

Глава 184: Варварский Король (1)

Переводил и редактировал Komik. Приятного аппетита ^_^

- Э-э?

"Что это за фигня?"

Самым первым игроком, увидевшим этот знак, был игрок по имени Эйбл.

Он только достиг 200 уровня и после второго продвижения хотел это отпраздновать, перебравшись через горную цепь Уругал, и попасть на Чёрный континент. Но к его сожалению, у туннеля Вудук был длинный ряд очереди. Увидев такую длинную очередь, он цокнул и в итоге начал спуск по горной цепи Уругал.

И в процессе спуска, он заметил группу двигающуюся сквозь густой туман на пути к вершине горной цепи Уругал.

- Что это такое?

Это была очень странная группа. Все они были одеты в грубо созданные шлемы, похожие на гриву Льва.

По правде говоря, мир Полководца позволял Игрокам настраивать свою экипировку. Поэтому Игроки могли создавать смешные конструкции для брони, довольствуясь результатом. Игра позволяла Игрокам создавать и носить практически любой дизайн.

Однако эти люди были верхом на больших львах, а таких Игроков, несомненно, не существовало в Полководце. Более того, их было много. Тот факт, что их было 30, уже подтверждало, что они не были группой Игроков.

И когда Эйбл сделал такой вывод, его выражение изменилось.

"Я наткнулся на джекпот?"

Он сразу же включил запись. После этого он последовал за взбирающимися по горе рыцарями, на своих львах в качестве транспорта.

Однако, они были слишком быстрыми. Львы бежали по крутым склонам, как будто они бежали по равнине.

Эйбл был уверен в своих навыках подниматься в горы, но сама идея, что он сможет догнать их, была абсурдна.

В конце концов, Эйбл потерял их из виду и остановился.

- Дерьмо!

С его губ сорвалось горькое проклятие.

Однако в тот же момент Эйбл кое-что осознал.

- А?

Он пересёк гору Уругал, используя другую дорогу. Он не использовал туннель Вудука.

Он только что нашёл новую дорогу, ведущую на Чёрный Континент.

В этот момент Эйбл нашёл Железную дорогу Льва, и это стало началом нового события.

- Это безумие.

Ан Джэюн положил виноградные леденцы в кофе раздражённо ворча. Сейчас он просматривал поток информации и ворчал в отношении Полководца. У него было очень раздражённое выражение лица.

- Какая игра не позволяет игрокам хотя бы отдышаться?

Он поднёс кофе ко рту, и его очки запотели.

Ан Джэюн продолжал пить кофе, а потом посмотрел на экран планшетного ПК, когда очки отпотели.

[Началось событие Варварский Король!]

[Гильдия Штормовых Охотников ещё раз докажет, что они являются лучше гильдией!]

[Железная Дорога Льва! Все направляются к Чёрному Континенту!]

Гильдия Штормовых Охотников вызвала событие Варварского Короля.

"В любом случае, появился промежуточный босс."

Он слышал о Варварском короле от Кузнеца Олфа.

Эта информация соответствовала прежним его знаниям.

Конечно, Ан Джэюн прекрасно понимал ценность, представляющую Варварским Королём в главном сценарии квеста.

Это было похоже на Великую битву в эпизоде Аморального Принца. Эпизод Аморального принца привёл к рейду Агрардо. Здесь была аналогичная концепция. После убийства Варварского Короля, поиски приведут к получению реликвий Короля Войны. После этого им придётся сражаться с пятью силами Дракона. После этого останется только последнее сражение.

Тем не менее, Ан Джэюн не беспокоился об этом.

"Штормовые Охотники быстрее меня."

В настоящее время Ан Джэюн получил две вещи от кузнеца Олфа.

Золотой слиток который он получил был растоплен кузнецом Олфом, и из него он создал гибридный элемент. Это было нечто между Золотой Ракушкой и рогом Дракона. А если точнее, это ракушка из рога Дракона.

"Но у меня проблема с заданием Золотой Ракушки прямо сейчас..."

У него было две нити подсказок, по которым он мог следовать, но он не смог полностью воспользоваться ими.

Проблема заключалась в ограничении уровня.

Он должен быть на 250 уровне, чтобы иметь возможность продвигаться по квесту 'Артефакты Короля Войны'.

А в случае с ракушкой Рога Дракона было невозможно прогрессировать в поисках прямо сейчас.

Это было причиной, почему Хахве Маска сжигал деньги, продолжая охотиться.

Пока он ещё был на охоте, Штормовые Охотники вызвали событие Варварского Короля. Это в основном означало, что они были на несколько шагов впереди Хахве Маски.

"Эти монстры.."

Удивительным было то, что они заслуживали называться монстрами. У Ан Джэюна не было выбора, кроме как признать этот факт.

Гильдия Штормовых Охотников использовала всю силу своей гильдии, пробиваясь на восток. В процессе они получили значительные убытки. Их прогресс должен был быть секретным, поэтому они не могли транслировать свои достижения. Более того, самые опытные Игроки, представляющие гильдию, были заняты продвижением в главном сценарии квеста.

Наибольшим источником дохода на живом канале были съемки рейдов. Это означало, что их прибыль значительно уменьшилась.

По правде говоря, после того, как Штормовые Охотники перебрались на Чёрный Континент, их живой канал стал получить меньше всего прибыли среди 30 Топ гильдий.

Гильдия с таким влиянием решила вложиться в основной сценарий квеста и результат соответствовал их усилиям.

"Да, так было и тогда. Они всегда были монстрами. Чой Суйлин была королевой-монстров."

Он всё ещё ненавидел гильдию Штормовых Охотников. Его ненависть значительно уменьшилась с того времени, когда Ким Донгсу предал его. Но он всё равно ненавидел Штормовых Охотников.

Но это не означало, что Ан Джэюн будет принижать уровень навыков гильдии Штормовых Охотников. Если он хотел раздавить их, он должен был хладнокровно оценивать их. Он должен был оставить позади свои личные чувства и личные дела. И когда он смотрел на Штормовых Охотников с объективной точки зрения, они были удивительной гильдией.

Они правильно играли в эту игру.

В то время как другие гильдии сфокусировались на личных достижениях, прибыли и популярности, они не были сосредоточены на самой игре.

"Эти проклятые злополучные отношения. Чёрт возьми, чёрт возьми."

Ан Джэюн потягивал свой кофе. Потягивая кофе, он говорил о своей гордости.

"Ты дорогой ублюдок."

Ан Джэюн жаловался на это.

Он жаловался на это, но не жалел о своих действиях.

"Какую позицию мне занять? Какой вариант будет лучше для меня?"

Ан Джэюн продолжал хладнокровно оценивать ситуацию.

"С момента появления Варварского Короля, Чёрный Континент погрузится в хаос."

Поскольку событие Варварского Короля уже было начато, Варварский Король начнёт перемещаться по Чёрному Континенту.

"Это невыполнимая задача."

Очевидно, что обычные Игроки и Гильдии не смогут уничтожить Варварского Короля. И всё из-за повышенного темпа игры.

Нет никакого способа, чтобы обычные игроки могли иметь возможность следовать за темпом Игроков высокого уровня. Как они могут столкнуться с монстром, который будет хлопотным даже для Игроков высокого уровня?

Проблема не в том, когда они победят. Это хороший шанс, что их оттолкнут назад.

Если 30 Топ гильдий не начнут действовать в этом событие, Чёрный Континент будет потерян.

На самом деле на Чёрном континенте был только один контрольный пункт. Это были руины крепости Херд.

Дорога Железного Льва была обнаружена, но после каждой смерти станет очень трудно пересекать горную цепь Уругал.

"Согласно информации Главного сценария о квесте у этого Варварского Короля в распоряжении есть Сила Шторма."

Сила Шторма была дополнительной особенностью.

Из воспоминаний Ан Джэюна Варварский Король был ужасным монстром, даже без Силы Шторма.

Что произойдёт, если этот монстр начнёт использовать Силу Шторма?

По правде говоря, Ан Джэюн даже не мог представить себе метод, который можно было бы использовать против Варварского Короля.

Если даже он не мог себе этого представить, как мог любой другой Игрок в Полководце придумать метод?

Его невозможно было найти.

"Это будет 2 сезон Великой битвы?"

В конце концов, те, кто держали ключ, были 30 Топ гильдиями.

Это было похоже на время во время великой битвы. Они держали судьбу Чёрного Континента, и был шанс, что Чёрный Континент может вернуться к своему прежнему состоянию. Все охотничьи угодья 220 уровня и выше находились в пределах Чёрного Континента. Если Чёрный континент станет регионом, недоступным для Игроков, темпы роста сильно снизятся.

Конечно, Хахве Маска сможет охотиться там. Будет сложнее, но это было возможно для него.

- Ммм.

Вот почему на этот раз курс его действий был очевиден.

"Ответ заключается в том, чтобы даже не пытаться что-то сделать."

Он отступит.

Во-первых, 30 Топ гильдий держали ключ к этому событию. Если в событие будет участвовать Хахве Маска, гильдия Большой Улыбки и другие не будут любезны по отношению к нему. Их взгляды сосредоточатся на нём. Они будут думать о том, как поймать Хахве Маску.

Более того, даже если Варварский король уничтожит весь Чёрный континент, Хахве Маска всё ещё сможет охотиться в любом месте, котором захочет.

Он был независимым Игроком. Хахве Маска мог путешествовать в любое место, и мог делать что угодно. Он созрел как Некромант, и у него была сила играть в соло. Он был Всемогущим Некромантом.

Если бы Чёрный Континент превратился в истинный Чёрный Континент, конкуренты Хахве Маски будут отсечены естественным отбором. Это был бы лучший сценарий для него.

Кроме того, сливки события Варварского Короля был сам Варварский Король. Хурокаан мог просто появиться, когда начнётся рейд на Варварского Короля. Он мог появиться, чтобы съесть ядро, минуя внешнюю оболочку.

Самый логичный выбор, который он мог сделать - это не участвовать в этом событии. Он мог взвесить достоинства и недостатки несколько сотен, или даже тысячи раз. Однако этот курс действий в любом случае считался самым прибыльным. Ничего не стояло даже близко к нему.

Был только один фактор, который мешал ему принять разумный выбор.

"Я должен занять заднее место в таком большом событии... Не очень то и приятно."

Ему не нравился выбор, который он должен был сделать.

"Если Хахве Маска сделает то, чего не смогут сделать 30 Топ гильдий... Это было бы отличным началом истории."

Думая об этом, Ан Джэюн ещё раз отпил из чашки кофе. После этого он вновь обратился к своей гордости.

"Ты действительно дорогой ублюдок."

- Пожалуйста, можете называть меня Хорус.

- Тогда вы можете называть меня Люк

Хорус и Люк.

Они знали друг друга по именам. Они оба подняли руки и пожали их друг другу. Но после того, как рукопожатие закончилось, они не разжали руки.

Люк расслабил свою руку, но Хорус всё ещё крепко сжимал руку Люка.

Люк терпеливо посмотрел на Хоруса, и тот в ответ улыбнулся, заговорив.

- Я говорю с вами, предполагая, что вы уже знаете, что происходит. Разумеется, наш сегодняшний разговор не для записи.

- Если бы я планировал это обнародовать, то уже бы сделал. Если бы у меня были какие-то планы, я бы не появился здесь.

- Спасибо.

Хорус наконец-то отпустил руку Люка. Люк слегка пошевелил рукой после рукопожатия, проверяя цела ли она.

- Я слышал о вас. Вы кто-то вроде отца Полководца.

На такие приятные слова, Люк ответил спокойно.

- Если это так, тогда есть ещё около 100 отцов и 100 матерей. Я не думаю, что разумно называть меня отцом. Я разработал только то, что считается сродни гвоздю Полководца.

- Тогда вы знаете ценность Полководца. Конечно, вы должны знать об этом.

- Когда срок жизни основного сценария квеста увеличивается на год, личное богатство Тоби Гвинна увеличивается на 16%. Я хорошо осведомлён о том, что акции Тобо Софт также увеличиваются на 23%.

Люк, наконец, потеряв интерес к проверке руки, посмотрел на Хоруса.

- Я знаю, что следующий проект выйдет на свет через 2 года. Я знаю, что вы, ребята, имеете контракт с Тобо Софт, и контракт предоставляет вам опционы на акции. Но также есть условие, которое должно быть выполнено, прежде чем вы сможете использовать свои опционы на акции.

Хорус кивнул головой, не отвечая Люку. Трудно было сказать, согласен ли он, или не согласен со словами Люка. Трудно было понять смысл этого жеста.

Затем Хорус изменил тему разговора.

- Кажется, вы знаете обо всём. Отлично. Давайте поговорим. Мы хотим продлить срок жизни этой игры.

- Не будет ли срок жизни Полководца длиться до тех пор, пока Тобо Софт продолжает его обслуживание? Когда закончится главный сценарий Квеста, Полководец просто перейдёт в нормальный режим. С этого момента разработчики игры смогут работать над игрой. Разве это не будет предпочтительнее? Они смогут создавать события, которые они не могли добавлять раньше.

- Вы действительно думаете, что это правда?

- Думаю, если это произойдёт, есть и другие новые игры с отличными отзывами, которые можно пробовать... Недавно вышла новая игра под название 'Игра в Жизнь'... Как-то раз я посмотрел на неё и подумал, что она довольно хорошо сделана.

- Та игра имеет плохое смысловое название.

- Эта игра называется Полководец, поэтому название можно простить. Более того, в той игре нет таких монстров, как Хахве Маска.

Хорус закрыл рот, когда речь зашла о Хахве Маске. Его брови слегка нахмурились.

Теперь Люк смог прочесть эмоции по его лицу.

Этот проклятый ублюдок Хахве Маска!

Люк понимал, что говорило выражение Хоруса.

Если бы не Хахве Маска, Хорус не должен был быть инструментом для Тобо Софт. Ему не пришлось бы выполнять такие смешные задачи. Он мог бы спокойно жить своей жизнью. У него было бы так много денег, что он не смог бы потратить их за всю жизнь.

Кроме того, следующий проект Тобо Софт получил бы популярность Полководца. И следующий проект достиг бы ещё большего успеха, чем Полководец. И как помощники Тобо Софт, члены Гильдии Помощников, также получили бы полную поддержку в своей следующей игре.

Тем не менее, всё это развалилось на части, когда из ниоткуда появился один Игрок, прозванный Хахве Маска.

Если бы Люк был в обуви Хоруса, он использовал бы все методы и приёмы для уничтожения Хахве Маски.

Это было одной из причин того, почему Хорус вышел навстречу Люку. В настоящее время Хорус и Тобо Софт решили использовать все доступные им методы и трюки.

- Как же всё печально. Если бы вы могли вмешаться в игру, то смогли немедленно ограничить его эффективность. Но вы можете вмешаться только в том случае, если Основная линия квеста будет выполнена... Но кто мог предсказать подобное? Это была игра, сделанная для проверки работы М.И. Когда игра завоевала внимание инвесторов, те подтолкнули игру к запуску. Вот почему она была обработана так грубо перед выпуском. Никто не ожидал такого успеха. Благодаря этому успеху, рыночная стоимость Тобо Софт возросла почти до конкурента компании Reach. Конечно, это было возможно только из-за биржевого пузыря.

- Давайте создадим общий фронт. В этом событии Варварского Короля, давайте не будем трогать Варварского Короля, пусть ходит по Чёрному Континенту. Это будет аналогичная ситуация, как в великой битве. 30 Топ гильдий объявят о нашем намерении не участвовать в

этом мероприятии. Я уверен, что ваша сторона также ничего не выиграет, если Полководец закончится слишком быстро. Я слышал, что в последнее время вы не получаете большой прибыли через свой живой канал.

- Вы хотите, чтобы 30 Топ гильдий вступили в сговор друг с другом?

- Позвольте мне прояснить кое-что. Если Вы не сформируете общий фронт с нами, то вы должны быть готовы к войне гильдий. Значительное количество денег крутится в этой игре. Полководец - это не простая игра. Люди наслаждаются Полководцем, потому, что это неизвестный мир, созданный А.И.. Когда неизвестный мир превращается в искусственный контент, атмосфера этой игры полностью исчезнет.

Услышав слова Хоруса, рот Люка дёрнулся. Казалось, он хотел выразить свои эмоции, но сдерживал себя.

- Что насчёт Хахве Маски?

- Если мы не сможем контролировать его, тогда нам придётся раздавить его. Было бы здорово, если бы кто-то из 30 Топ гильдий взял под свой контроль Хахве Маску. Если он примет участие в событие Варварского Короля, мы пошлём людей, чтобы помешать ему. Мы будем продолжать убивать его, пока он не покинет эту игру. Если Хахве Маска не идиот, он не будет пытаться встать у нас на пути.

Люк поднял руку и Хорус замолчал.

- Хорошо. Давайте работать вместе.

Хорус улыбнулся и кивнул.

- Вы сделали мудрый выбор. Кроме того, я слышал, что вы, ребята, работаете с гильдией Красных Буйволов. Это правда?

- Это стратегический Альянс.

- Тогда, у Красных Буйволов будут те же взгляды, что и у Штормовых Охотников.

Люк улыбнулся, смеясь глазами. Он не дал ответа, но его выражение дало ясный ответ.

- В любом случае, наша встреча и вопросы, которые мы обсуждали, этого никогда не было. Это не для записи. Поскольку мы договорились, не будем записывать никаких записей.

На слова Люка, Хорус сразу ответил.

- Конечно.

- Давайте используем классический метод для контакта друг с другом. Любое сообщение должно передаваться между Игроками. Поскольку наша цель - не достичь цели, тогда думаю мы просто должны ничего не делать.

Закончив говорить, Люк протянул руку.

Хорус снова сжал пожал его руку.

По прошествии нескольких часов начали появляться удивительные новости.

[Шестнадцать гильдий объявили о своём неучастии в событии Варварского Короля. Они оставят это событие обычным игрокам.]

[Объявление о неучастии включает Пять Звёзд и Большую Улыбку. Это положит начало тенденции в 30 Топ гильдиях.]

[Событие Варварского Короля. Кто станет вторым Хахве Маской?]

<http://tl.rulate.ru/book/1140/284729>