

Глава 187: Варварский Король (4)

Переводил и редактировал Komik. Приятного аппетита ^_^

- Хорошая работа.

Хурокан чувствовал себя опустошённым, потому что ему пришлось встречать и приветствовать несколько тысяч Игроков за последние пару часов. Свист похвалил его, и в ответ Хурокан посмотрел на него, и покачал головой. Затем он проговорил свою жалобу тихим голосом.

-Почему эльфы так важны...

Разумеется, Хурокан знал, почему Свист выступил против Варварского Короля. Свист не хотел, чтобы эльфийские племена были уничтожены Варварским Королём. В свою очередь, Свист был причиной, почему Хурокан решил действовать.

По сути, эльфийские племена были причиной сдвига внутри Полководца. Они были закулисной историей из-за которой начнётся эта война.

- Прости.

Свист горько усмехнулся и извинился.

- Я делаю это не просто так.

- Я угощу тебя чем захочешь при встрече.

На ответ Свиста, он промолчал. Вместо этого, Хурокан повернул голову.

Равнины Бизма.

Скелетов, Големов и Костяного Дракона, украшавших это место, больше не было. Однако Игроки не ушли. Они остались в этом месте. Время от времени скучающие Игроки охотились на монстров поблизости, и это было другим развлечением, за которым можно было наблюдать.

Их постоянное присутствие было свидетельством тоски, которую они испытывали. Они недавно ощутили уникальное удовольствие внутри Полководца, и это было доказательством того, что Игроки хотели, насладиться этим чувством немного дольше.

Это также означало, что Игроки в полной мере пользовались тем, что Хурокан должен был предложить.

Однако в это же время, завтра это место станет полем битвы.

"Это всего лишь игра."

Мир изменится всего за один день, и это должно было быть пугающим зрелищем. Однако это не было реальностью. Потому что это происходило в игре, это было не так уж и необычно.

"И раз это игра..."

Хурокан разжевал эту истину.

Это была игра.

Он испытывал новое чувство, которое смутно начал ощущать. Он никогда не ощущал подобного. Хурокан погрузился в свои мысли, пытаясь определить это смутное чувство.

- Во-первых, 6322 человека записались на участие в рейде.

Слова Свиста вытянули Хурокана обратно в реальность.

Целью тематического парка 'Хахве Маски' было собрать силы союзников, которые присоединятся к нему в этом рейде. Однако, Хурокан не сказал, что сыр бесплатный. Он не мог заставить этих Игроков участвовать, но он получил подписи от Игроков, которые собирались участвовать в рейде Варварского Короля.

Их было 6322.

- Соотношение неплохое. Но самое главное, было зарегистрировано 2551 танков. Это довольно большой число.

Танки были самой важной позицией в выполнении их плана, и число танков, которые подписались, было больше чем ожидалось.

- Они все выше 200 уровня и уже закончили своё второе продвижение. Это означает, что такой силы будет достаточно, чтобы соперничать с тремя, или четырьмя 30 Топ гильдиями. Более того, эти Игроки остались на Чёрном континенте даже учитывая это событие. Их навыки выше среднего.

Они не проверяли качество Игроков, но по умолчанию эти Игроки были выше среднего. Даже с появлением дороги Железного Льва было трудно охотиться на Чёрном Континенте.

Решающим фактором было то, что Чёрный Континент прямо сейчас находится в хаосе. Тем не менее, эти Игроки отказались уйти, и их воля к сражению всё ещё пылала.

Не считая навыков и внешних факторов.... С точки зрения психической выносливости они также были выше среднего.

- Если половина будет участвовать, у меня не будет жалоб.

Услышав слова Хурокана, Свист помрачнел, но всё же кивнул.

С точки зрения сбора людей, число было сверх его ожиданий.

Как и ожидалось от Хахве Маски!

Это почти заставило Свиста вздохнуть от восхищения. Если бы Свист использовал репутацию Хахве Маски для сбора Игроков, он не смог бы собрать 6000 Игроков. Возможно, он не смог бы собрать даже 3000 Игроков.

Тем не менее, не все собравшиеся здесь собираются участвовать в битве. Им повезёт, если хотя бы половина выступит вперёд. Это всё равно составит 3000 Игроков.

- Они придут. Ты сказал им столько заманчивых слов.

Выслушав его ответ, Хурокан начал симуляцию битвы, которая будет происходить завтра на равнинах Бизма.

- Они должны продержаться один час.

Варварский Король.

Он был монстром среди монстров, который уничтожил множество рейдов. Это был самый безжалостный монстр-босс, появившийся в Полководце. Он обладал особыми характеристиками, навыками и уровнем сложности, которые заставляли людей проклинать его.

Однако в течение последнего месяца Игрока не просто игрались. Они пытались 31 раз убить его. Это была не маленькая цифра. Десятки тысяч Игроков рисковали своими жизнями выступив против Варварского Короля.

И медленно, но уверенно они составляли правильный метод по убийству Варварского Короля. После этого они вновь собирали рейд, чтобы увидеть работает ли метод, который они

разработали, и он работал.

Они были похожи на слепого, ощупывая ноги слона чтобы подтвердить, что это слон.

Затем появились новые товарищи Свиста... Одного из них называли Человек-Квест, и он придумал гипотезу, используя всю информацию, которую собрал относительно квеста главного сценария.

Это должно было быть сделано во 2-й фазе, называемой режимом Штормового Приговора.

Что бы случилось, если бы можно было заманить Варварского Короля под Штормовой Приговор.

Это было бы похоже на сцену в фильме, где выпущенную самонаводящуюся ракету приманивали обратно к врагу.

Штормовой Приговор был Приговором Дракона.

Будет ли Варварский Король в порядке от такого удара?

Даже если он переживёт удар, вступит ли в силу статус оглушения?

Эта гипотеза была приведена в действие, и опробована в 31 рейде Варварского Короля. Рейд провалился, но он принёс полезные результаты. Так они нашли способ пройти 2-ю фазу. Когда удары молнии падают тебе на голову, было бы самоубийством, пытаться атаковать сильнейшего монстра в Полководце.

Тем не менее, это была также самая важная часть в победе над Варварским Королём.

Жертва.

Необходимо было принести в жертву много игроков, чтобы пройти 1-ю стадию Варварского Короля, и нужно будет ещё больше жертв, чтобы приблизиться к нему на 2-й стадии. Тогда Приговор неизбежно упадёт на него, но Игроки должны были мириться с жертвами.

От начала и до конца Варварский Король требовал жертв от бросивших ему вызов Игроках.

- Ты правда собираешься убить его в одиночку?

Однако Хурокан планировал убить такого противника в одиночку.

- Просто заблокируйте других чтобы никто мне не мешал.

Это была нелепая задача. Нельзя было даже сказать, что это было глупо, потому что это было абсолютно абсурдно.

Однако Хурокан настаивал на выборе этого пути. Хурокан хотел этого, не потому что он отстаивал имя Хахве Маски.

- Атаки Варварского Короля, маршрут, метод и скорость - всё в моём уме. Единственное, чего я не могу предсказать, это нарушители.

Было две причины, по которым он решил действовать в одиночку.

Во-первых, могли появиться нарушители.

Существовало бесчисленное количество людей, которые плохо думали о Хурокане. Они не будут просто сидеть сложа руки, поедая попкорн.

Более того, шесть тысяч Игроков не прятались за деревьями, пытаясь скрыть свои личности. Нет, его врагам даже не нужно было прятаться. Нарушители просто должны были прийти на равнину Бизма утром, и присоединиться к битве. Кто мог им запретить?

Это была проблема с фестивалем. Нельзя было помешать людям присоединиться.

- Более того, мне будет комфортнее сражаться в одиночку.

Чтобы победить Варварского Короля нужно было пройти 2 фазы.

И если кто-то хотел убить Варварского Короля на его 2-й фазе, нужно было приманить его особую способность, называемую Штормовым Приговором. Эта атака была нацелена на одного Игрока в пределах своего диапазона. Имена поэтому выбранный целью человек должен был приблизиться к Варварскому Королю в течение 3 секунд. Это также было причиной, почему все говорили, что этот метод невозможно осуществить.

Но Хурокан думал иначе. Что произойдёт, если в зоне действия Штормового Приговора будет только один Игрок?

Тогда поиск цели не будет иметь значения. Было ясно, кто будет целью.

Именно поэтому Хурокан решил пойти в одиночку.

- Ах. Мне будет удобнее, но я не говорю, что это будет легко.

Услышав последние слова Хурокана, все проглотили свои доводы, и просто согласились с ними.

- Эта игра слишком хлопотная.

- Она не просто хлопотная. Она чертовски трудная.

Пока они выражали своё раздражение, Хурокан снова посмотрел на равнины Бизма. Завтра он будет танцевать с Варварским Королём. Это будет жаркий танец, в сопровождение спускающихся с небес молний. Он будет танцевать вокруг Варварского Короля, пока система не сообщит ему, что он стал объектом Штормового Приговора. Он приблизится к боссу, отступит и продолжит свой танец.

- С другой стороны, будет довольно легко назвать видео.

- Ты уже выбрал название?

- Конечно, если я не буду получать дохода от своих видеороликов, я не смогу играть в эту игру. Названием будет «Танцевальный зал».

- Танцевальный Зал?

- Добро пожаловать в танцевальный зал.

- Почему ты выбрал такое название...?

Это будет танец, который может исполнить только Хахве Маска на данном этапе.

- Я хорошенько развлеку его танцем.

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

- В настоящее время на равнине Бизма собралось около пяти тысяч Игроков.

- Команда Хахве Маски готовится к рейду. 30 Топ гильдий ещё не появились.

- Я здесь, чтобы присоединиться к этому историческому событию, которое не будет транслироваться по живым каналам.

Равнины Бизма.

Многочисленных Игроков всех типов можно было увидеть на обширной равнине.

Самыми загруженными Игроками были те, кто пытался записать каждый шаг этого процесса. Они хотели задокументировать его, чтобы потом продать кадры рейда Варварского Короля. Хахве Маска отказался от претензий на единственные права в отношении использования видео рейда для получения прибыли. Он позволил любому записывать и использовать его кадры.

Разумеется, это был небольшой подарок тем, кто решил сразиться вместе с ним. Люди, которые сражались бок о бок с ним, могли записать весь процесс. Кроме того, они могли делать всё, что хотели с видео.

Тем не менее, здесь также собрались жадные Игроки, подобно рою комаров. Когда один человек улыбался в благодарность перед такой щедростью, другой человек показывал коварную улыбку. Эти Игроки только хотели заработать денег, и они не собирались помогать в рейде.

Эти Игроки постоянно перемещались по равнине Бизма, и постоянно можно было услышать звуки их голосом. Хотя это больше походило на низкое комариное жужжание. Программа записывающая их голоса позволила ослабить звук их голосов, поэтому посторонние не могли слышать голоса этих Игроков. Можно было просто услышать слабый шум.

С другой стороны, Игроки, которые пришли сюда за Хахве Маской, делали последние приготовления.

- Я объясню вам план: Масштабная магическая бомбардировка будет использоваться для уменьшения числа монстров вокруг Варварского Короля. После этого монстры, естественно, сагрятся на магов, а танки заблокируют их.

- Мы сформируем первую линию сражения, и откроем путь в других местах.

- После создания первой линии сражения команды 'Нападающих' начнут движение с восьми направлений, открывая больше путей. Священники, маги и танки пройдут по этим путям. Затем мы должны заблокировать монстрам путь назад, чтобы они не помогли Варварскому Королю. Наша роль - это обеспечить сцену, на которой Хахве Маска сможет сосредоточиться на сражение с Варварским Королём.

Вчера эти Игроки наслаждались праздничной атмосферой, но эта тактика заставила их чувствовать себя подавленными. Они должны были слушать её снова и снова. И они не просто

слушали. Они также открыли голографическое окно и начали рисовать симуляцию боя. Их позиции обозначались точками на поле боя.

- Значит, мы должны запереть монстров с обеих сторон танками? Из-за этого много танков умрут.

- У нас нет выбора. Нам нужно сформировать стену с обеих сторон, чтобы Хахве Маска мог сражаться один на один с Варварский Королём.

- Я сделал приблизительную оценку, и думаю, у нас около 2000 танков. Наверное, половина будет отправлена обратно в руины крепости Херд.

- Если только половина погибнет, нам повезёт. Если Хахве Маска потерпит неудачу, нам, скорее всего, придётся убегать с мыслями 'беги или умри'.

Предсказанные результаты не выглядели очень то вдохновляющими. Разумеется, это не выглядело бы хорошо. Во-первых, рейд Варварского Короля был спроектирован таким образом, чтобы жертв было очень много. Этот рейд требовал больше жертв по сравнению с любыми другими рейдами монстров-боссов. Так уж решила система Полководца. Здесь собрались Игроки, которые уже имели опыт рейда на Варварского Короля. Были даже Игроки, которые участвовали во всех 31 рейде Варварского Короля.

- Ах. Наверное, сегодня я умру.

Именно поэтому слова беспокойства исходили от Игроков.

- Чёрт. Я не знаю, почему я добровольно испытываю такие трудности.

Были также слышны слова жалоб.

- Я должен бросить эту игру. Фух.

Все вздыхали, но этого следовало ожидать.

Тем не менее, они тщательно готовились к предстоящему бою, даже когда говорили эти слова.

- Давайте все подключимся к голосовому чату. Один-один. Голосовой Чат. Я хочу, чтобы члены моей команды подняли руки.

- Члены нашей команды должны сказать: Бой! После получения своей позиции, повторите свои роли ещё раз.

- Это битва, в которой участвуют 5000 человек. Очень важно, чтобы все держали свои позиции. Пожалуйста, не уходите за пределы своих позиций.

Они были экспертами.

- Не пытайтесь бояться умереть!

- Если мы потеряем Чёрный Континент, мы потеряем наши единственные угодья. Просто закройте глаза и достойно примите смерть.

- Возвращение в руины крепости Херд всё равно займёт столько же времени, сколько и смерть. Это всего лишь смерть. Это не то, что мы не испытывали раньше.

Это были Игроки, которые достигли 200 уровня и 2-го продвижения. Они имели навыки играть на Чёрном Континенте. Это не было результатом, которого можно было достичь, просто играя в Полководец в течение длительного времени.

Нужно было быть прилежным, и в игре нужно быть лучше других. Более того, нужно было любить эту игру.

Поскольку это была только игра, члены семьи и друзья ругали их за то, что они слишком много играли в эту игру.

Когда ты образумишься?

Как долго ты будешь играть в эту игру?

Оппа нравится эта игра больше, чем я?

Полководец стал частью их жизни, поэтому эти Игроки часто слышали подобные вопросы.

Для достижения нынешних результатов им пришлось смириться с этими подводными камнями.

Случайные игроки?

Они определённо не были такими.

- Отлично. Давайте подготовим магов.

- Порядок атаки будет огонь, молния, ветер, затем лёд. Пожалуйста, запомните это.

- Варварский Король приближается к нам! Команда огня! Приготовиться!

На самом деле их называли диванными игроками. Однако, в Полководце, они были экспертами. Они были ветеранами сотни сражений. Они были экспертами способные повернуть прилив игры.

Таковыми были люди, собравшиеся здесь.

Они сделали своё решение.

В этой битве они пойдут в пылу славы. Им нужны воспоминания, которые они смогут вспомнить в конце жизни как геймеры.

- Чёрт возьми. Они похожи на рой муравьёв, идущих вперёд.

- Ну, разве мы не собрали достаточно Игроков, чтобы теперь тоже походить на рой муравьёв? Думаю, это первый раз, когда я вижу больше 5000 Игроков, собравшихся в одном месте.

Именно так начался бой, оставшийся в истории Полководца.

Всё началось с огненного дождя.

Это было заклинание Огненный Шторм.

- Ого, посмотри на эти облака.

Облака окрашенные в красный начали собираться в небе над Варварским Королём и его подчинёнными.

Монстры, которые быстро что-то почуяли, подняли глаза на облака. Они показывали свою настороженность.

И в следующие момент облака начали выплёвывать огненный дождь. Диапазон дождя был огромным. Было трудно вычислить площадь, используя футбольное поле в качестве примера. Казалось, дождь обрушивается на регион, достаточно большой, чтобы называть его маленьким городом.

Более того, дождь использовал растительность на равнине Бизма в качестве топлива, и огонь начал ещё более яростно распространяться.

Как будто дождь вызвал наводнение. Он создал море огня.

- Катите Огненные Шары!

<Огненные Шары в бой!>

Большие огненные шары начали катиться по морю огня.

Огненные шары выпускали грубые звуки, катясь вперёд, подобно неконтролируемому поезду. Катясь по полю огня, они росли в размерах. Они доросли до настолько огромных размеров, что маленькие монстры перед ними были подобны кеглям перед шаром для боулинга.

Тем не менее, монстры отказывались быть побеждёнными, как беспомощные кегли.

Монстры получившие урон, перешли в наступление. Они начали выбирать свои цели через агрро. Когда выбор закончился, они начали двигаться, желая уничтожить тех, кто причинил им боль. Самыми быстрыми были четвероногие монстры. Монстры, которые выглядели как волки, львы и подобные животные, отделились от Орды монстров. Они возглавляли всех.

- Приближаются.

- Баффа готовы?

- Да. Всё сделано! Команда 29 готова!

- Команда 33 готова!

Глаза бегущих монстров были красными, и они выпускали угрожающий вой.

Когда первые ряды монстров приблизились достаточно близко, танки вышли вперёд. Каждый из них держал щит в левой руке, а в правой руке оружие. Танки заняли первые ряды готовые встретить монстров.

После того, как танки заняли позиции, они больше не двигались. Они стали большой и длинной стеной.

- Битва уже началась!

-L А? Откуда Вы видите рейд?

-L Мой друг участвует в рейде, и он транслирует его для меня.

-L Пожалуйста, поделитесь ссылкой!

-L Я тоже хочу ссылку!

В этот момент мир онлайн был беспокойным.

Во многом это было историческое событие. Ведь в этом событии не участвовали 30 Топ гильдий. Рейд Варварского Короля проходил силами обычных Игроков, поэтому поклонники Полководца были очень заинтересованы им. Интерес достиг пика.

Однако официальной прямой трансляции этого события не существовало.

- Дерьмо. Почему они не транслируют рейд по живым каналам?

-L Если у них есть чувство чести, они этого не сделают.

-L Они до сих пор занимали задние места, собирая сливки в своих охотничьих угодьях. Было бы не очень хорошо, если бы они начали транслировать этот рейд.

-L Я лучше посмотрю видео Хахве Маски позже. Прямой эфир? Какая шутка.

-L Давайте просто дадим Хахве Маске прямой эфир!

-LL Я согласен.

-LL Я согласен. (2)

30 Топ гильдий, обладавшие живыми каналами, не имели прав транслировать это событие.

Они целенаправленно позволили тирании Варварского Короля продолжаться, и большинство из 30 Топ гильдий наслаждались игрой в лучших охотничьих угодьях, которые они захватили.

Хахве Маска и обычные Игроки делали историю, но 30 Топ гильдий не имели права извлекать из неё прибыль.

Битва на сцене Равнин Бизма была для обычных Игроков. Она была для Игроков, которые не смотрели на прибыль. Это был этап, где собирались их мечты, надежды и воля.

Во многих отношениях они были здесь, чтобы просто наслаждаться игрой.

И кто же был причиной этого?

"Какое грандиозное зрелище."

Хурокан наблюдал за этой сценой, забыв как дышать. Он ждал этой битвы. В глазах Хурокана эта битва сияла ярче, чем любая другая битва.

Грандиозное Зрелище.

Это было правдой.

До возвращения в прошлое и после, он участвовал в бесчисленных сражениях, но никогда не видел сцены, которая сияла бы так же ослепительно, как эта.

- Это грандиозное зрелище.

Здесь собралось более пяти тысяч Игроков. Они метали магию, размахивали мечами, поднимали щиты и молились за одного Игрока.

Кроме того, это было только начало.

Они будут продолжать сражаться, и сражение даже не позволит им сделать передышку. По крайней мере, им придётся сражаться в течение часа.

Конечно, будут некоторые Игроки, которые выйдут из системы, отказавшись от этой мучительной битвы. Также будут некоторые Игроки, которые сбегут.

Но с другой стороны, значительное количество Игроков уже приняли риск конца игры. Они будут сражаться до самой смерти.

Большинство Игроков, которые погибнут здесь, пострадают. Никто не признает их смерти. Они получают конец игры, и им придётся страдать от последствий в реальной жизни, будучи отстранёнными от игры в течение 48 часов.

30 Топ гильдий выдавали компенсацию Игрокам, погибающим в рейде, а стиль боя Хахве Маски имел высокий риск, но и высокое вознаграждение. Но обычные Игроки были другими. Их мотивация была чище.

"Да, я всегда хотел сражаться на сцене вроде этой."

Хурокан мечтал об этом зрелище.

Он мечтал об этом этапе.

Он хотел быть главным героем, которому Игроки создадут сцену. Они подбадривали его, жертвуя своими жизнями за бесплатно.

"Эта сцена..."

То же самое было и до того, как он вернулся в прошлое. Он хотел быть на самой яркой сцене с гильдией Хахве Маски. Он хотел стоять здесь с людьми, которые страдали вместе с ним. Кроме того, он хотел оставить после себя наследие, с этими людьми на сцене.

Вот почему чувство предательства, которое он ощутил, было намного глубже. Он хотел посмотреть на это зрелище вместе с ними, но они предали его. Может, поэтому он и восстал против всех.

"Хмм."

Конечно, память из тех времён не будет оставаться в коллекции воспоминаний, которые он не хотел бы забывать. Нет, он больше не будет обязан этим воспоминаниям. Сегодня будет последний день, когда он почувствует сожаление и гнев от этих воспоминаний.

"Да, мой выбор не был ошибкой."

Теперь у него не было причин сожалеть.

Хурокан настроил Таймер Взрывных Костей в теле Костяного Дракона. Затем он оглянулся на скелетов-Воинов, которые выстроились в линию в своих Костяных доспехах.

Момент, когда Хурокан должен был выступить, приближался.

<http://tl.rulate.ru/book/1140/284732>