

Пока Рейнхард усердно работал над повышением уровня, Лу Ву и Бэй Ли внимательно следили за ним.

С точки зрения Рейнхарда, он полностью переродился. Однако он не знал, что Лу Ву и Бэй Ли были теми, кто всё это спланировал.

Перед запуском европейского сервера Лу Ву обсуждал с Бэй Ли и Цансу вопросы развития европейского сервера.

Они обсуждения включали оценку силы взаимодействия между этими двумя серверами.

Следует отметить, что разрыв между этими двумя серверами был на самом деле огромным, будь то количество игроков или сила отдельного человека. Кроме того, европейский сервер был запущен с опозданием, и впоследствии это только увеличило бы пробелы, а не закрыло бы их. Чтобы оживить конкурентоспособность сервера, трое из них начали объединять свои головы, чтобы разобраться в этой маленькой проблеме.

Прежде всего, Лу Ву, безусловно, не ослабит импульс развития игроков оригинального сервера. В конце концов, чем сильнее игроки, тем больше он выиграет.

В этом случае повышение всесторонних возможностей европейских серверных игроков стало головной болью.

В конце концов, Бэй Ли предложила создать опытного игрока, который мог бы управлять развитием всего региона.

Идея Бэй Ли была довольно проста, она состояла в том, чтобы извлечь след памяти из будущего игрока, используя силу артефакта, шесть путей реинкарнации. Затем память будет вставлена в игрока на европейском сервере, что даст ему неверное представление о реинкарнации. На самом деле, его воспоминания о будущем через два года были просто перенесены в настоящее.

Тем не менее, этот метод было легче сказать, чем сделать. Это стоило Лу Ву в общей сложности пять миллионов монет души только для того, чтобы активировать шесть путей силы реинкарнации артефакта и украсть этот след будущей памяти. Его монет души хватало только на то, чтобы захватить два года памяти.

На этот раз его карманы были практически полностью обескровлены, и в них осталось меньше миллиона монет души.

Конечно, они не могли просто сделать случайный выбор, поскольку это было связано с пророчеством. Человек, которого они ищут, должен быть тем, кто готов внести свой вклад в развитие всего региона.

Однако работа шести путей силы реинкарнации потребляла бы много монет души в течение нескольких секунд. Кроме сосредоточенных регионов на европейском сервере, у Бэй Ли вообще не было времени выбрать подходящего кандидата.

Тем не менее, у каждой проблемы есть решение.

Бэй Ли внесла некоторые поправки в память, украденную у будущего Рейнхарда. Она вставила новое понятие, где это было обязательным для европейского сервера, победить локальный сервер. Затем она настроила всё, чтобы активировать эту память прямо перед запуском

сервера. Вскоре после этого она попросила Цансу заранее отправиться в европу и вставить это воспоминание в тело Рейнхарда.

Это было причиной того, что Рейнхард мечтал о возвышении европейского сервера, поскольку раньше он не заботился ни о чём, кроме денег. Он охотно обучал игроков своим игровым техникам.

Но память Рейнхарда, несомненно, была реальной. Это было показано на основе мгновенного обнаружения спрятанного пасхального яйца, установленного Лу Ву и Бэй Ли.

Лу Ву не мог гарантировать, сможет ли эта бабочка изменить будущее понимание игры. Лу Ву считал его тёмной шахматной фигурой, которая стояла ему пять миллионов монет души. Вступит ли он в игру и вызовет ли какие-то волновые эффекты, Лу Ву мог только гадать.

Что же касается таких вопросов, как человека, подозревающего, что он переродился, то Лу Ву ни капельки не волновался. Это было именно то, чего он хотел в первую очередь. В противном случае, как можно было подтолкнуть развитие европейского сервера?

...

В соответствии с высокоэффективным планом Рейнхарда по уничтожению монстров, первая пробная миссия была, наконец, завершена после девяти часов напряжённой работы.

Так как двенадцатичасовой лимит времени ещё не закончился, Рейнхард поспешно попрощался со своими товарищами по команде и поспешил обратно в скрытую деревню драконов. Он нашёл Цансу и сказал что закончил.

Следующие миссии были не простыми убийствами монстров. Вместо этого его попросили поохотиться за некоторыми материалами и ответить на некоторые вопросы, которые были связаны с правилами рыцарей.

Несмотря на это, Рейнхард был хорошо подготовлен заранее. Он умудрялся выполнять все задания с завязанными глазами, основываясь на своих воспоминаниях.

В течение одиннадцатого часа игры было слышно первое серверное объявление европейского сервера.

[Поздравляем игрока Рейнхарда с завершением скрытой миссии и получением унаследованного класса персонажа: Тёмный рыцарь!]

В то время как его тело было оцифровано, строки сообщений одновременно приходили в его разум. Это заставило его взволнованно сжать кулак.

В его памяти этот унаследованный класс персонажей был бесценен. Хотя в последующие два года бесчисленное множество людей предлагали за него определённую цену, сделка так и не увенчалась успехом.

Получение унаследованного класса персонажа было величайшей мечтой Рейнхарда в его предыдущей жизни. Просто он не ожидал, что она будет исполнена таким образом.

В этот момент появилось меню Тёмного рыцаря.

[Тёмный рыцарь]:

Описание класса: Тёмный рыцарь, пришедший из западного подземного мира, сохранил свою тёмную веру и держал в руке копьё смерти. Он хотел распространить веру в смерть в стране Цансу, но позже он был атакован Королём-призраком Фэньшуй и Королём-призраком Руинг.

Баффы класса: Смертельная инфекция, тёмная гора.

Ношение оружия: Копьё, копьё смерти (растущее оружие, которое требует продвинутого заклинателя).

Навыки класса по умолчанию: Тёмный рыцарь (пассивный), тёмный конь (пассивный), тёмное нападение, смертельный бросок, тёмная дуэль.

[Тёмный рыцарь 1-го уровня (пассивный)]:

Описание навыка: Тёмный рыцарь, окутанный тёмной силой, имеет 5% иммунитета против всех атак стихий. Чем ниже здоровье, тем больше урон от атаки (усиливающий эффект зависит от собственного уровня индивидуума с более низким растущим диапазоном на более ранней стадии).

[Тёмная гора (пассивный)]:

Описание навыка: Каждый конь, капитулировавший перед Тёмным рыцарем, погибнет от смертельной инфекции и получит 20% бонус за все атрибуты. Предоставляется возможность возрождения после смерти (каждое возрождение ослабляет атрибуты на 10%, и допускается до пяти возрождений).

[Тёмное нападение]:

Описание навыка: Тёмный рыцарь координируется со своим конём, начиная прямой удар и отбрасывая противника на расстояние от пяти до 50 футов (величина и эффект удара зависят от перекрывающихся атрибутов силы (скорости) его собственного и коня). (Урон увеличивается на 30% при попадании в неподвижную единицу). (Во время штурма вы и враг, которого вы ударили по пути, будете подвергнуты определению атрибута силы. Те, кто не справится с определением, будут отброшены прочь).

Время восстановления навыка: 30 минут.

[Смертельный бросок]:

Описание навыка: Сформируйте копьё смерти и бросьте его в цель. Это приведёт к взрывному повреждению и вызовет временное оцепенение (на период оцепенения влияет телосложение цели) (бросание копья в состоянии езды вперед может увеличить урон смертельного броска под влиянием скорости).

Время восстановления навыка: 20 минут.

[Тёмная дуэль (эксклюзивный навык)]:

Описание навыка: Темная арена будет активирована после того, как Тёмный рыцарь произнесёт дуэльную клятву. В течение этого периода вы можете выбрать игрока в качестве своей сложной цели. Выбранный будет втянут в тёмную арену борьбы для поединка один на один с вами. Вы оба будете невосприимчивы ко всем внешним повреждениям в течение этого периода. Если Тёмный рыцарь в конце концов победит, то тело побеждённого будет захвачено

(атрибут ослаблен на 50%, эффективность навыка ослаблена на 50%) и превращено в Тёмного раба Тёмного рыцаря под его командованием на десять минут.

Внимание: Этот навык применим только к игрокам и не оказывает никакого влияния на монстров во внешнем мире.

Время восстановления навыка: 32 часа.

...

Увидев, что он проходит повышение класса персонажа, особенно когда он увидел меню атрибутов Тёмного рыцаря, Рейнхард разразился смехом.

Ему было ясно, насколько силён Тёмный рыцарь.

Тогда, во время битвы между европейским сервером и американским сервером, этот игрок сам пробился через целую армию. Он активировал тёмную дуэль, прежде чем убить мощного баффера в середине огромной армии.

В дальнейшем он использовал растущий диапазон тех игроков, которые стали его тёмными рабами, и его собственные атрибуты сопротивлялись способности убивать довольно много профессиональных игроков американского сервера. Только тогда он мгновенно вернулся в точку воскрешения.

Более того, защитные способности Тёмного рыцаря вызывали головную боль у всех классов персонажей. Игроки привыкли оценивать его как один из трёх лучших классов конечных персонажей-танков в "Battle Online".

В этой жизни мне нужно имя самого сильного рыцаря европейского сервера! Я приведу европейский сервер к процветанию.

Рейнхард крепко сжал кулак, и глаза его засияли от возбуждения.

В этот момент появилось двенадцатичасовое уведомление, и он вышел из игры.

<http://tl.rulate.ru/book/34849/1209066>