

"Отлично. Я все сделаю. Я куплю тебе полный Сет Кровавого Огра и Ингридиенты, необходимые для создания 3 предметов Медведя-Оборотня. Ты хочешь, чтобы я пошел к другому продавцу? Подожди минутку. Сколько ты пытаешься получить за этот предмет? Если мы будем сотрудничать в будущем, давай продолжим эту сделку. Предметы с Медведя-Оборотня еще не выпущены на рынок».

Ан-джэюн использовал свой указательный палец, чтобы поправить очки, пока говорил. Он слегка толкнул носовую подушку из стекла, которая упала на нос. Словно по нажатию кнопки, на лбу Ан-джэюна появилась борозда.

«Пожалуйста, прекрати играть. Я позвонил тебе, чтобы совершить сделку, но у тебя хватает смелости изменить условия прямо посередине разговора. Это не манеры джентльмена».

Резкий голос, который принадлежал этому хмурилице, вырвался у него из уст.

«Как насчет Меча Черного Кобольда-Короля? В последнее время цена снизилась, но ты должен знать, что его нельзя купить за маленькую сумму. В любом случае, это мое последнее предложение.. "

В конце разговора наушник, вставленный в левое ухо Ан-джэюна, издал гудки.

«Хорошо. Давай совершим эту сделку»

Закончив торговаться, Ан-джэюн немедленно снял наушник, и он бросил его на матрас в гневе.

«Ебанный мудака!»

Он действительно ведет себя так высокомерно только потому что у него есть Безымянная книга Навыков 190 уровня. Он пытается приравнять меня к уборщикам! Ебанный мудака!

На рынок начали просачиваться Безымянные книги навыков 190 уровня. Даже цена на него на аукционном совете начала резко падать. В такой ситуации Ан-джэюн имел представление о рыночной цене для Безымянной книги навыков 190 уровня. Вот почему он предложил продавцу обмен товара.

Ан-джэюн решил избавиться от предметов, которые не нужны Скелетам-Воинам. Его Скелеты-Воины ему не нужны, но эти предметы по-прежнему были популярны среди игроков. Хорошо, что они используются в качестве бартерных фишек.

«Предметный осколок, падающий с Медведя-Оборотня, довольно ужасен по сравнению с

трудностью охоты, но это предмет уровня 220...»

Он планировал использовать только те предметы, которые ему не нужны в качестве бартерных фишек, но как только начались переговоры, он должен был включить Предметные Осколки, выпавшие с Медведя-Оборотня.

Ан-джэюн стиснул зубы.

«Я не талантлив в торговле. Это должен был быть равноценный обмен... Все в порядке. Все нормально»

Это была неожиданная сделка, но он не нуждался ни в одном из предметов, которые использовались в качестве бартерных фишек. Единственной проблемой было золото, которое он мог получить, продавая эти предметы.

«Я, должно быть, потерял рассудок»

Ан-джэюн удивился, когда он проверил свой счет.

«Это всего лишь один Навык, но я так много потратил на него... Я в самом деле потерял рассудок. Я уверен в этом»

Это был только один Навык. Более того, он понятия не имел, какой из Навыков может достаться ему, но он купил его за невероятную сумму денег. Так бы сделал только настоящий Богатый Лич, Субрата Дута. Они были невероятно богатыми людьми.

«Или, может быть, эта игра для сумасшедших».

Ан-джэюн посмотрел на V-Gear на матрасе.

«Эта игра и вправду для сумасшедших. Полководец - хорошо сделанная игра, но другие игры не развиваются так непредсказуемо».

После большого успеха Полководца были выпущены многие игры, чтобы захватить трон, завоеванный Полководцем, и было несколько игр, соперничающих за это место. У этих игр должна была быть завершенность, чтобы игрок мог наслаждаться этими видами игр, и было несколько игр, которые могли конкурировать с Полководцем, выполняя эту задачу. Более того, у этих игр были некоторые аспекты, которые превосходили Полководца.

Эти игры не смогли увеличить свою базовую посещаемость так же быстро, как Полководец, но им удалось добиться больших результатов. Тем не менее, ни одна из этих игр не может достичь точки, в которой в ней крутились невообразимые суммы денег. Не было никаких игр, где люди

сходили с ума от этого процесса.

Более того, не будет ни одного, кто смог бы завоевать сердца людей в будущем. Прежде Полководец считался специализированной игрой. Она расценивалась среди других игр как особая. В Полководце существовало неопишное качество.

Когда он думал о прошлом, он не мог остановиться смеяться над собой.

«Прямо сейчас для меня все это кажется сумасшествием»

Раньше, когда он уходил мыслями в свое прошлое, эта особенность Полководца была для него болью. Однако теперь все наоборот.

Полководец был особенной игрой, и Хахве Маска был особенным в Полководце. Ан-джэюн теперь совершал невообразимые подвиги.

Более того, он добьется больших успехов в будущем.

Ан-джэюн лежал на матрасе, и он тут же надел свой V-Gear.

У Хурокана ушло более 20 дней, чтобы закончить свой Квест. Когда он вернулся в город Руин крепости Хёрд, город заметно изменился в размерах. Сейчас его было трудно назвать городом. Он начал напоминать замок.

«Он похож на «Проклятый Замок»

Преобразование города Руин крепости Херд было чем-то, что он видел раньше у Проклятого Замка. Он был похож на проклятый Замок, восстановивший свое название замка Хибан и достоинство, которое пришло к нему после этого. Конечно, было несколько различий, на которые можно было бы обратить внимание.

«Разве они не должны поставить здесь статую?»

Однако самой важной разницей в памяти Хурокана было отсутствие статуи.

Когда Проклятая статуя превратилась в замок Хибан, игра установила статую для семьи Нупи. Город Руин крепости Херд образовался, когда Хурокан победил Анугас. Однако в игре не было никаких признаков возведения статуи для Хахве Маски.

Конечно, он не получит никакой денежной выгоды от установления статуи. Однако, если они

настаивали на его возведении, он не отказался бы от этой возможности. Не было явных причин ненавидеть эту идею.

«Тсссс».

Он действительно приветствовал такие жесты. Ему очень понравилась идея оставить постоянное напоминание о себе в этой игре.

Поскольку ему понравилась эта идея, он почувствовал разочарование.

«Они должны были сделать парк в честь меня. Как бы здорово было, если бы они построили статую меня, сражающуюся с Анугасом? Это выглядело бы круто и удивительно».

Игроки, которые были увлечены присутствием Хурокана в городе, потеряли сознание, если бы узнали о его мыслях.

«Хахве Маска! Разве это не Хахве Маска»

«Конечно, это Хахве Маска. Никто не претендует на роль Хахве Маски на Черном Континенте. Это конец для всех пойманных».

«Я слышал, как пять игроков шпионили за ним, пока им не отрезали запястья. Я слышал, что руки были превращены в Скелеты»

«Как ужасно».

«Это знаменитый стиль Наблюдателя? Страшно»

Хахве Маска был символом страха в Полководце. Хахве Маска оправдывал все надежды и мечты. Хахве Маска был известен тем, что убивал монстров и игроков, которые его раздражали. Даже если это был обычный Игрок, он знал, что он безжалостен, если доставать его слишком долго.

Страшный Хахве Маска пробормотал, почему система Полководца не строит ему статую.

Кто бы мог подумать?

«Ах, я хочу статую самого себя».

Хурокан оставил нервную толпу, когда он направился к Ассоциации подчинения.

В Ассоциации подчинения в чертах города Руин крепости Херд была ведущая лестница, соединяющая 3-й этаж с 4-м этажом. Это была лестница, которую редко использовали игроки и НПС, но кто-то использовал эту лестницу в качестве место для чтения. У него была книга, открытая в его руках, и рядом с ним была другая книга.

Игроком был Хурока, а книга была Книга Навыков.

[Книга Навыков открыта]

[Вы хотите освоить Навык Карманного Пространства?]

Хурока потратил значительный капитал на покупку этой Безымянной книги навыков 190 уровня, а Навык оказался Карманным Пространством.

«Ой!»

Хурока был доволен результатом.

Во многом это Навык устраивал Хурокана больше всего.

[Вы освоили Навык Карманного Пространства]

[Карманное Пространство]

- Уровень владения: неизвестен

- Описание Навыка: Вы можете создать пространство в своем теле. Единственное место для хранения, которое невозможно создать, - это голова и череп.

Все было так, как было сказано в описании Навыка. Эффект Навык Карманного Пространства позволил ему использовать свое тело как карман или сумку. Он сможет нести гораздо больше предметов, чем раньше, и ему не нужно было беспокоиться о том, что он потреет.

«О верно. Я же Лич»

Он смог освоить только этот Навык, потому что был Личом.

Его тело было создано как тело Лича. Когда он познал Навык Жизненный сосуд, он стал Нежитью. Он был невосприимчив к негативным эффектам, таким, как кровотечение. С другой стороны, Навык Исцеление не мог быть использован на нем. Более того, атаки против монстров нежити были эффективными и против него. Его рассматривали как Монстра-Нежитя в игре.

Его обнаженное тело также отличалось от обычных игроков.

Как у обычных игроков, на нем всегда были надеты его доспехи, поэтому никто не знал об этом. Тем не менее, цвет кожи Хурокана был разного цвета, так как он использовал Навык Сшивания Кожи. Волосатая шкура имела швы на его левой руке, и его правая рука была покрыта чешуйчатой кожей, которую он взял у рептилии. Он не мог показать свои Стальные кости, но его кости также отличались от обычных игроков. Еще на его теле были черные татуировки.

У него было такое необычное тело, но он собирался стать чем-то вроде Франкенштейна. Игроки могли бы посчитать его сумасшедшим.

Даже для людей, которые татуировали все свое тело, он был сумасшедшим.

Однако Хурокан был доволен этим фактом.

«Если я отдерну кожу над своим животом, чтобы открыть слот, наполненный волшебными регенерационными пилюлями... Разве я не стану таким, как Дорамон? Это будет потрясающе. Подождите-ка. Будет ли мой пупок использоваться как рука? Что мне делать с рукой?»

Все эти Навыки сделали его внешний вид ужасающим, но они были доказательством его силы.

Пассивные эффекты, которые возникли в результате шитья кожи и черных татуировок, позволили ему стать таким же сильным, как класс Мастеров мечей. Более того, Навыки, такие как Стальные Кости, позволили ему получить сильную защиту.

Поскольку он никогда не будет охотиться вместе с Жрецом, эти Навыки были для него спасением.

«Ну, теперь я должен ...»

Хурокан сразу взял вторую книгу Навыков в свои руки. Это была Книга Навыков, которую он получил в награду за Квест Архимага Бохана. Он не знал уровня Книги Навыков, и он также не знал, что даст Навык.

Пришло время ему это выяснить.

В зависимости от того, что выпадет из Книги Навыков, ему пришлось бы решить свою следующую дилемму.

«Я должен решить, должен ли я использовать Легендарный ранг Древней Силы, чтобы укрепить этот новый Навык».

Пройдя испытание Древнего Короля, он открыл тело погибшего Рыцаря Стражника. Их тела были похожи на своды, и он нашел две коробки внутри. Один из них был черным ящиком, а другой - красной коробкой. В черном ящике был черный свиток для Древней Силы Божественного Ранга. Красная рамка содержала красный свиток для Древней Силы легендарного ранга.

Началась его дилемма.

Древняя Сила Божественного Ранга увеличивала действие Навыка. Ему действительно не нужно было беспокоиться о том, для чего его использовать.

Однако Древняя Сила легендарного ранга изменяла характер Навыка. Например, если бы вы использовали Древнюю Силу Божественного Ранга на Навыке Скелет, показатели Скелетов-Воиноа и количество Скелетов, которых можно вызвать, были бы увеличены. С другой стороны, если использовать Легендарный ранг Древней Силы, то можно было бы использовать кость монстра для вызова двуногих Скелетов-Воинов. Поэтому для призыва Скелетов-Воинов можно использовать кость оборотня вместо кости Медведя-оборотня.

Вот почему он не решался.

Древнюю Силу легендарного ранга невероятно трудно приобрести. Нужно было в 10 раз увеличить усилия по приобретению Древней Силы Божественного Ранга, чтобы получить Легендарный ранг Древней Силы.

Однако использование Навыка Улучшение не всегда заканчивалось положительным результатом.

Проще говоря, было бы хорошо укрепить Навык, который использовался так часто, как Навык Скелет. Однако результат усиления может привести к неожиданным результатам.

Он мог бы использовать Скелета-Волка, Скелета-Медведя и Скелета-Змею в качестве подчиненных. Это было бы удивительно.

Однако от этого не было никакой другой выгоды.

Почему Скелет-Воин был настолько сильным?

По правде говоря, самой большой причиной для этого был Навык Вооружение. Хурокал смог оснастить Скелеты-Воины предметами, о которых обычные игроки не могли даже и мечтать.

Однако Скелет-Волк, Скелет-Медведь и Скелет Змея не смогли извлечь пользу от эффектов Навыка Вооружения. В заключение они не смогут использовать оружие.

Разве что Скелет Волк или Скелет Змея могли качать мечом, неся его в пасти.

Вместо этого было бы более полезно использовать его на Взрывных Костях. Если использовать Легендарный ранг Древней Силы на Навыке Взрывная Кость, можно получить функцию таймера. У него появилось бы гораздо больше функций для бомбы под управлением, чем от обычной бомбы.

«Я планировал использовать его на Скелетах-Рыцарях••••••••••».

Конечно, Навык Скелеты-Рыцари был и без того в топе его списка. Если бы кто-то использовал Легендарный ранг Древней Силы, чтобы укрепить Навык Скелеты-Рыцари, Скелеты-Рыцари освоили бы Верховую езду. Более того, они получают Скелетов-Коней. Они смогут сражаться на конях, как Рыцарь Смерти.

Вот почему его сердце склонялось к усилению Навыка Рыцари-Скелеты.

Однако он не должен был принимать решение прямо сейчас. Было бы не поздно определиться, увидев то, что появится из этой Книги Навыков.

«Я открою его?»

Хурокан положил ладонь поверх Книги Навыков.

[Книга Навыков открыта]

[Вы хотели бы освоить Навык Призыв Костяного Дракона?]

«Что?»

Внезапно появилось что-то.... неопишемое...

- В это же самое время.

Хэтч ответил равнодушным, когда услышал усталый голос человека.

«Это было давно, но я не в восторге от этой встречи. Моя спина все еще болит с того момента твоего удара. Ты просил нашей помощи, но ты использовал нас в качестве приманки.

«Мы все действовали во имя наших собственных интересов»

«Ты понимаешь, как ко мне относились после того, как я стал предателем? Если бы ты знал, что я пережил, ты бы не произносил этих слов»

«Тебе нужны мои извинения?»

«Я говорю не с тобой. Мне все равно, если ты извинишься или нет»

«Прости»

«Отлично. Давай приступим к делу. Почему ты, первый глава, хочешь поговорить конкретно со мной?»

Первый глава гильдии Гидры колебался, прежде чем ответить на вопрос Хэтча.

- Хэтч. Твое первое занятие...

Кажется, ты хочешь поговорить об Игровой Системе. Однако наша королева немного слаба в этом вопросе. Наверное, я подходящий человек для этого разговора.

- Насколько ты осведомлен о МИ, созданным и запущенным в Полководце?

В этом вопросе Хэтч не мог помочь, но он издал насмешливый смех.

«Вероятно, я знаю больше, чем ты?»

«До того, как Тобо Софт произвел МИ, базовый ИИ.....

«Я также знаю больше, чем ты об этом. Я прерву тебя на этом. Я уверен, что ты собирался поговорить о программе Пакман, но Пакман не является базовым МИ. МИ первоначально был управленцем ИИ, он используется в различных областях. МИ созданный Тобо Софт, использовали гибридные технологии из разных областей для проверки характеристик МИ. Игра, которой мы наслаждаемся сейчас, возникла из программного обеспечения Package Game Production, а программа Пакман была перенесена на МИ, чтобы создать окончательный результат. Думаю, я мог бы описать это как спектакль по производству и управлению игрой МИ. Если вы хотите продолжить прослушивание этого сообщения, нажмите 1. Если вы не хотите его слышать, нажмите 2. Если вы хотите прослушать его снова, нажмите #» «Как и ожидалось, ты хорошо разбираешься в этом вопросе»

Хэтч заколебался, когда услышал слова Цитруса. После колебания он заговорил.

«Так о чем ты хочешь поговорить со мной?»

- Полководец - очень хорошо сделанная игра. В нем также есть Квест Основной сценарий, который развивается на основе действий игрока и прогресса игры. Впервые была предпринята такая система, и продукт был на удивление близок к совершенству. Ты знаешь, почему все это стало возможно?»

«Разработчики отказались вмешиваться и добавлять изменения. В принципе, это было результатом неупорядочения ИИ. Это также является причиной того, что в этой игре никогда не появится соответствующее событие».

В этот момент Хэтч пережил свои прошлые воспоминания. Это была его далекая память. Он пошел работать утром, и он вернулся ночью. Он проводил больше времени в своей компании, чем в своем доме, и он не был слишком извращен, чтобы наслаждаться такой жизнью.

«МИ сойдет с ума, если ему придется делать события, не связанные с игрой. Он также не добавит монстров ради событий или еще какой-то бред, который отпразднует 3-летний юбилей Полководца. Это был правильный шаг, чтобы остановить любые внешние перемены от добавления в игру. Однако Управление МИ Полководцем - лишь ранний продукт. Вот почему у них есть свобода действий от внешних вмешательств и несчастных случаев. Ты позвонил мне, чтобы послушать это объяснение? В самом деле?»

- Согласно нашей информации Квест, третий Квест Основной Сценарий или Квест после этого будет последним в Квесте Основной сценарий.

«Уау. Спасибо за такие потрясающие новости»

Хэтч не был удивлен серьезными словами Цитруса.

- Когда Квест Основной сценарий подойдет к концу, эта игра начнет свое существование, как любая другая обычная игра»

«Ах. Ты снова меня удивил»

- Это больше не будет игра, в которой ход игры будет определяться игроками и ходом игры. Команда разработчиков должна будет добавить новые эпизоды и новые этапы. В этот момент это будет просто игра, пытающаяся продлить свой жизненный путь.

Тем не менее, Хэтч больше не проявлял интереса. Не было никакого удовольствия повторять одну и ту же шутку снова и снова.

«Ты, наверное, знаешь это лучше, чем кто-либо другой. Так о чем ты действительно хотел поговорить со мной?»

- Я хочу, чтобы мы замедлили ход Квеста Основной сценарий. Даже если популярность

Полководца сохранится после окончания Квеста Основной сценарий, все уже будет не так. Наибольший вред почувствуют на себе 30 великих гильдий, которые должны управлять людьми. По правде говоря, спекулятивные фонды, которые были введены в 30 великих гильдий, создали пузырь»

«Это не относится к нашей гильдии. У нас есть надежный сторонник»

«Как я уже сказал. Давай договоримся, что мы не будем продвигаться в Квесте Основной сценарий слишком быстро. По крайней мере, ты понимаешь причину, почему мы должны это делать. Именно поэтому я говорю с тобой. Если бы я сделал это предложение Королеве Шторма, его бы не поддержали»

«Это правда»

Впервые на этой встрече Хэтч решил согласиться со словами Цитруса.

«Так что ты хочешь, чтобы мы сделали?»

- Я хочу, чтобы вы, ребята, проигнорировали Хахве Маску.

Хахве Маска.

Когда он услышал это слово, Хэтч сделал серьезное выражение лица. Улыбка на его губах исчезла, а его лицевые мышцы напряглись.

«Если вы хотите притащить Хахве Маску за ноги, я только за. Однако, даже не думай использовать его как пешку на шахматной доске. Мы не должны сражаться и соревноваться друг с другом за приз вместе с Хахве Маской. Это все, что я хочу сказать»

Звонок подошел к концу.

После того, как звонок закончился, Хэтч сделал глубокий вздох.

«Хахве Маска... Он сводит меня с ума. Она одержима им ... Кажется, Квест Основной сценарий скоро закончится. Я должен продать свои акции Тобо Софт»

<http://tl.rulate.ru/book/1140/279558>