

Если быть точным, ускорение времени Хаоса действительно использовалось в прошлой жизни Сан-хёка. Однако это было до того, как EL был открыт миру.

После долгих периодов исследований и усилий, Raonsoft смогла создать саму основу мира EL и его верховного правителя, Хаоса.

Когда фонд был создан, они приказали Хаосу «поддерживать» и «поднимать» мир и оставили все на плечах Хаоса. Во-первых, на это и были направлены их усилия.

В любом случае, когда был отдан приказ, Хаос начал принимать решения и применять их к миру. Ускорение времени было одной из сил, которые были созданы благодаря этому.

Хаос использовал ускорение времени до предела и сделал так, что прошло огромное время.

Таким образом, миры EL были завершены один за другим.

Хотя планета Триарк была первой и единственной планетой в EL прямо сейчас, многие другие планеты, созданные Хаосом, позже будут добавлены в игровой мир.

Когда добавлялась новая планета, Хаос, создавший этот мир, естественным образом объединялся в один с первоначальным Хаосом, так что с этим проблем не было.

Причина, по которой Хаос прямо сейчас использовал ускорение времени, была только одна. Он использовал его, когда решил, что мир «отстал» по какой-то причине.

Решение и применение были возможны исключительно Хаосом, поэтому не было места для вмешательства извне.

Хаос решил, что игрокам необходимо пройти Путь к Смерти, и это, естественно, из-за Сан-хёка.

Сан-хёк усилил свой аватар с невероятной скоростью и создал такой большой разрыв между собой и пользователями, что он заставил Хаоса почувствовать «дисбаланс», и в погоне за «балансом», Хаос придумал простое решение.

Конечно, этот план Хаоса не был идеальным.

Заблаговременное получение новых обновлений с использованием ускорения времени вообще не уменьшило разрыв между Сан-хёком и другими пользователями. На самом деле, это еще больше увеличило бы разрыв.

Причина, по которой выбор Хаоса все еще мог сработать, заключалась в том, что каким бы замечательным игроком ни был Сан-хёк, он был всего лишь одним игроком.

Индивидуальные различия определенно могут увеличиться. Однако в более широком масштабе уровни пользователей в целом вырастут, и разрыв между Сан-хёком и остальными может стать размытым.

В общем, это было неплохо для Сан-хёка.

На самом деле, Хаос действительно хотел ускорить отдельные промежутки. Он верил, что это поможет.

К сожалению, решение Хаоса было неверным.

Он не знал, что Сан-хёк вернулся во времени, поэтому он использовал «нормальные» переменные, а такие переменные приведут только к неправильному результату.

— Кажется, я знаю, чего хотел Хаос. Но... обновление системы аур для меня совсем не плохо.

Большинство игроков вообще не знали, что такое система аур. Таким образом, Сан-хёк мог многое сделать, а также много заработать.

— Значит, обновление было около часа назад? Похоже, сегодня будет напряженный день.

Не было времени сидеть на месте.

Пришло время разгребать «фрагменты куба», о которых никто ничего не знал.

Первое, что сделал Сан-хёк, это приказал NPC из торговой гильдии «Золотая гора» забрать все фрагменты куба на аукционе.

Фрагменты куба представляли собой маленькие кусочки головоломки, которые с определенной вероятностью выпадали из всех монстров после обновления.

Один куб может быть создан как минимум из 26 фрагментов куба. Поскольку было много типов фрагментов куба, собрать куб, даже если он был более низкого ранга, было определенно непросто.

В любом случае, завершение куба делало куб «случайным кубом», а разблокировка печати на кубе приводила к предмету «кристалл ауры».

Этот кристалл ауры был ядром системы ауры.

Он был основным источником энергии, создававшей ауру, и, что удивительно, ауру можно было направить практически во что угодно.

Самый простой способ использования заключался в том, чтобы воздействовать на «сердце» пользователя, чтобы создать «ауру всего тела», или воздействовать на определенную часть тела, например на конечности, для создания «частичной ауры».

Помимо этого, она также может быть применена к предметам или навыкам, чтобы вызвать «улучшение ауры».

Важным было то, что её нельзя было использовать постоянно, а продолжительность использования различалась в зависимости от ранга и типа кристалла.

И одновременно можно было использовать только одну ауру, то есть пользователь не мог использовать несколько аур одновременно.

Поскольку ранг куба определяли ранг кристалла, получить кубы более высокого ранга было лучше.

Однако единственным, кто знал об этом факте прямо сейчас, был Сан-хёк. Многочисленные пользователи использовали свою сеть NPC, чтобы заглянуть в систему ауры прямо сейчас, но мало того, что прошло всего несколько часов с момента обновления, Сан-хёк также манипулировал информацией в Стране Заката и Пустыне Адского Пламени, так что это им

было очень трудно получить достоверную информацию.

Санхёк смешал правду и ложь в одно целое.

Пользователи не были дураками, и большинство из них смогли понять, что фрагменты куба как-то связаны с этим обновлением. И, изучив его через NPC, они также обнаружили, что соединение фрагментов приведет к полноценному кубу.

Это было в соответствии с информацией, которой манипулировал Сан-хёк. Однако, финальная часть была другой.

— Кубы можно создавать, комбинируя фрагменты, а сами кубы можно использовать для проведения товарищеских матчей.

Он сделал принадлежность куба не к системе ауры, а к товарищескому матчу. Он также добавил дополнительную информацию.

— Чтобы получить ауру, нужно победить именных монстров и получить кристалл ауры, который можно получить из него с низкой вероятностью».

Самым решающим фактором было то, что прошел всего час с тех пор, как начали падать осколки куба.

Сан-хёк знал, что из-за характеристик этих кубов, даже самым крупным гильдиям будет трудно собрать один такой. Именно поэтому он искажал информацию.

С такой информацией, циркулирующей среди NPC, крупные гильдии, естественно, начали бы искать именных монстров, чтобы убить их, а не собирать фрагменты кубов.

Конечно, тем временем некоторые из любопытных, индивидуальных пользователей пытались собрать куб самостоятельно, но собрать его в одиночку за один день было практически невозможно.

Поскольку Сан-хёк практически сгребал фрагменты куба на аукционе, они не могли завершить куб через него.

Товарищеский матч и система аур — последней уделялось гораздо больше внимания. Единственными, кто интересовался системой товарищеских матчей, были несколько PvP пользователей, и, поскольку это относительно незначительная группа, им потребуется время, чтобы узнать правду.

Хотя система товарищеских матчей изначально заключалась в выполнении 4 цепочек квестов и получении «квалификации», поскольку Сан-хёк манипулировал слишком большим количеством информации, этот факт еще не был известен.

Он планировал украсть все дешевые фрагменты, пока все остальные гонялись не за тем кроликом.

Хотя правда раскроется через несколько дней, Сан-хёк в любом случае получит огромное количество фрагментов куба, так что это не имело большого значения.

Суть этой стратегии заключалась в том, чтобы заставить пользователей думать, что стоимость фрагментов куба невелика, и побудить их продавать эти предметы по дешевке на аукционе или

в магазине.

Сан-хёк уже знал, как монополизировать некоторые предметы через NPCS торговой гильдии "Золотая Гора". И, учитывая количество пользователей EL, даже если только половина из них отправит свои фрагменты куба на аукцион, количество фрагментов куба, которые он получит, будет огромным.

Фрагменты куба по-прежнему будут появляться на аукционах даже после того, как правда станет известна. Хотя они могут стать дороже, большинство игроков EL были казуальными игроками, которые просто развлекались, и они без особых раздумий выставили фрагменты на аукцион.

— Если я смогу получить самый первый приток, я смогу получить огромную прибыль.

Сан-хёк был не из тех, кто упустит такую хорошую возможность. Он использовал все, что мог, чтобы получить осколки куба.

Сделав все возможное, чтобы направить игру, он больше ничего не мог делать. Сангхёк сделал шаг назад и стал наблюдать за развитием событий.

Хотя не все шло так, как он ожидал. NPC Золотой Горы сгребали осколки куба как сумасшедшие. Они не смотрели на ранг или тип. Они покупали каждый из фрагментов куба, если только цена не была абсурдной.

Хотя манипуляция информацией не сработала на 100%, ему удалось убедить опоздавших пользователей поверить, что фрагменты куба не представляют собой ничего особенного.

В результате многие пользователи отправляли свои Фрагменты на аукцион, после чего Сан-хёк с радостью забирал все эти предметы.

Финансы Сан-хёка были огромны. Он забрал себе все Фрагменты с его огромными средствами, а также его системой НПС.

Некоторые из сообразительных пользователей также пытались получить Фрагменты Куба, но они были ничто по сравнению с тем, что Сан-хёк делал через НПС.

В лучшем случае они могли купить один-два фрагмента в час. В конце концов, те, кто накапливал, отвалились, рассудив, что оно не стоит того.

— Хорошо, с такой скоростью... я смогу получать их еще по крайней мере два-три дня.

Сан-хёк удовлетворенно кивнул головой.

— Так, пока Фрагменты накапливаются... стоит ли мне пойти, и поискать более ценные Фрагменты?

Классы Фрагментов Куба, естественно, сильно отличались в зависимости от того, с какого монстра они выпадали.

— Долина Каменных Великанов. Я должен быть в состоянии получить ценные Фрагменты Куба там, не так ли?

Долина Каменных Великанов была одним из охотничьих полей в Героических Землях.

Каменные Великаны появлялись тут и там в той области и, хотя те и не были именными монстрами, они были практически сопоставимы с ними.

Их средний уровень около 77, поэтому неудивительно, что они были сильнее, чем большинство известных именных монстров.

Хотя они ходили одни, у них был навык "выносливость великана", а также высокая защита и здоровье, поэтому охотиться на них было крайне нелегко.

В прошлой жизни Сан-хёка, это поле было не очень популярно в Героических Землях. Однако, рассмотрев свои способности, Сан-хёк решил, что это место лучше любого другого известного ему охотничьего поля.

Пзззз!

Кнут ДТЗК, пронизанный молнией Зевса, обернулся вокруг шеи только что возникшего Каменного Великана.

Хотя Каменный Великан был крупным монстром высотой более 7 метров, кнут ДТЗК мог легко обернуться вокруг его шеи.

Каменные Великаны двигались очень медленно, но каждый из их ударов был невероятно мощным, в то время как защита и здоровье были намного выше обычного монстра. И хотя они оценивались как А-ранг, они также обладали навыком "выносливость великана", поэтому обладали огромными способностями к поглощению урона.

Их специальностью было нападение после получения удара.

Другими словами, их стратегия была стилем "давай, ударь меня", и благодаря этому Сан-хёк смог нанести очень сильный "один удар".

Хруст!

Кнут ДТЗК ударил великана по шее. Атака была расценена как "критический", тем самым невероятно усилив атаку.

Грррррр.

Независимо от того, насколько велика была танковая способность Каменного Великана, Сан-хёк также имел постоянный эффект от титула Первого Истребителя Великанов: "Воздух там другой?(А)"

Этот эффект вдвое уменьшал выносливость против монстров гигантского типа, поэтому Каменный Великан получил еще больше урона от "один удар".

Стук!

Каменный Великан упал на одно колено от боли.

Этот "один удар" отнял 70% его здоровья. Обычно пользователи тратили от 30 минут до 1 часа, чтобы убить только одного из этих монстров, но Сан-хёк, один, заставил того встать на колено всего за несколько секунд.

Именно по этой причине Сан-хёк выбрал Долину Каменных Великанов в качестве своего поля.

По его мнению, убить одного большого парня за раз было куда выгоднее, чем убить сразу много маленьких.

<http://tl.rulate.ru/book/23225/2005944>