступление не было мудрым решением.

До того, как пять игроков узнали об этом, Воины Скелеты уже создали вокруг них круг. Они отрезали игрокам путь к отступлению.

Пять игроков планировали одновременно побежать в разных направлениях. Пять игроков снова посмотрели на Хурокана.

Хурокан смотрел на них, пока говорил,

«Сразитесь друг с другом, и я сохраню последнему выжившему игроку жизнь».

После его слов, двое из пяти игроков ухмыльнулись ему. Остальные три члена показали Хурокану средние пальцы.

Хурокан улыбнулся и щелкнул пальцем.

[Гильдия Гидры объединилась с Гильдией Бойцов!]

[Гидра Гидры: «Гильдия Бойцов сильнейшая с точки зрения боевых возможностей среди Гильдий с Подножий, они нам нужны, они дополняют ту часть, где гильдия Гидры слаба».]

[Гильдия бойцов: «Мы договорились об этом, когда получили предложение от гильдии Гидры. Наше объединение создаст лучший эффект»]

[Это первый случай, когда гильдия с Подножий слилась с одной из 30 великих гильдий. Является ли это началом новой реорганизации структуры силы?]

Многие статьи пестрили названиями, в которых гильдия Гидры слилась с гильдией Бойцов. Новость быстро распространялась.

Пока новости распространялись, Эрик Гомес отключил свой смартфон и все другие формы общения, которыми он обладал. Он слушал музыку.

Это была привычка, которую он развил давно, когда работал на Уолл-стрит. Если ему это удастся, он сильно выиграет от этого. Если он потерпит неудачу, то обанкротится. Он принял

окончательные решения, которые могли привести к исходу, и когда он принял решение, Эрик Гомес отрезал себя от внешнего мира. Он понял, что ничего не может сделать, как только примет окончательное решение.

Это означало, что решение, которое он принял недавно, было решением в том же духе.

Он всегда думал о присоединении к гильдии бойцов. По правде говоря, в объединении не было ничего плохого. Гильдия бойцов обладала высокими боевыми способностями. Они могли бы одним махом заполнить самую большую потребность Гидры.

Конечно, проблема всегда сводилась к деньгам. Гильдия Гидры была не единственной, которая желала присоединения к Гильдии бойцов. В такой ситуации не было причин, по которым Гильдия Бойцов снизила свою рыночную стоимость.

В принципе, покупка была необоснованной ставкой. Гильдия Гидры заплатила большую цену.

«Жизнь - забавная вещь. Я не могу поверить, что принял такое решение из-за Голодного человека»

Толчком к такой смелой ставке был голодный человек, Тоби Гвинн.

Он внезапно связался с Эриком Гомесем, и он обнародовал информацию, которая не была доступна для общей публики.

Когда он услышал эту информацию, Эрик Гомес понял аргументы в пользу действий, предпринятых Тобот Софт.

«Как всегда, успех приходит к тем, кто готов. Большим успехом пользуются те, кому повезло».

В то же время Эрик Гомес понял, что у него нет выбора, кроме объединиться с Тоби Гвинном. Прибыль, которую хотел Тоби Гвинн, была похожа на прибыль, которую хотел Эрик Гомес.

Когда он услышал рассказ Тоби Гвинна, он сразу же приобрел Гильдию Бойцов. Ему нужно было проявить инициативу.

«Я должен увидеть картину в целом, особенно в такие моменты».

Это был урок, который он изучил, работая на Уолл-стрит в течение 10 лет. Чем дальше вы были вдали от мест, где торговали деньгами, тем призрачнее была возможность заработать деньги. Самое смешное, что даже если кто-то дистанцировался от рынка, где деньги текли потоком, это не означает, что пропадает вероятность потерять деньги»

«Значит, Хахве Маска снова стала проблемой?»

Согласно информации, предоставленной ему Тоби Гвинном, самой большой проблемой сейчас была Хахве Маска.

Человек, работающий вне стандартной структуры, в конечном итоге разрушит структуру.

«Он рассказал мне такую драгоценную информацию, потому что он ожидает, что я стану преградой для таких людей, как Хахве Маска и Гильдия Штормовых охотников, слишком сильно раскачивая лодку».

Тоби Гвинн дал информацию гильдии Гидры, потому что гильдия Гидры было бы выгодно

держат Хахве Маску в поле зрения.

Это была очень трудная задача.

Однако Эрик Гомес думал проще.

«Если посмотреть на самые последние события... Существует хорошая вероятность того, что у Хахве Маска нет поддержки. Даже если бы у него есть один помощник, это все равно не большая организация»

Раньше он думал, что Хахве Маска поддерживается, которая соперничала с 30 великими гильдиями силы.

Однако Эрик Гомес недавно начал сомневаться в этом предположении. Если у Хахве Маски были покровители, силы, стоявшие за ним, они должны были начать свою деятельность, если они не были глупыми. Более того, если они отказывались раскрывать свою личность до сих пор, они, вероятно, отказывались бы раскрывать свою личность в будущем.

В принципе, Хахве Маска был один. Он был соло игроком. Он играл в одиночку в эту игру.

Эрик Гомес строил свои мысли на основе этого предположения.

«Полководец - это не игра, которую можно играть соло. До сих пор Хахве Маска получал награды, беря куш, которые уже был подан на блюде»

В эпизоде «Безнравственный принц» казалось, что Хахве Маска сделал все сам, но он шел по дороге, проложенной бесчисленным количеством мертвых игроков. Он только установил флаг на вершине пика.

Может, Хахве Маска мог остановить великую битву?

Даже в рейде Аргардо он мог бы сделать все без помощи гильдии Красных Быков?

В недавнем рейде он потерпел бы неудачу без помощи гильдии Штормовых Охотников. Пять звезд закроют его, если он не получит помощи.

Это был ключевой момент.

«Мы пытались использовать Хахве Маску, а Хахве Маска использовал нас вместо этого. Я должен отказаться от идеи использования Хахве Маски. Если я это сделаю, вокруг Хахве Маски останутся только разрушители. В конце концов Хахве Маска упрется в стену.

Хахве Маска не сможет сделать это в одиночку.

«Если Хахве Маска может завладеть всем самостоятельно...»

Если бы он мог сделать это без помощи других...

«Тогда его судьба уже высечена на камне Богов».

В такие моменты от судьбы уже не уйти