

Вшух!

Вообще-то говоря, матрас, на котором он спал, не совсем мог выполнять свою роль, однако Ан Джеюн спал на нем как убитый. Одеяло, которое вот-вот собиралось распасться, выглядело даже хуже матраса. Разлепив оба глаза, Ан Джеюн с силой спинал с себя одеялко.

“Ора-ора-ора!”

Вставая, он энергично прикрикнул. С трудом верилось, что всего секундой назад он трупом лежал на этом матрасе. Пока он шел к туалету он демонстрировал колоссальный уровень энергичности.

Он быстро поместил на свою зубную щетку жирный мазок зубной пасты и взглянул на себя через маленькое зеркальце. Он был довольно тощим. Настолько тощим, что даже диета из одного мяса в течение целого месяца не смогла бы его привести в здоровый вид. Однако взглянув на свое отражение, он думал иначе - он выглядел лучше чем когда-либо.

Если бы он чуть-чуть преувеличивал, то он был похож на Леонардо ДиКаприо в расцвете своих сил, когда тот не смог выиграть свой второй Оскар. Примерно так он себя оценивал.

‘Все сделано!’

‘Ждите меня. Я убью любого ублюдка, кто посмеет встать на моем пути. Хахве Маска вы*бет любого.’

К тому же, у него был для этого повод.

“Мухахаха!!”

Он не смог удержаться, поэтому когда дочистил зубы громко рассмеялся. Он был настолько рад, что казалось он сошел с ума.

Конечно, причиной его счастья была игра.

‘Мороз! Я получил Мороз! Мухахаха!’

Всего 8 часов назад он смог одолеть Ледяного Рыцаря.

После рейда на Ледяного Рыцаря он немедленно вышел из системы. Вернувшись в реальность он немедленно уснул.

Не то, чтобы у него не было дел в тот момент. Были, и даже много. Для начала, разобраться с полученной видеозаписью, а затем проверить как обстоят дела в "Полководце". А так же подвести итоги.

И все-таки, он сразу уснул. Вероятнее всего, он настолько вымотался в рейде, что сил на дальнейшее у него не осталось, однако это не основная причина, была и другая.

Его голова была просто переполнена разными мыслями. Внутри его головы в тот момент царил настоящий хаос, а заниматься делами при таком раскладе было невозможно. Именно поэтому он сразу же лег спать.

Так и прошли 8 часов...

Это был самый длинный сон с самого прошлого года, поэтому он чувствовал себя превосходно. Он с легкостью поддавался радостному возбуждению.

Именно поэтому он сейчас смог насладиться своим счастьем.

‘Ну, давай взглянем на эффекты Мороза... его можно использовать на чем угодно.’

Самой радостной новостью было получение Древней Силы - Мороз.

В основном, Древняя Сила могла быть использована лишь на навыках Ранга А. Их нельзя использовать на только недавно приобретенные навыки. С другой стороны, он может использовать их на навыках, которые использует в качестве своих основных сил.

‘Я предполагаю, что с начала изменю Скелетов. Интересно, какой эффект это на них произведет?’

Он понятия не имел какой эффект это на них произведет. Он просто знал, что это будет сильно. Только представив, что из этого будет его переполняла радость.

Однако на этом хорошие новости не заканчивались.

‘Если я преуспею в эпизоде с Замороженным Королевством то мои платные видео могут перевалить отметку в 3 миллона покупок.’

По правде говоря, больше всего в эпизоде с Замороженным Королевством он ожидал доходы от платного видео.

До возвращения в прошлое "Штормовые охотники" не показывали онлайн трансляции с Замороженным Королевством. Весь эпизод был полностью снят, а затем отредактирован. После чего они разместили на свой телеканал уже целый фильм.

В то время онлайн трансляции считались самым надежным способом показывать контент. Но "Штормовые охотники" решили использовать новый подход. Так как это было ноухау это было рискованно. Однако эта попытка привела к завидному успеху озолотившем их.

Конечно, они имели успех не потому что просто придумали что-то новое. Игра в Замороженном Королевстве длилась 15 дней, а полученное видео было смонтировано до 3 часов. К тому же, вся видеозапись была сделана как сюжет некой игры, в нем был распланирована и история, и сценарий. Они сделали все как реальный фильм. Для этого "Штормовые охотники" наняли известного Голливудского режиссера. В итоге получались, что они создали полноценный фильм с "Полководцем" в качестве съемочной площадке.

‘В тот момент их продажи превысили невероятную отметку в 3,9 миллионов.’

Это был огромный успех!

Заснятый "Штормовыми охотниками" фильм о Замороженном Королевстве, не стал номинироваться на Оскар, но он действительно был показан на нескольких кинофестивалях. И получил положительные отзывы. Это не одноразовый фильм, которым забываешь после первого же просмотра. Его приняли как полноценный художественный фильм.

Конечно, сейчас еще никто не предпринимал попыток этого сделать. Для этого требовалось

иметь историю на подобие Основной Сюжетной Линии "Полководца". Однако ни одна из гильдий не могла монополизировать ни "Графа Скверны", ни "Аморального Принца". "Гидра" попыталась монополизировать эпизод "Графа Скверны", однако так и не смогли убить ключевую фигуру в ней - самого Графа Скверны. Это свело на нет всю их попытку.

Была возможность сделать такое с "Аморальным Принцем", однако для любых соглашений требовалось одобрение Хахве Маски.

Именно поэтому данная попытка Ан Джеюна будет совершенно новой и удивительной для всех зрителей.

Конечно, он с нетерпением ждал этого.

'Интересно, сможет ли Романи справиться и с этим.'

С другой стороны, это все-таки полнометражный фильм. Для этого потребовалось бы более профессиональная редакция нежели для обычного ролика. Вполне вероятно, что Романи поразится поставленной перед ним задачей.

Конечно, и стоимость изготовления тоже подскочит вверх. В пределах ожидания будет стоимость в два или три ролика средней продолжительностью.

'Без вариантов.'

Однако сейчас у Ан Джеюна было предостаточно денег чтобы заплатить за все единовременно.

'Все уже должным образом разрекламировано. Я должен сделать это, даже если придется опустошить весь свой банковский счет.'

Содержание Основной Сюжетной Линии изменилось, с другой стороны, "Полководец" неожиданно сделал для Ан Джеюна бесплатную пиар-акцию. Все будут ждать новую запись от Хахве Маски, всем будет любопытно, что же покажет им тот, кто смог открыть для них путь в Новую Эру.

Закончив с этим, ему не придется больше тратить деньги на экипировку.

'Сейчас предметов для 200-ых уровней почти нет, так что и тратить на них не придется.'

В прошлом, ему требовалось менять свою экипировку после получения уровней. К тому же, следовало заботиться и о каждом из его скелетов, чтобы оборудовать их всех, фигурально, ему требовалось продать свои почки.

Однако сейчас все было по другому.

Эпизод с Разрушенным Королевством только начался, и серьезная экипировка для 200-ых уровней только начнет выходить. Это будут вещи для игроков прошедших 2-ое Повышение. Другими словами, сейчас Ан Джеюну не требовалось приобретать новые товары.

Если и требовалось на что-то потратить свои деньги, то только на снаряжение своего Рыцаря Смерти, который скоро у него появится. Это произойдет после его 2-ого Повышения, когда он станет Личом. Однако это не должно быть слишком затратно.

'Я должен отдать ему либо Палач, либо Меч Павшего Правителя.'

Рыцарь Смерти был неким подобием самого Лича. Поэтому любые предметы, связанные с самим призывателем, могли быть оборудованы и самим Рыцарем Смерти. При желании, он смог бы надеть на него даже Хахве Маску. Конечно, тот не будет иметь никаких возражений, как бы его не использовали.

Но осталась самая изюминка этих новостей. Наконец, с эпизода Разрушенного Королевства Хахве Маска покажет самый быстрый прогресс. Разрыв между Хахве Маской и остальными Топ-30 Гильдиями будет только увеличиваться.

Пока он чистил зубы, перед глазами так и всплывали розовые мечты о его будущем.

‘Следует ли мне переехать в новое место?’

Должен ли он купить себе пентхаус? Возможно, у него будет своя квартира где-нибудь на высоте с открытым видом на реку Хан, откуда он сможет наслаждаться ею погружаясь в VR.

‘... Нет. У меня и так нет никаких проблем играя отсюда. Здесь довольно хорошее интернет соединение. Ах! Возможно ли, что мне следует купить автомобиль?’

Он мог бы заполнить парковку дорогими авто и ездить на новой каждый день. Он подумывал о том, чтобы играть в доме с огромным гаражом и кучей авто.

‘... однако, прямо сейчас нет никакой необходимости в покупке дорогого авто. Я никуда не выбираюсь, у меня банально нет на это времени. Да и цена на страховку довольно высока. Вдобавок ко всему, на что мне он сдался. Так что же мне делать? Должна ведь быть хоть какая-то роскошь на что бы я мог разориться прямо сейчас. Чего же из этого я хочу?’

Как результат, мечтать о розовом будущем ему стало не просто.

‘Точно, я воспользуюсь этой возможностью чтобы накопить на VR-Gear модуль 6 уровня! Интересно, какое выражение будут иметь сотрудники Peach Store когда я куплю его единовременной выплатой.’

Вот теперь Ан Джеюн смог представить себе свое розовое будущее. Улыбнувшись, он сплюнул в раковину пасту.

Умыв свое лицо, он взял свои очки. Включая свой планшетный Пк он был в приподнятом настроении.

‘Держу пари, что сейчас интернет будет пестрить историями обо мне.’

Именно в этот момент он увидел это.

“А? Что? Штормовые охотники?”

За эти 8 часов сна он пропустил большие события.

...

Это был полупрозрачный монстр окруженный красным светом.

Ублюдок был достаточно силен чтобы создавать бесконечные потоки пламени, его жар был достаточно силен чтобы сжечь любого на его пути. Когда его загоняли в угол, он забирался на

бесплодную вершину горы Уругал. Он мог легко избежать любого урона превратив вершину в озеро пламени. У него была так же абсурдная способность залечивать серьезные ранения.

Так же он обладал самым большим запасом здоровья среди монстров появившихся вплоть до сих пор. Когда он был в гневе на него могло нападать не больше трех человек. Он был очень силен.

Огнеслизистый Дракон!

Он защищал вершину горной цепи Уругал, и он был монстром среди монстров с невероятно выкрученными характеристиками.

Единственное, чему поддавалась его логика это то что Танки и Нападающие могли нормально перетягивать его агро. Поэтому Маги спокойно могли иметь с ним дело... единственный способ убить его это придумать действенный план. И простота данного плана была единственным успокоением для участников этого рейда.

Однако марафон это гонка в дистанцию на 42 километра. В теории все просто, чтобы выиграть - нужно прийти первым, но что говорит практика?

Легких путей на убийство данного монстра просто не существует.

Именно поэтому для самых сильных игроков "Полководца" этот монстр стал самым настоящим разочарованием. Они одолевали сильнейших монстров среди самых сильных, однако Огнеслизистый Дракон загнал их в тупик.

Однако встретившись с ней он пал.

[Вы получили Титул 'Завоеватель Горной цепи Уругал'.]

[Вы получили Титул 'Убийца Драконов'.]

[Вы получили Титул 'Хозяин Горной цепи Уругал'.]

Королева Шторма Шир.

Большая часть ее серебрянной брони расплавилась от дыхания Слизистого Огнедракона. Даже кожа за ее броней потемнела. Конечно, волосы и лицо не стали исключением. Выглядела она неприглядно, со стороны и не разобрать кто это. Однако, она осталась жива.

Она была жива, когда смотрела на конец Огнеслизистого Дракона.

"Фух! Фуух!"

Их осталось только двое. Рядом стоял Люк.

"Мы действительно сделали это! Ух!"

Другими словами, из целой рейд-руппы в живых осталось лишь двое.

В рейде на Огнеслизистого Дракона участвовало тридцать человек, однако по истечению времени их становилось все меньше и меньше. Вторых попыток здесь не было. Дыхание Дракона было бичом Священников, так как разбиралось со всеми прежде, чем последние успевали что-либо сделать. Даже Танки не могли выжить против него.

“Королева! Мы сделали это!”

Конечно, погибшие не остались в стороне.

- Эй! Люк! Люк! Что произошло?

- Все закончилось?

- Мы действительно убили его?

Погибшие члены оставались в голосовой чат программе чтобы разговаривать с игроками в сети.

И Люк ответил им.

“Да, мы сделали это!”

После его слов, короткая тишина сменилась радостными возгласами. Голосовой Чат превратился в настоящий базар. Люк услышал всех сразу, наверное это было не просто.

Однако он понимал всю ситуацию.

“Это невероятно! Но мы сделали это!”

Они уже однажды проиграли ему, после этого они видели записи множества рейдов от других Топ-30 Гильдий. На этом фоне, они выработали стратегию против него, и все-таки победа досталась не просто.

Нет, это был самый сложный рейд-босс с которым сталкивались "Штормовые охотники" до сих пор.

Самым худшим была новая фаза, с которой остальным рейд-группам столкнуться так и не довлеось. Огнеслизистый Дракон пошел на самоубийственный шаг. Он использовал СлизБастер.

Поскольку это была самоликвидация, все его тело превратилось в огромную бомбу. Диаметр взрыва ужасал

Этот неожиданный взрыв нанес колоссальное количество урона. Одна такая атака унесла за собой жизни 11 игроков. Когда все встретили свой "Game Over" Люк задумался об участи, которая будет их ждать в последующие 48 часов. Он полагал, что ничего хорошего уже не выйдет.

Однако Шир не сдавалась даже в такой ситуации. У нее не было второго шанса. Она немедленно перетянула на себя его агро, и Люк вошел в синхрон с ней, пока читал заклинания.

Ему казалось, что их усилия все равно, что яйца о камень. Они сражались ради победы, так как пути назад у них не было.

И яйцо, в итоге, смогло разбить камень.

“Королева!”

Выглядела она неприглядно, однако в тот момент она действительно выглядела как Королева.

Увидев Люка, она ответила.

“Люк!”

Услышав свое имя, Люк с глубокой улыбкой на лице раскрыл свои объятия. Разве в такой сцене у выживших не принято обниматься от радости?

Однако ликующих объятий Люк так и не дождался.

“Ты знаешь что такое Древняя Сила?”

“Что? Древн... что вы сказали?”

“Древняя Сила Пламени... мне выдали странную награду. Ты что-нибудь знаешь об этом?”

“Что?”

“Так знаешь или нет?”

На ее вопрос, Люк срочно почувствовал потребность срочно придумать хоть какой-нибудь ответ.

“Это... единственный Древ-ун, который я знаю это университет на станции Ан-ма.”

После его слов Шир на короткое время впилась в него взглядом, после чего начала разговаривать с другими через голосовой чат.

...

[Штормовые охотники. Они преуспели в зачистке Горной Цепи Уругал!]

[Штормовая Королева. Она смысла с себя унижение рейда на Аморального Принца!]

[Древняя Сила! Появление усовершенствованных навыков "Полководца"!]

Всего половиной дня ранее весь интернет пестрил заголовками о Хахве Маске и начале 3-ей сюжетной линии "Полководца". Однако теперь все говорили о "Штормовых охотников".

И сейчас голова Хурокана тоже была заполнена различными мыслями о "Штормовых охотников".

‘Она получила Пламя.’

Даже войдя в игру он еще какое-то время был не особо дееспособен. Он просто смотрел в окно голограммы просматривая онлайн статьи. Он был погружен в свои думы.

‘Это какая-то неурядица. Огнеслизистый Дракон не должен был выдавать Древний Ранг. И все же она получила Пламя?’

Гильдия "Штормовых охотников" преуспела в очищении вершины Горной цепи Уругал.

Этот факт был удивителен сам по себе. Хурокан был прекрасно осведомлен о том, как трудно

было его одолеть. И сказать "трудно" было явным преуменьшением. Во-первых, около него было просто невозможно находиться. Он мог просто превратить все окружение в пламя тем самым аннулируя весь проходящий урон. Это был просто абсурдный монстр.

Вишенка всего была его 3-ья фаза. Если игроки не будут заранее осведомлены о СлизБастере, то все вокруг просто лягут замертво. Это атака по площади, и она была невероятно сильна. Этот навык относился к тому же разряду что и Снежный Туман в сражение с Ледяным Рыцарем. Это не то, от чего можно было бы так просто уклониться. Это атака по площади где единственным решением это встретится с ней и выдержать ее.

К счастью, Хурокан заранее знал об этом, поэтому он смог подготовиться. Однако "Штормовые охотники" вышли в слепую и все же смогли выйти победителями.

Да, это не первая их попытка. Да, они в значительной степени преуспели в перепланировке своей тактики относительно первой и второй части сражения, но это все равно было невероятно.

‘Что происходит?’

Однако самым удивительным было получение Штормовой Королевой Мифической Древней Силы. Ей принадлежал самый большой вклад в сражение, поэтому Пламя досталось именно ей.

‘Что изменилось?’

Если следовать событиям по памяти Хурокана, то эпизод Разрушенного Королевства начинался с завоевания Горной цепи Уругал. А уже впоследствии появлялась Древняя Сила. Однако спустя только два месяца, сразу после убийства Огнеслизистого Дракона появилась Древняя Сила.

Древняя Сила Мифического Ранга появилась в качестве награды за убийство Ледяного Рыцаря и Огнеслизистого Дракона.

Конечно, этого стоило ожидать.

‘Они изменяли трудность заданий?’

Согласно планам Tobot Soft, ИИ выбирал сложность по скорости прогресса основной сюжетной линии. Кроме того, сам процесс определения был настолько сложен, что даже сами разработчики не могли на него повлиять. Изменения его вручную вызвали бы системную ошибку.

А все это стало совокупным результатом недавних событий. Это был ответ "Полководца" на слишком быстрый прогресс игроков.

Другими словами, информация, о которой он знал до этого - больше не была достоверной. Теперь ее можно использовать лишь в качестве справочного материала.

Хурокан закрыл глаза.

Всего пару мгновений назад он был так рад, что не мог сосредоточить свои мысли на деле. Однако прямо сейчас его взгляд был на удивление холодным.

‘Мне осталось примерно 43% до достижения 200 уровня. У меня нет Слез Ифрита, но если я

буду охотится в путешествие до замка Теруб... то через день или два я смогу достигнуть 200 уровня.'

Его трезвый ум должен был смело встретить реальность.

Он не остался позади, но это и не значит что он впереди.

Он бежит не в одиночку.

Выход только один.

'Да, давай сделаем это. Давайте посмотрим, кто кого.'

Он должен приложить все свои силы чтобы одолеть конкурентов. Именно этим должен был заняться Хурокан.

<http://tl.rulate.ru/book/1140/232040>