

Глава 186: Варварский Король (3)

Переводил и редактировал Komik. Приятного аппетита ^_^

[31-я попытка рейда Варварского Короля потерпела неудачу!]

[Событие Варварского Короля. Всё ли будет хорошо?]

[31-я команда рейда Варварского Короля передала сообщение: 'Мы знаем правильный метод. Но мы не смогли его выполнить'.]

Когда Варварский Король появился в первый раз, Игроки были рады ему. Они думали, что существование Варварского Короля принесёт жизнь Полководцу, который начал становиться немного скучным. Это мнение разделяли многие игроки.

16 из 30 Топ гильдий вышли из события Варварского Короля, Игроки с радостью приветствовали эту новость.

В последнее время в Полководце происходило множество исторических событий. Они включали в себя эпизод Ледяного Королевства, рейд Огнеслизистого Дракона и рейд Аругаса. Однако большинство обычных Игроков не могли наслаждаться этим содержимым. Они играли в одну и ту же игру, но казалось, были в другом мире.

Вот почему обычные Игроки не беспокоились, когда 30 Топ гильдий объявили о своём неучастии. Они не ставили под вопрос действия 30 Топ гильдий.

- Наконец, мы получим удовольствие от события.

- Это совершенно другой сценарий по сравнению с эпизодом Аморального Принца. Нет никаких ограничений. Каждый может принять участие!

- Это отличается от великой битвы. Все Игроки могут сражаться. Это будет легко. В выигрыше будут люди, которые убьют его первым!

Вот почему все думали, что это их шанс засиять. Они хотели стать главными героями этого грандиозного события.

- Если я поймаю Варварского Короля, я стану вторым пришествием Хахве Маски!

- Я уверен, что убийство Варварского Короля принесёт больше денег, чем выигрыш лотерейного билета.

Хахве Маска получил деньги и славу, играя в Полководец.

Это был шанс для кого-то стать следующим Хахве Маской.

Так думали люди, и они начали действовать соответственно.

Но потом они кое-что поняли.

Они поняли, насколько глупыми они были. Варварский Король безжалостно раздавил ожидая и надежды Игроков.

- Не слишком ли высока сложность рейда Варварского Короля?

- Средний уровень монстров рядом с ним больше 220... Их число исчисляется тысячами. Если мы оценим это как охотничье угодьё, то его можно считать охотничьим угодьём 270-го уровня.

Варварский Король был могущественным. Под его командованием находилось несколько тысяч монстров, средний уровень которых составлял 220.

- Как насчёт метода, используемого во время Великой Войны? Метод поедания хвоста?

- Он не работает.

Подчинённые Варварского Короля отличались от осквернённых монстров Великой битвы. Они были умнее. Они также обладали своими уникальными боевыми инстинктами, но в то же время, они были в состоянии двигаться единым строем, как группа.

- Нет, проблема не в том, чтобы убить всех монстров. Мы можем позаботиться о них используя крупномасштабную магическую бомбардировку. Проблема в Варварском Короле.

- 1-й этап не так прост.

- ? Разве там не просто нужно разрушить защитные камни?

- От двух до трёх Нападающих убивают, когда уничтожают только один драгоценный камень.

Однако самой большой проблемой был сам Варварский Король.

Варварский Король был силён. В то время как драгоценные камни на его броне были активны, магические и физические атаки не имели никакого эффекта.

На первом этапе, нужно было уничтожить более тридцати защитных камней, встроенных в броню Варварского Короля.

Разрушение драгоценных камней невозможно было сделать с помощью магии. Это можно было сделать только с помощью физических атак.

Кроме того, они не могли быть уничтожены одним сильным ударом.

Дважды!

Не имело значения, насколько сильной была атака. Требовалось два удара, чтобы уничтожить один камень.

- Боевые способности Варварского Короля слишком высоки. Управление аггро не работает с этим ублюдком.

- Это суть проблемы. Уровень сложности Варварского Короля вне нашей Лиги.

- Квалифицированные Нападающие не могут продержаться против Варварского Короля.

Когда Игрок приближался к телу Варварского Короля, тот немедленно реагировал. Если Игрок пытался прилипнуть к телу, тот сразу же реагировал, наступая на Игроков своими огромными ногами. Он также использовал свои длинные руки, чтобы схватить Игроков.

Если Игрок был пойман Варварский Король, то его дальнейшая судьба быть раздавленным.

Из всех 31 попыток рейда Варварского Короля, ни один Игрок не выжил, будучи пойманным руками Варварского Короля.

- Уничтожение защитных камней, по крайней мере, возможно. Проблема заключается во 2-фазе.

- Режим Штормового Приговора.

Но самое худшее и смешное происходило, когда он входил во 2-ю стадию.

Когда все защитные камни были уничтожены, золотая броня Варварского Короля теряла свою силу. Можно было наносить как физические, так и магические повреждения его телу. Однако, в то же время, Варварский Король выполнял Приговор Дракона.

Грозовые облака начинали заполнять небо, и случайный Игрок под ними получал Приговор.

Приговор был настолько мощным, что танкер полностью экипированный устойчивостью к молнии, получал конец игры(Game Over) всего от одного удара. Даже если кто-то, чудом смог пережить удар, последующий эффект Оглушения длился 10 минут, превращая игрока в живой труп. Никакой навык не мог отменить Оглушение.

- Его регенеративные способности ещё более читерные, чем режим Штормового Приговора.

- Это самая большая проблема. Какая разница, работают ли магические и физические атаки? Он просто восстановится от всего полученного урона.

По мере того, как Игроки сталкивались с такими невзгодами, Варварский Король показывал почти неограниченную способность к регенерации. Он был монстром среди монстров. Мысль столкнуться с таким монстр-боссом была почти невообразимой.

В определённый момент Игроки сдались.

Теперь все хотели, чтобы кто-то другой поймал Варварского Короля. Они оставили его в покое, потому что питали такие ожидания.

Однако тирания Варварского Короля на этом не закончилась.

- Монстры движутся с Варварским Королём?

- Пожалуйста, исследуйте скорость респа, сравнивая регион до и после появления Варварского Короля.

- Это подтверждено. Скорость респа монстров сильно уменьшается после того, как Варварский Король проходит мимо!

Варварский Король проходя мимо регионов забирая всех близлежащих монстров. Никаких монстров не оставалось.

В некотором смысле, это был самый большой удар для Игроков.

Когда Дорога Железного Льва была обнаружена, Игрокам больше не приходилось стоять в длинной очереди тоннеля Вудук. Они начали пересекать горную цепь Уругал по широкой дороге.

Именно поэтому значительное количество Игроков более 200 уровня ступили на Чёрный Континент. Естественно, появилась нехватка монстров.

При этом дефицит монстров усугубился, после появления Варварского Короля который снижал скорость респа монстров.

В итоге, полдюжины Игроков должны были соревноваться друг с другом за одного монстра. Такая сцена напоминала первые дни игры. Только сейчас ситуация повторялась с Игроками выше 200 уровней.

Что ещё хуже, Пять Звезд и 30 Топ гильдий уже захватили лучшие охотничьи угодья. Они воспользовались своим ранним прибытием на Чёрный Континент.

И разумеется, они не позволяли обычным Игрокам охотиться в их охотничьих угодьях.

Обычные Игроки не могли даже должным образом выразить своё недовольство. Обычные Игроки не Хахве Маска.

- Разве 30 Топ гильдий не должны сделать шаг вперёд?

- Разве они не объявили о своём неучастии?

- Но разве это не нарушение обязанностей, если они ничего не делают?

- Разве обычные Игроки не просили их не принимать участие?

- Всё равно, это слишком! Мы даже не можем играть в эту игру! Мы даже не можем охотиться! Прошло 5 часов, как я вошёл в систему. Я поймал только девять монстров!

- Хомяки Тобо Софт... Пожалуйста, наспаьте монстров.

В конце концов, ключ к началу и концу события был у 30 Топ гильдий.

Обычные Игроки хотели, чтобы они использовали этот ключ, и закончили событие Варварского Короля.

Но 30 Топ гильдий не сдвинулись с места.

Несколько гильдий пытались что-то сделать, но им мешали другие гильдии.

Впрочем, молчание Пяти Звёзд и Штормовых Охотников было большее всего, потому что они обладали наибольшим влиянием на Чёрном Континенте.

В конце концов, Игроки сдались. Часть Игроков вернулась на другую сторону горной цепи Уругал. Чёрный Континент постепенно возвращался к своему первоначальному состоянию, когда его только нашли.

- Хахве Маска хочет поймать Варварского Короля?

В такие беспокойные времена герой начал движение.

Хахве Маска державший молчание до этого момента. Он был к северу от Красной Пустыни, охотясь на Татуированных Скорпионах в Красной Пустоши, но теперь слухи о его движении начали набирать обороты.

- Даже Хахве Маска не сможет поймать Варварского Короля в одиночку.

- Согласен.

- Даже Хахве Маска не сможет.

Игроки были пессимистичны по поводу этих слухов. Хахве Маска был выдающимся игроком, но Варварский Король был слишком могущественным, чтобы убить его в одиночку.

- Именно поэтому Хахве Маска собирает Игроков для сражения с ним.

- Он собирает Игроков?

- Из того, что я слышал, он сделает скриншот со всем, кто будет участвовать.

- Правда?

- Он также будет выдавать Хахве Маски, сделанные им!

В такой ситуации новый слух набрал обороты.

И после этого, Хахве Маска выпустил видео на youtube. Он подтвердил все слухи.

« Я сражусь с Варварским Королём. Пожалуйста, откройте мне дорогу. Если вы создадите мне сцену и задержите монстров, я одолею Варварского Короля. Битва будет проходить на равнинах Бизма. Там я сражусь с Варварским Королём. Пожалуйста, мне нужна ваша помощь.»

Это уже не был слух. Хахве Маска начал движение.

« Неважно, кто ты. Приглашаем присоединиться всех желающих. Более того, я буду раздавать хахве маски всем, кто присоединится.»

Событие началось по-настоящему.

(Переведено специально для <https://tl.rulate.ru/book/1140>. Если вы читаете перевод на другом сайте, то он был сворован без разрешения переводчика.)

- Пожалуйста, не подходите слишком близко ко мне. Это будет выглядеть слишком дружелюбно.

- Что?

- Я шучу. Подойди ближе.

Была длинная линия. В передней части этой линии Игрок, носящий потрёпанную Хахве Маску, снимался с Хахве Маской. Каждый Игрок в строю либо носил Хахве Маску на лице, либо держал её в руках.

Пока Игроки ждали в очереди, 50 Скелетов танцевали в сторону. Группа Скелетом исполняла танец из музыкального клипа Майкла Джексона Thriller. Они танцевали без музыки, и это заставляло Игроков смеяться, а не хлопать в ладоши.

- Скелеты такие милые. Я хочу сохранить одного как питомца.

- Ты хочешь сделать одного своим питомцем? Держу пари, он сильнее тебя.

- Если Хахве Маска дважды щёлкнет пальцами, это место превратится в ад.

Также здесь был большой Костянной Драконе длиной 20 метров, лежащий в стороне. Игроки поднимались на него, начиная делать снимки. Некоторые даже садились на его спину, чтобы выглядеть так, как будто они ехали на Драконе.

- Я Драконий Наездник!

- Эй! Я хочу, чтобы ты хорошо меня сфотографировал!

В другом углу стоял 10-метровый Земляной Голем. Игроки проводили соревнования по скалолазанию.

Это было мероприятие, организованное для Нападающих, которые хотели показать свои альпинистские навыки. В мгновение ока Нападающие забрались на голову голема.

Некоторые Игроки видевшие это хлопали в ладоши.

С другой стороны, никто из Игроков не поднимался вверх по Железному Голему. Железный Голем был слишком скользким, чтобы подняться по нему. Вместо этого Железный Голем использовался в качестве стены, где Игроки могли оставить граффити.

Это был тематический парк Хахве Маски.

Пару дней назад здесь Игроки отчаянно сражались с монстрами. Однако сейчас равнины Бизма погрузились в праздничную атмосферу.

- Всё.

Разумеется, Хурокану пришлось делать всё это бесплатно, так что это сводило его с ума.

Хахве Маска стиснул зубы, когда увидел что концу очереди нет конца.

- Хахве Маска-ним. Сыр! Сыр!

Увидев выражение Хурокана, Игрок попросил его улыбнуться для своего скриншота.

- Сыр.

Хурокан улыбаясь сказал сыр.

Игрок, казалось, был доволен результатом и сразу дистанцировался от Хахве Маски, проверяя скриншот. Затем новый Игрок встал рядом с Хуроканом.

- Скажите 'Сыр'.

Игрок сразу же попросил его сказать сыр, и Хурокан не мог отклонить просьбу.

"Да, я буду улыбаться."

Завтра эти Игроки, требующие, чтобы он сказал сыр, будут сражаться с подчинёнными Варварского Короля ставя на кон свои жизни.

В тот момент, Хурокан подумал о событиях, произошедший пару дней назад.

Свист рассказал Хурокану о его плане распространить слух, что Хахве Маска будет участвовать в рейде Варварского Короля.

Сначала они распространяют слух. А когда слух созреет, Хахве Маска использует свою страницу на youtube, чтобы собрать Игроков.

Перед этим Хахве Маска создаст тематический парк на равнине Бизма. Именно здесь должна будет состояться решающая битва.

По правде говоря, изначально не планировалось создание тематического парка Хахве Маски. Хурокан хотел выйти с речью к собравшимся Игрокам.

Он бы сказал, что только они могут остановить Варварского Короля. Также он предупредил бы их о последствиях, к которым они могут прийти в случае неудачи. Чёрный Континент превратится в вражескую землю. Он хотел ещё раз предупредить Игроков об этой опасности.

Он хотел создать армию сопротивления.

Однако, все бы проигнорировали его идею.

- Кто придёт, если ты сделаешь такое?

- Я согласен. Никто не хочет играть в игру под таким тяжелым давлением. Мы играем, чтобы повеселиться.

Кто захочет прийти, если он это сделает?

Большинство Игроков просто хотели наслаждаться этой игрой. Они не хотели играть в такой тяжёлой атмосфере. Не многие люди хотели играть так, как если бы они были под прицелом ружья.

Именно поэтому Игроки избегали такой отчаянной борьбы.

Никто не хотел рисковать собой в опасной битве при таких обстоятельствах, особенно, когда, почти скорее всего, им придётся сделать 48-часовой перерыв после смерти.

С другой стороны, Игроки не возражали бы отказаться от 48 часов игры, если бы задача оказалось интересной и увлекательной. Они инвестировали бы своё время, если бы это была задача, которую они желали.

- Как насчёт тематического парка? Это будет тематический парк, где Игроки смогут прикоснуться к фальмирам Хахве Маски-нима!

- Звучит потрясающе. Что на тебя нашло? Как ты мог придумать такую идею?

- Ага. Разумеется, ты никогда не сможешь догадаться до такой хорошей идеи.

- Что? Ты пытаешься нарваться на драку со мной?

Так появился план тематического парка 'Хахве Маски'. Они ожидали сильного сопротивления от Хурокана, но он легко воспринял эту идею. Это удивило их всех. Свит стал представителем их удивлённой группы, и задал вопрос который был в голове у каждого.

- Тебя это правда устраивает?

На вопрос, Хурокан дал очевидный ответ.

- Они готовы умереть за меня, так, как минимум, я должен сделать это для них. Более того, Йоджори прав. Люди играют в эту игру, чтобы весело провести время. Если это не весело, кто хотел бы играть в эту игру?

Хурокан вспомнил ответ, который он дал раньше.

"Да. Они здесь, чтобы умереть за меня, поэтому я должен улыбаться им."

- Сыр.

С самого начала, дни жизни Полководца были просчитаны. Если быть точным, приказ был отдан ИИ. Тобо Софт отдала приказ после того, как ИИ создал Полководца.

Было приказано создать квесты, которые могли бы выполнить Игроки. Было создано три главных сценария квеста, и настройки игры могли изменяться по мере прохождения основной линии квеста. Каждый сценарий главного квеста должен был иметь содержание, которое продлится год. Они хотели игру, которую после запуска могла быть на пике в течение 3 лет.

Команда, которую они дали была лишь тестовым параметром.

Это был тест, чтобы увидеть, сможет ли ИИ создать и правильно запустить игру.

Затем Тобо Софта захотела проверить, насколько хорошо их приказ был выполнен.

Именно поэтому они выбрали способных и компетентных тестеров, для проверки виртуальной реальности.

Если всё бы пошло по плану, то этот тест должен был продлиться два года.

Однако после этого появились две переменные.

Первой переменной было то, что степень завершённости Полководца была за гранью воображения.

Вторая переменная произошла, когда Тобо Софт столкнулась с финансовыми проблемами. Они разрабатывали различные проекты одновременно с использованием искусственного интеллекта. Они создали контент виртуальной реальности, но у них не было бизнес-модели для получения доходов. Поэтому им нужны были инвесторы.

В конце концов, они должны были начать получать доход так, как только могли. Они удовлетворили инвесторов, поэтому Полководец был запущен раньше назначенного срока. Это сразу превратило Тобо Софт в нового лидера рынка контента VR.

В то время Тоби Гвинн сделал свои расчёты. Он выяснил, сколько денег они будут получать, замедлив выполнение квеста основного сценария на один год. Затем он подсчитал время, которое ему понадобится, чтобы придумать новый контент, который вновь поставит их на вершину. В тот момент Тоби Гвинн собрал первоначальных тестеров и предложил им новый контракт.

Так появилась гильдия Помощников.

Сначала гильдия Помощников направляла события из тени. Они замедлили прохождение игрового контента. Это было не слишком сложно. Контент под названием квест главного сценария продвигался быстрее всего 30 Топ гильдиями. Поэтому, они просто должны были контролировать 30 Топ гильдий.

Но однажды появился Игрок, и он был лучше, чем 30 Топ гильдий. Более того, невозможно было торговаться с этим Игроком, или нанять его. Вся тактика, используемая гильдией Помощников, не сработала на нём. В конце концов, им пришлось отправить члена по имени Хорус в качестве агента. Он был послан, чтобы взять контроль над 30 Топ гильдиями, и изменить поток событий в Полководце.

Конечно, этот план также потерпел неудачу.

Однако важным моментом здесь был тот факт, что не все члены гильдии Помощников вышли

на свет.

Они сформировали мощную группу находящуюся в тени. Эти опытные Игроки могли бы выполнить грязную работу, поскольку их лица не были известны.

- Наконец, настала наша очередь.

- Я никогда не ожидал, что Хахве Маска начнёт действовать.

- Мы ждали этого дня, и у нас даже есть шанс стать победителями этой игры.

Они ждали этого дня.

- Давайте ещё раз рассмотрим наш план. Наша цель - помешать Хахве Маске, который попытается поймать Варварского Короля. Когда Хахве Маска умрёт, у него не будет выбора, кроме как воскреснуть в руинах крепости Херд. Как только он возродится там, Пять Звезд встанут у него на пути. Мы будем убивать Хахве Маску каждый раз, когда он будет возрождаться.

Они навсегда уничтожат источник своих бед.

- Я хочу, чтобы вы, ребята, проникли в толпу, которая будет помогать ему. Мы поможем Хахве Маске. Но, когда Варварский Король войдёт во 2-ю стадию, после того, как Хахве Маска успешно уничтожит драгоценные камни... Мы нападём на Хахве Маску в этот момент. Есть вопросы?

- Нет.

- У меня нет.

- Тогда на этом всё. Настало время для нашей мести. Мы должны убедиться, что наши опционы на акции вступят в силу.

Это желание заставляли их двигаться вперёд.

<http://tl.rulate.ru/book/1140/284731>