
[Поздравляю. Вы прибыли в Героические Земли самостоятельно. Эта запись будет запечатлена в мире навечно.]

[Вы приобрели легендарный титул [Тот, кто переборол отчаяние в одиночку]]

Наконец, он прошел через Дорогу к Смерти и прибыл в Героические Земли. Хотя он находился достаточно близко к смерти, его последний метод всё же сработал, и он смог прорваться вперед.

— Фьюю, больше так делать не буду.

Он глубоко вздохнул, подняв голову.

Хотя это было трудное путешествие, он преодолел его и смог прибыть в Героические Земли раньше, чем кто-либо.

И награда за это была поистине сладкой.

— Снова титул легендарного класса? Тот, кто переборол отчаяние в одиночку? Насколько я знаю, титул, который пользователь получает, прибывая в Героические Земли, это что-то вроде редкого класса, по типу "Тот, кто превзошел отчаяние". Но что это значит? В одиночку? Были ли в ВС титула, связанные с одиночной игрой?

Сан-хёк наклонил голову и открыл описание титула.

Титул - "Тот, кто превзошел отчаяние в одиночку (первооткрыватель)"

Класс - Легендарный

Описание - Вы первый, кто самостоятельно прибыл в Героические Земли в качестве Пространственного Путешественника. Как говорится, тот кто первый, всегда особенный. И теперь одиночество тоже стало чем-то особенным.

Эффекты - [Префикс: Шанс критического удара увеличивается на 50% при соло-игре, атака увеличивается на 20%.]

[Постфикс: Шанс уклонения увеличивается на 50% при соло-игре, получаемый урон уменьшается на 10%.]

[Постоянные эффекты:

В соло (S): Все характеристики увеличиваются на 25% при игре соло;

Лучше в одиночку (A): Все типы способностей восстановления усиливаются в 2 раза, когда в радиусе 100м нет игроков.]

— Это потрясающе!

Сверившись с описанием титула, он мог только удивляться. Легендарные титулы были на совершенно ином уровне, нежели редкие.

Титул, который он получил на этот раз, имел условие, чтобы он играл в одиночку, но чем сложнее было выполнить условия, тем выше был эффект.

"Играть в одиночку" было довольно трудным условием для выполнения. ВС был сделан не для соло-игры, поэтому для других пользователей этот титул был бы в значительной степени бесполезным.

Возможно, сказывается сложное условие, но увеличение статов было пугающим. Постоянный эффект "Соло" был настолько хорош, что он не мог в это поверить.

Легендарный титул "Первый посетитель", который он получил, когда прорвался через Пещеру Великанов, также дало огромное усиление его пассивного эффекта "№1", но этот было значительно лучше.

Важно было то, что "Играть в одиночку" было условием, которое практически не имело значения для Сан-хёка.

На самом деле, он был тем, кто избегал командной игры, поэтому играть соло для него было вполне естественным.

— Прошло всего 9 месяцев с момента запуска игры, но я уже получил два легендарных титула... я вытворяю абсурдные вещи.

Честно, Сан-хёк чувствовал себя просто нереально. Несмотря на то, что он вернулся во времени, он никогда не думал, что сможет достичь этой точки.

— Это хорошо. Очень хорошо.

Подумав об этом некоторое время, он в конце концов просто рассмеялся. Было ли это удачей или чем-то еще, получение титулов или предметов было хорошей вещью.

Сан-хёк тут же достал свою маркировочную книгу и сделал свою первую отметку в Героических Землях. Он не знал, что может произойти, поэтому маркировка была обязательной.

Закончив маркировку, он зашагал в сторону первой деревни "Покой Героя".

Естественно, он собирался установить НПС торговца возле выхода из Дороги к Смерти и продавать через него карты Героических Земель.

Для такого случая, он даже оставил пустой слот базового навыка, который получил на 50 уровне. Он собирался применить навык создания карт и сделать тем самым карту Героических Земель, обойдя ее.

Конечно, в Героических Землях карта не была обязательной, как и в пустыне Адского пламени, поэтому ему пришлось бы сделать цену довольно низкой, но, учитывая соотношение прибыли к себестоимости производства, он определенно должен был это сделать.

Это была огромная прибыль.

— Серьёзно? Нет ли дополнительных отчетов?

Спросил Си Вунтай у руководителя группы управления, когда он дочитал отчет.

— Да, это все, что Хаос сообщил. Мы попросили дополнительную информацию... Но я не думаю, что он скажет нам то, что мы хотим.

— М-м-м... Итак, получается: мы не можем выяснить, что за группа людей прошла через Дорогу к Смерти, и какой метод они использовали, чтобы прорваться через нее?

То, что пользователи называли Дорогой к Смерти, официально называлась как Дорогой Отчаяния.

— Да. Хаос упомянул, что эта информация подпадает под действие политики конфиденциальности DN.

— Эти проклятые законы политики конфиденциальности... Независимо от того, что я думаю об этом, моё мнение: Хаос чрезмерно интерпретирует законы о политике конфиденциальности... Как же неудобно. Честно говоря, мы же ничего серьёзного не делаем. Мы просто пытаемся следить...

— Ничего не поделаешь. Логическая Схема Хаоса функционирует нормально, поэтому она станет еще большей проблемой, если мы попытаемся принудительно изменить ее.

— Но какой же метод они могли использовать? Согласно отчету группы поддержки и второй команды управления, не было никаких массовых движений от пользователей. Если это не была тактика человеческой волны, то я действительно задаюсь вопросом, какой метод использовали эти люди, чтобы прорваться через Дорогу Отчаяния.

— На данный момент не было никаких ошибок в процессе прорыва через Дорогу Отчаяния. Вместо этого Хаос вмешался в последнюю минуту и увеличил сложность в 10 раз. Хаос также должен был рассудить, что Дорога Отчаяния еще не должна быть прорвана. Но дело в том, что... Через неё всё таки прорвались.

— Они прорвались через увеличенную сложность? Где здесь логика?

— Мы тоже не могли в это поверить, но Хаос ни за что бы нам не солгал. Кажется, что он резко поднял сложность только на последнем этапе... Но это все еще удивительный подвиг.

— Теперь, когда я это услышал, мне действительно интересно, какие пользователи прорвались через Дорогу Отчаяния.

— Мы ищем их прямо сейчас, так что скоро это выясним.

— Хорошо. О, но Героические Земли... там же всё должно быть в порядке, не так ли? Они могут злоупотреблять контентом. Мы можем предотвратить это?

— Злоупотребление контентом наказывается Хаосом через расследование всех записей, будь то битва или журналы чатов, поэтому, если они сделают это, то сильно пожалеют.

— Но предупреждения же высвечиваются?

— Да, мы позаботились о том, чтобы они могли их видеть, чтобы они не смели думать о злоупотреблении контентом.

— Ну, если они начнут использовать тот самый контент, мы узнаем, кто они такие.

— Верно. Статистика различных контентом - это информация, которую нам разрешено просматривать, поэтому, если они ею воспользуются, мы сможем узнать, кто они такие.

— А пока, пожалуйста, следите за Героическими Землями. Несмотря на то, что все идеально, мы не знаем, когда и где может возникнуть проблема, поэтому передайте Хаосу, чтобы он также был на стороже.

— Принял.

После разговора с руководителем управляющей группы, Си Вунтай отложил отчет в сторону и откинулся на спинку кресла.

— Они уже продвинулись к Героическим Землям? Являются ли пользователи более способными, чем мы ожидали? Или есть только определенная группа пользователей, которые превосходят наше воображение?

Си Вунтай задумался.

Сан-хёк начал обходить Героические Земли, начав с Покоя Героя. Оставалось по крайней мере пару месяцев до того, как другие пользователи начнут вступать на Дорогу к Смерти, так что он не торопился, но и не было необходимости оставлять это на потом.

Так как у него также было несколько вещей, которые стоит проверить вокруг Героических Земель, было бы хорошо создать пару карт, пока он находился тут.

Сан-хёк планировал сначала посетить два самых знаковых места в Героических Землях.

"Зал Гладиаторов" и "Зал Смерти".

Это два места, которые он хотел проверить больше всего. Сначала он отправился в Зал Гладиаторов.

Зал Гладиаторов имел форму огромного коллизея, и вся площадь считалась открытым пространством.

Вспышка!

[Вы первый кто посетил Зал Гладиаторов.]

[В качестве первооткрывателя, вы приобретаете бонус "Пожизненную лицензию гладиатора".]

— Ого, есть и такой бонус.

В этом не было ничего особенного, но получить что-то бесплатно всегда было хорошо.

В действительности, лицензии гладиаторов должны были продлеваться каждый месяц, а для этого требовалась тысяча золотых для каждого продления.

[Пожизненная лицензия гладиатора.]

Гладиаторская лицензия, которую не нужно продлевать. Есть даже специальный эффект.

Имя: [Зарегистрировать]

Продолжительность: Бесконечно.

Основной эффект: Возможность использовать Зал Гладиаторов.

Бонусный эффект: Возможность использовать Зал Гладиаторов, используя псевдоним. Однако, как только псевдоним применяется, в дальнейшем его невозможно изменить.

— Я могу использовать Зал Гладиаторов под псевдонимом?

Сан-хёк скорчил интересное выражение лица, увидев пожизненную лицензию гладиатора. Зал Гладиаторов был местом, где он не мог скрыть свою личность, поэтому он планировал раскрыть свою основную личность "Бессмертный", но с этим бонусом, сценарий станет куда интереснее.

— Похоже, я могу создать другую личность.

Сан-хёк немедленно использовал титул Теневой Герцог Сокол и начал создавать другую личность.

До сих пор он использовал "обыкновенный парень", "Гейл", "Большая золотая гора" и "Блейк" - всего было четыре личности.

Но теперь Сан-хёк сделал пятую личность, "Одинокий Король". Этот парень выглядел очень заурядно, но обладал острыми глазами и походил на пирата.

Затем он зарегистрировался как "Одинокий Король" в пожизненной лицензии.

Закончив регистрацию, он сразу же вызвал окно гладиатора и попытался подать заявку на бой 1 на 1.

Одного раза регистрации в Зале Гладиаторов было достаточно, чтобы вызвать окно гладиаторского боя в любом месте, пока это была безопасная зона.

Как только один из них подаст заявку на дуэль и соперник будет подобран, они войдут в зал. Однако, поскольку не было соперников, не было и матчей.

[Невозможно найти соперника.]

Примерно через 10 минут после того, как он подал заявку, появилось сообщение, которое Сан-хёк никогда не видел в своей прошлой жизни, заявка была отменена.

— Тц, какая жалость. Если бы я мог войти без оппонента, то мог бы монополизировать первый приз по крайней мере два месяца...

Он попробовал на всякий случай ещё раз, но ничего не вышло.

— Похоже, мне придется только смотреть на эту лицензию...

Он слегка улыбнулся, выходя из Зала Гладиаторов.

Его следующим пунктом назначения, естественно, был Зал Смерти.

Зал Смерти сработал так же, как и Зал Гладиаторов. Он получил "пожизненную лицензию" и зарегистрировался как Одинокий Король.

И опять же, он не мог поставить себя в матче, так как матчей просто не было.

После посещения двух залов, он просто прошелся по Героическим Землям самым оптимальным путем.

Монстры, появляющиеся в Героических Землях, были намного сильнее, чем в пустыне Адского пламени, но они не были ровней Сан-хёку; особенно с того момента, как он получил еще один титул легендарного класса и повышение статов.

Он больше не мог считаться обычным пользователем.

Если провести аналогию с монстрами; обычные полевые монстры - это обычные пользователи, в то время как Сан-хёк - это именно монстр. Нет, скорее именно босс-монстр.

Босс по имени Сан-хёк.

Он сам стал равен армии.

<http://tl.rulate.ru/book/23225/1981417>