

Игра, которую ты не можешь пройти, — дерьмо.

— Хм-м! Я так расстроен!

[Благосклонность Ю Си Хена снизилась на десять.]

— Как ты можешь при ходьбе наступать на муравьёв? Это отвратительно. Ты провалил этот тест.

[Основное задание: Вы провалили промежуточный экзамен на Охотника.]

[В качестве штрафа с вас будет принудительно снята плата за экзамен в размере 1,5 миллиона вон.]

[Кроме того, благосклонность Ким Мин А снизилась на пятьдесят.]

— Охотник. Благодаря тому, что ты не пожертвовал собой, мой дедушка скончался. Разве ты не мог умереть вместо него?

[Второстепенное задание: Реабилитационный маршрут Ли Хи Чжона провален.]

[Из-за этого инцидента произойдёт много изменений...]

[Кроме того, популярность Ли Хи Чжона снизилась на 100%.]

— Чёрт возьми, да почему так сложно?!

Обширный открытый мир, который идеально отражает современную Землю.

Свобода взаимодействия с каждым НПС, с которым вы столкнётесь.

Кроме того, реалистичная графика и захватывающее повествование.

Игра, которую я купил на этот раз, «Кровь Охотника», в 90-х годах была потенциальным шедевром, получившим оценку «Metacritic».

Это если не обращать внимания на отсутствие функций сохранения / загрузки и чрезмерно реалистичные описания персонажей.

— Ах, на этот раз Ли Хи Чжон вновь проиграл. Конец!

Сколько персонажей я создавал для достижения счастливого конца?

Если вы умирали на полпути, весь ваш прогресс сводился на нет, и даже после просмотра финала он всегда был мрачным, когда выживал только главный герой.

Однако, несмотря на всё это, я могу с уверенностью сказать, что я был в числе 0,01% лучших игроков в «Кровь Охотника».

Благодаря галерее «Кровь Охотника», которая появилась одновременно с выходом игры.

Широко известная как «Галерея Страданий», публикация в которой дала понять, что большинство людей даже не видели мрачную концовку.

[НАЗВАНИЕ: Игра просто ужасна.]

[НАЗВАНИЕ: Почему Р-Согр является представителем игровой компании в Корее.]

[НАЗВАНИЕ: Кто-нибудь знает, как выбрать японский маршрут вместо корейского?]

[НАЗВАНИЕ: Чёрт возьми, я убью Ли Су Чжина.]

[НАЗВАНИЕ: Обними меня, Охотник.]

Люди, как правило, чувствуют себя увереннее, глядя сверху вниз на тех, кому ещё хуже, чем им самим.

Я понял это, просматривая посты людей, которые даже не дошли до конца, хотя у меня уже умер тридцать девятый персонаж.

Ниже всегда есть случаи похуже.

— В любом случае, какого охотника мне следует создать на этот раз?..

Я подсчитал, каких охотников создал...

Охотник-тень.

Охотник-убийца.

Охотник-маг.

Охотник-зверь.

Охотник-жрец.

Охотник-стрелок.

Охотник-мститель.

Охотник-копьеносец.

Охотник-лучник.

Охотник-скульптор.

Охотник за предметами и так далее.

И объединяя всех этих различных охотников...

— Хм-м?

Казалось, я наконец-то прошёл все классы, которые были доступны на момент выхода игры.

— Хм-м... Так что, стоит ли мне перепройти один из них?

Если бы это было второе прохождение...

Но начинать всё с нуля с одним и тем же классом было скучно.

Это было похоже на внезапный спад азарта.

Типично для игры в кости.

Спустя всего месяц после выхода игры, когда у меня возник вопрос «И чем же мне теперь заниматься?», я снова заглянул в галерею, чтобы узнать, не вышло ли какое-нибудь новое дополнение.

[НАЗВАНИЕ: Найден скрытый код активации задания.]

— Хм-м?..

Рекомендаций ноль и ноль комментариев.

Казалось, очевидная ссылка-приманка пост, но меня тянуло к нему, и я нажал.

[Метод очень прост. Просто нажми клавишу вверх вверх вниз вниз влево вправо влево вправо Б и А на клавиатуре, а потом «пробел».]

...Этот парень думает, что это какая-то игра в жанре «Tekken»?

Я тут же отнёс пост, в котором предлагалось нажимать клавиши клавиатуры, как в файтинге.

— ...Но я всё равно попробую.

Щёлк, щёлк, щёлк.

Это было всего лишь несколько нажатий клавиш, так что я решил попробовать.

Затем, к моему удивлению, на экране игры появилось системное окно, которого я никогда раньше не видел, и я почувствовал себя немного виноватым за то, что не проголосовал за публикацию ранее.

[Ввод команды завершён.]

[Особое задание: Охотник-монстр теперь доступен для игры!]

— О-о-о!..

Как и ожидалось, просмотр галереи был важным навыком для геймеров.

— Это охотник-монстр?..

Я внимательно просмотрел информацию о недавно добавленном охотнике в нижней части экрана создания персонажа.

Профессия: Охотник-монстр.

Сила: 1/20.

Выносливость: 1/20.

Ловкость: 1/20.

Магия: 1/20.

Проворство: 1/20.

Навыки: Трансформация в монстра (Уникальное).

Преимущества: При использовании трансформации в монстра все характеристики могут увеличиваться на +18.

Недостатки: Превратившись в монстра, вы становитесь мишенью для уничтожения другими охотниками. Вы не можете использовать другие навыки или экипироваться специальным снаряжением. Коэффициент увеличения характеристик составляет 0,01. Если ваша личность будет раскрыта людьми во время трансформации, есть очень высокий шанс оказаться в международном розыске.

— Вау...

Во-первых, стартовые показатели были крайне низкими.

Даже «Охотник-нищий», пользующийся дурной славой среди игроков-ветеранов, начинал со статистикой в две единицы, но у этого даже такого не было.

<http://tl.rulate.ru/book/109306/4200727>