

Глава 58. Сила денег. (3)

Открывая эти магазины, Сан-хёк стремился к двум вещам. Первая - заработок золота на процентах, а вторая - "законно" проглотить предметы джекпоты, похороненные под песком.

На самом деле было довольно легко проглотить эти зарытые сокровища. Он просто должен был одолжить больше денег, чем хотел народ.

Как правило, пользователь тогда не сможет полностью вернуть деньги. Если бы игрок это сделал, то он просто побудил бы пользователя продать предмет каким-то другим способом.

Два NPC В-ранга обладали пассивным навыком, называемым "глазом торговца", и могли судить о реальной стоимости предметов гораздо более правильно, чем большинство пользователей, хотя и не так правильно, как Сан-хёк. Вот почему Сан-хёку было бы почти нечего делать в магазине, если бы он обрабатывал предметы стоимостью ниже 100 тысяч золотых.

Что касается средств, то у него было более 100 миллионов, так что ему не нужно было беспокоиться об этом.

Что касается купца ранга А, то Сан-хёк оставил ему общее руководство гильдией торговцев Золотой Горы. До сих пор Сан-хёк брал предметы, купленные купцами С-ранга, и выдавал им золото, но на этот раз все изменилось.

Имя этого NPC ранга А было "Маори", и по функциональности он полностью оправдывал свою цену.

Если бы его бизнес стал больше, то ему, возможно, пришлось бы назначить больше задач для Маори, но прямо сейчас, было не так много вещей, которые нужно было сделать.

Возможно, из-за этого Маори убирал склад или помогал NPC В-ранга в свободное время.

Но ИИ NPC ранга А определенно отличался от остальных.

"Делайте так, как я приказал... О! Вам необходимо продлить срок действия контракта для NPC поставщика, который находится рядом с Озером Генезис. Пожалуйста, позаботьтесь об этом."

"Понятно."

Маори кивнул головой и ответил Сан-хёку.

Если о Теневой Линии заботилась Илия, то о гильдии торговцев Золотой Горы заботился

Маори.

Прямо сейчас другие пользователи даже не знали, что NPC можно использовать таким образом. В предыдущей жизни Сан-хёка прошло около 4~5 лет в игре, прежде чем пользователи начали использовать NPC должным образом.

Сан-хёк был впереди эпохи. Это была одна естественная способность, которую он приобрел после возвращения во времени.

Оставив большую часть вещей Маори, Сан-хёк почувствовал, что пришло время сосредоточиться на собственном росте.

Конечно, он не останавливался в поднятии своего уровня в течение этого времени. Однако способности игрока зависели не только от уровня. Да и получение опыта также начинало становиться трудным.

Квадра-душа..... Независимо от того, сколько штрафов он убрал, используя многочисленные бонусные эффекты, количество кармы, необходимое для повышения уровня, становилось все выше и выше, чем больше он повышал уровень.

Хотя пользователи с одной душой чувствовали пределы одного древнего знания и были оставлены позади, пробел, оставленный ими, в основном заполнялся пользователями с двумя душами.

Двойные души были относительно хороши с точки зрения баланса, и большинство новых пользователей выбирали двойные души прямо сейчас.

Они разделили два древних знания на что-то вроде одного основного и одного дополнительного.

Из-за этого большинство статусов пользователей в графе "древние знания" можно было представить как "Главное(XXXX), Второстепенное(XXXX)".

Однако, как только пройдет время, все снова изменится в нечто вроде комбинации, а не двух отдельных концепций. Время, когда пользователи начали искать лучшее сочетание древних знаний, также начнется в тот момент.

Было определенно нелегко активировать положительную синергию с четырьмя древними знаниями, которые были у Сан-хёка.

Конечно, Сан-хёк тоже не был "совершенным". Ему до сих пор нужно было поднять знание "Рыцарь Меча" в "Теневой Рыцарь", и ему приходилось поднимать знание Элементализма и Карт Слияния.

Только Кровь Гиганта, которая была полной с самого начала, не нагружала его планами по прокачке.

Значит, поднятие уровня и древние знания - это все, о чем он должен заботиться? Конечно, нет. Истинный рост сочетал в себе прокачку персонажа, древние знания, предметы и титулы.

На данный момент у Сан-хёка было много хороших титулов. Однако у него было не так много того, что он мог использовать в бою. Когда пройдет какое-то время, конкуренция начнет расти, и для него будет лучше заполнить пробелы, пока он еще может.

"Пирамида Инферно. Давайте завоюем это место!"

Пирамида Инферно была самым маленьким подземельем в масштабе Пустыни Адского Огня, но являлось самым высоким по сложности.

Естественно, не было никаких пользователей, групп или даже гильдий, которые очистили это подземелье.

Кое-что Сан-хёк узнал через Теневую Линию. Только первый именованный монстр, "Черная мумия" был едва завоеван среди 7 названных монстров.

Гильдия, которая победила Черную Мумию, была гильдией Террикулум во главе с Куном.

Кун был финном, а Террикулум, как ни странно, состоял только из финнов.

У них были значительные достижения в отношении крупномасштабных рейдов, но в других областях они немного отставали.

Сан-хёк также очень хорошо знал Террикулум. Террикулум, вероятно, еще некоторое время будет считаться главной гильдией по части рейдов.

"Маркировочный бизнес в пещере Гигантов почти закончен, так что я думаю, что пришло время отказаться от этого..... но есть проблема в контенте, который заменит его, не так ли?"

Он еще не планировал заканчивать стримы Би Джей Гейла. На самом деле, он планировал посвятить этому ещё больше времени. Он планировал оставить Пещеру Гигантов, которая пользователям уже надоела, и завоевать зрителей новым контентом.

"Давайте разберемся с контентом рейда, как я и планировал."

Как только он объявит, что соло покорит Пирамиду Инферно, то количество пользователей

начнет увеличиваться бешеными темпами.

Конечно, даже Сан-хёку со всей его статистикой, сниженной на 30%, было бы невозможно самостоятельно очистить Пирамиду Инферно.

В лучшем случае, он сможет убить первого и второго боссов. Однако эти два босса дали бы ему много материала для стримов.

"Черная Мумия..... и Гигантский Огненный Скорпион. Я могу получить достаточно контента для стримов благодаря этим двум."

Он планировал новое содержание для своих трансляций.

Он ничего не хотел упустить в своем плане.

Пирамида Ада.

Это было стереотипное рейдовое подземелье на 7 человек.

Рейдовые подземелья были предназначены для 7 человек, 14 человек, 21 человек и 28 человек, и наиболее распространенными были 7 человек и 14 человек. 21 и 28 были довольно редки.

Конечно, сложность подземелья не имела большого отношения к максимальному количеству членов группы. Скорее по мере увеличения числа игроков было более вероятно для пользователей совершать ошибки. Сложность подземелья не соответствовала количеству участников.

Пирамида Ада была всего лишь подземельем на 7 человек, но ее сложность была самой высокой в Пустыне Адского Огня.

Кун и Террикулум не зря бились головой об это подземелье. Как и подобает ребятам, помешанным на рейдах, они хотели очистить Пирамиду Ада быстрее, чем кто-либо.

К настоящему времени бонус за первое убийство не был секретом среди высокоуровневых пользователей. На самом деле, даже некоторые средние игроки слышали об этом.

Как только бонус за первое убийство стал известен, все начали сходиться с ума по охоте на именованных монстров. Впрочем, все самые лакомые кусочки уже успели забрать.

Пирамида Ада была одним из немногих мест, которые остались непокоренными.

У Сан-хёка был опыт работы с Пирамидой Ада в его предыдущей жизни. Хотя он был в ней не так много, как в Пещера Гигантов, он все равно достаточно хорошо знал ее механику.

Итак, он очень хорошо знал о том, какие навыки использовали 7 именованных монстров, и что делать, чтобы победить их.

Он также объединил новые карты слияния и настроил себя на завоевание Пирамиды Ада.

Другим потребовалось бы много времени, чтобы подготовиться, но Сан-хёк просто купил бы все, что ему не хватало за золото, и мог бы подготовиться в течение нескольких часов.

После завершения своих приготовлений в игре, он вышел из системы и начал готовиться к трансляции.

[Би Джей Гейл. Соло прохождение Пирамиды Инферно. Начало в 7 вечера сегодня.]

Он разместил объявление на своем канале в Ru TV и выложил видеозапись с боями Блейка.

Текущее время было 4 часа дня.

Проспав два часа, он планировал повеселиться в рейде, который не совершал уже очень давно.

<http://tl.rulate.ru/book/23225/602348>