

Я распахнул входную дверь, приветствуемый порывом прохладного воздуха, который щекотал мне нос.

«Кажется, внутри холоднее, чем снаружи».

От холода у меня мурашки по коже покалывали, и мне пришлось смахнуть снег, скопившийся на плечах и голове. Я надел пару уютных домашних тапочек, позволив своему взгляду остановиться на диване, где я оставил сумку с аппетитным ланч-боксом с гамбургером и освежающей газировкой из соседнего 7-Eleven. Нажатием кнопки на входной обувной полке я зажег котел с помощью пульта дистанционного управления, а затем грациозно рухнул на двухместный диван, словно совершая погружение.

Схватив аккумулятор, лежавший на подставке для зарядки, я ловко поменял его на телефон. Взмахнув чехлом, я включил его, наблюдая, как экран загорается ярким белым свечением. После того, как распознавание отпечатков пальцев было завершено, я плавно получил доступ к цифровому миру через знакомый интерфейс Windows. Мой палец коснулся центрального приложения, которое я искал.

Это была мобильная игра, выпущенная два года назад, разработанная компанией Mobius.

Перенесемся в настоящее время, и Pick Me Up стал сенсацией, похваставшись впечатляющими почти миллиардами загрузок по всему миру.

После короткого загрузочного экрана я оказался на главном интерфейсе.

[Добро пожаловать, чтобы забрать меня!]

[Т О У К X!]

Я постучал по экрану, и мои чувства тут же наполнила знакомая атмосфера зала ожидания.

В кабинете приемной белокурая женщина-рыцарь занимала одно из кресел с видом изящества.

Там сидел Серис, великий лидер нашей главной стратегической партии и первый и последний 4-звездочный герой, которого я когда-либо призывал. Она носила титул «супер редкая», а ее золотые локоны элегантно ниспадали каскадом вокруг изумрудных глаз.

Когда я прикоснулся к изображению Серис, на экране появилась ее прекрасно нарисованная иллюстрация, излучающая во мне чувство гордости и радости. Несмотря на то, что она не была желанным 5-звездочным прирожденным героем, она превратилась в непобедимую силу, даже среди большинства 6-звездочных персонажей.

Я закрыл иллюстрацию, нажав на крестик в правом верхнем углу, и переключил свое внимание на других героев, мерцающих в зале ожидания.

Во-первых, это герои, усердно тренирующиеся в учебном центре. Большинство из них были героями с 1 или 2 звездами, полученными в результате бесплатных розыгрышей. Среди них был редкий шанс, пусть и ничтожный, сорвать джекпот, превышающий прирожденного 5-звездочного героя. Тем не менее, в большинстве случаев это заканчивалось разочарованием. Я мог бы рассказать – я испытал то же самое.

В огромном мире мобильных игр существовало четкое различие между имущими и неимущими.

Герои ниже 3 звезд исчезали как простые термоядерные материалы для своих коллег более высокого ранга. Со слезами на глазах я сосредоточился на воспитании героев с 4 звездами и выше, но в целом их оставалось мало.

Далее шли герои, успешно завершившие обучение. Хотя они не идеально подходят для миссий с менее чем 5 участниками, они оказались более чем способными, когда дело доходило до крупномасштабных групп или специальных миссий.

И, наконец, моя любимая главная сила — герои, которых я тщательно отобрал и собрал из бесчисленного множества имеющихся. Все они достигли вершины 6-звездочного совершенства, достигнув 88-го этажа всего неделю назад, став первой партией в Корее, сделавшей это. Они были героями, которых нельзя было победить, где бы они ни находились.

Игра заключалась не только в том, чтобы бросать кубики, основываясь на статистике или видимых навыках.

Я мысленно вернулся к трудностям, которые мне пришлось пережить, чтобы занять 5-е место в мировом рейтинге.

— Должно быть, я сошел с ума.

Воистину, это был полный абсурд.

Подзаголовок Pick Me Up был «Hyper Roguelike Summon RPG», другими словами, игра Loglike.

На корейском сленге это означало проклятую игру, где удача играла заметную роль.

Удача определяла исход розыгрышей, удача влияла на способности героев и даже диктовала исход сражений.

Хотя я мог дать базовое руководство, сражения разворачивались с героями, доблестно сражающимися в одиночку. Они знали, когда и как раскрыть свои навыки, или, по крайней мере, так должно было быть. Тем не менее, было бесчисленное множество необъяснимых моментов, когда герои становились совершенно бесполезными.

По мере того, как воспоминания всплывали на поверхность, я чувствовала, как сила течет через руку, сжимающую мой телефон.

— Но все это в прошлом.

Это было просто далекое воспоминание о том времени, когда я ничего не знал о Pick Me Up.

На некоторые аспекты, несомненно, повлияли стратегия и оперативные ноу-хау.

Я был свидетелем всего этого.

И я был парнем, которому невероятно не везло.

Я крутил колесо фортуны тысячи раз, но я никогда не видел 5-звездочного героя, ни разу, который, по-видимому, появлялся у кого-то с рейтингом ниже 100. Честно говоря, у меня было не так много 4-звездочных героев — всего несколько. Серис стояла особняком, как исключение. Несмотря на то, что шансы получить 5-звездочного героя составляли всего 0,1%, а 4-звездочные — менее 1%, это все равно казалось невероятно несправедливым.

Однако, если бы Pick Me Up была игрой, определяемой исключительно звездным рейтингом и слепой удачей, я бы никогда не достиг своего рейтинга. Умения могли победить удачу. На самом деле, моя способность преодолевать судьбу с помощью мастерства была одним из величайших факторов, которые привлекли меня в мир Pick Me Up.

Сегодня была пятница. Я взглянул на состояние зала ожидания, отдавая указания героям. У меня накопилось так много героев, что управлять ими по отдельности стало практически невозможно.

Затем я обратил свое внимание на объявления.

«Pick Me Up превысил 100 миллионов загрузок!»

«Благодаря огромной поддержке мастеров со всего мира, Pick Me Up превысил 100 миллионов загрузок! Чтобы отпраздновать эту веху, мы запускаем специальное мероприятие. Пожалуйста, ознакомьтесь с подробностями ниже».

Я превысил отметку в 100 миллионов, даже не осознавая этого.

«Откройся, Адвентское подземелье!»

Драгоценные камни и золото — все это было хорошо, но это были вещи, которые я мог легко приобрести. На данном этапе развития игры они текли в изобилии. Билеты призыва меня больше не волновали. Какой смысл тянуть, когда редко получаешь что-то стоящее?

Что мне действительно было нужно, так это герои, чтобы пробудиться!

Это событие давало шанс получить героев с желанным семи звездочным рейтингом, так называемых героев уровня мечты!

Мое сердце бешено колотилось, когда я углублялся в анонс мероприятия.

[1. С 27 января по 5 февраля 20XX года мы будем раздавать по 100 самоцветов ежедневно. Всего можно получить 1 000 драгоценных камней! Однако награды не будут предоставлены, если вы не войдете в систему.]

[2. В знак признательности всем мастерам, которые войдут в игру, мы предоставим один премиум билет призыва героя. Эти билеты гарантируют призывы, начиная как минимум с 3-звездочными героями!]

[3. Грандиозный финал мероприятия! Приготовьтесь к повторному открытию сложного подземелья Адвента.]

В экстазе я закричал, узнав подробности третьего события.

После долгого перерыва грозное Адвентское подземелье на высочайшей сложности наконец-то вернулось.

Я выбрал опцию «Пространственно-временной разлом» в главном зале ожидания, расположенном в левом нижнем углу меню. Синий портал призыва расширился, открыв список подземелий.

«Поднимитесь на башню и спасите мир!»

[Главное Подземелье: Текущий Этаж - 88]

"Грандиозный фестиваль постоянно меняющихся подземелий!"

[Ежедневное подземелье: шахта Исралта (продвинутый уровень - 5 часов)]

"Собирайте различные редкие материалы!"

[Исследовательское подземелье: Продолжающаяся экспедиция, Священный город (оставшееся время: 17 часов 35 секунд)]

«Докажи свою силу!»

[Подземелье Адвента: Сложность - Высший]

Вот оно.

<http://tl.rulate.ru/book/106798/3851545>