

Глава 1: Стать Незаконнорожденным Наследником ЧеболяУ каждого есть своя любимая игра. Для Вуджина это была "Охотник за Вратами". "Охотник за Вратами" - виртуальная реальность, современная охотничья игра. Графика, необъятный открытый мир, опережавший конкурентов на десятилетие, и NPC, ведущие себя как живые. "Черт, разве это не попытка над инопланетянами?" "Бои тоже не шутки. Это просто безумие, правда?" "И это даже не онлайн, а в одном пакете? Просто заберите мои деньги уже!" Игра, вышедшая, когда он был подростком, произвела фурор. В пиковые моменты количество загрузок могло достигать десятков миллионов в день. "Но в итоге она провалилась". Причина была проста. Она была слишком трудной. ((Подсказка) Смерть сбрасывает все. Берегите свою жизнь!) "Это сообщение появилось в самом начале игры. Игроки, недооценившие его, попадали в большие неприятности. В игре была только одна жизнь. [Парк Сиу (Протагонист, Стартовый Персонаж)][Специализация: Гений Мечников][Сложность Стратегии:][[Рекомендуемая Профессия: Мечник][Рейтинг самого Быстрого Прохождения][1. Кукурупингпонг - 365 дней][2. Привет - 533 дня]..[Пользовательская Доска Парка Сиу]- Почему так сложно убить пять учебных гоблинов? Нормально ли бесконечно регрессировать здесь?- Дайте месяц, чтобы напряженно гриндить LOL- Почему я проигрываю гоблинам, если я гений фехтования!- Похоже, твой мозг не гениальный, ха-ха- Ах, черт. Сделал один неправильный шаг и вернулся в стартовую деревню LOL Этот парень вообще заслуживает звезду?- Сыграв два года, Сиу делает одну ошибку и возвращается к началу LOL Какая шутка LOL- Поздравляю с началом жизни с перезагрузкой НАНАНАДаже протагонист, с которого можно было начать игру, потратил целый год на прохождение первого этапа. Сложность была настолько экстремальной, что проходить ее с обычным талантом было невозможно. Даже второй персонаж, которого можно было разблокировать, Хансия... ((Подсказка) Чтобы стать великим магом, нужно хорошо контролировать ману). [Хансия (Героиня)][Специализация: Гений Магии][Сложность Стратегии:][[Рекомендуемая Профессия: Маг][Рейтинг самого Быстрого Прохождения][1. Кукурупингпонг - 401 день][2. Привет - 703 дня]..[Пользовательская Доска Хансии]- WTF, как ты вообще используешь магию LOL- Учитель... Я очень хочу использовать магию...- Срочные новости! Удачно вызвал огненный шар с 20 попытки [Великий][Успех]!- Бесталанный неудачник, не рекомендуется. GTFO.- Не прошел экзамен в Академии Подземелий в 30-й раз. Эпический провал LOL- Ах, я просто не могу! Большинство пользователей выбывали во время "Академического" процесса, где им нужно было осуществлять магию, ощущая ману, а не охотясь на монстров. Не было ничего странного в том, что пользователи, которые бесконечно повторяли регрессию, стали уходить по одному. Пятнадцать лет спустя после выхода игры, осталось лишь несколько пользователей, которые играли в "Охотника за Вратами". Это было понятно, учитывая, что было много более легких игр с лучшей графикой и виртуальным удовлетворением. Она стала своего рода ностальгической игрой. "Наверняка, таких извращенцев, как я, осталось не так много". Он зашел в капсулу. [Добро пожаловать, Кукурупингпонг!][Список доступных персонажей!][1. Парк Сиу ()][Самое Быстрое Прохождение][2. Хансия ()][Самое Быстрое Прохождение][3. Нам Гунмин ()][Самое Быстрое Прохождение][4. Со Ерим ()][Самое Быстрое Прохождение][5. Ким Минву ()][В настоящее время на 1832 день.] "Ух, ностальгия". Глядя на список персонажей, Вуджин усмехнулся. Эти пять строк содержали пятнадцать лет его жизни. К счастью, жизнь Вуджина изменилась к лучшему благодаря игре. Его личные трансляции во время игры в "Охотника за Вратами" стали невероятно популярны. Вуджин, который за минимальное время прошел печально известную игру, доставлял пользователям большое удовольствие, и в результате его доход резко вырос благодаря щедрым пожертвованиям. Стать известным как лучший в мире игрок в виртуальную реальность было приятным бонусом. Это было так даже сейчас, когда популярность "Охотника за Вратами" упала. Даже если они сами не играли в игру, многие люди все еще смотрели стратегические видео Вуджина. Теперь он мог жить всю свою жизнь, не играя в игры. Несмотря на то, что игра получала всевозможные проклятия, она была для Вуджина чем-то вроде пожизненного благодетеля. "Я обязательно закончу финал

сегодня". Ким Минву. Пятизвездочная сложность. Этот ублюдок, известный как последний покоритель "Охотника за Вратами", обладал такой сложностью, что мог заставить любого ругаться. [Ким Минву (Старший Сын Ilsung Групп)] [Специализация: Алмазная Ложка, Бесталанный, Арогантный, Ленивый, Трусливый, Извращенный, Драматичная Королева, Бездельник] [Сложность Стратегии: □□□□□] [Профессия: Мечник] [Цель: Охота на Драконьего Владыку в течение 3 лет игрового времени.] Старший сын Ilsung Групп, самой крупной конгломерации в стране. За исключением этого, все персонажи были мусором. ((Подсказка) Ким Минву - персонаж с сильным эго. Пожалуйста, уважайте его мнение!)) "Проклятый ублюдок". Он так ясно помнил начальные строки, что у него зубы стучали. У каждого из пяти персонажей была своя стратегия. Ким Минву не был исключением. Иметь сильное эго. Он понял настоящий смысл этого, только начав игру. Этот парень прямо "вмешивался" в действия игрока. Вмешательство было простым. Например, при попытке войти в портал... [Ким Минву отказывается входить!] - Портал? Зачем тебе идти в такое опасное место? Просто пробудись, этого достаточно. Предметы? Ты можешь просто купить их за деньги, верно? [Ким Минву отказывается действовать!] - Пить зелья и укреплять тело? Я не хочу. Они чертовски болят. Я абсолютно не переношу боль. [Ким Минву отказывается тренироваться!] - Ах, это чертовски раздражает повышать уровень владения навыками. Seriously, я не хочу делать эту хрень. Я и так прекрасно проживу, просто едя и спя. Еще печальнее было то, что, несмотря на то, что он тренировался до смерти, он не мог превзойти уровень среднего Пробужденного. Просто потому что у него не было абсолютно никакого таланта ни в одной области. И почему же он так боялся? Память о встрече с начальным боссом все еще была жива. [Ким Минву охвачен крайним страхом!] [Все характеристики понижены на 50%!] [Все навыки запечатаны!] [Отказывается от всех боевых действий и убегает!] - Argh! Беги! [Ты умер.] [Игра окончена.] Три года игрового времени. Какой бы оптимизированный маршрут он ни выбрал, он не мог найти способ охотиться на Драконьего Владыку. Как, черт возьми, этот ублюдок собирался победить финального босса всего за три года? [Переводчик - Пептобисмол] Реакции на пользовательской доске после трансляции того дня были в основном похожими. - Посмотрел стратегическую трансляцию, Ким Минву - легенда LOL- Этот парень реально мечник? Сиу был как ангел LOL- Seriously. Если бы только профессия была другой, как сказал Пингпонг LOL- Да, не знал, что он такой мудака. Но эта игра не позволяет сменить класс LOL, будет больно LOL Первая битва, полная отчаяния. Было бы лучше, если бы его профессия позволяла ему вызывать приспешников, как у некроманта. Дело было не в том, что у Минву не было таланта, а в том, что у него не было приспешников. Даже если бы они были скелетами F-ранга, если бы он мог контролировать различных монстров, они могли бы выполнять свою роль адекватно. Более того, нежить не так труслива, как этот парень. Но, к сожалению, пробужденная профессия Минву была Мечником. Ким Минву, который должным образом демонстрировал ауру пяти звезд. После того дня. [Ким Минву 1024 попытка. Давайте попробуем создать компаньона!] Почувствовав, что если у него жалкий талант, то его можно исправить, создав компаньона, он впервые в жизни попытался играть в команде. [Ким Минву приходит в ярость!] - Высмеиваете низших, да? Интеллектуалы? Способ, которым он мгновенно переворачивал ситуацию даже тогда, когда его доводили до предела, был достаточно впечатляющим, чтобы поразить даже Вуджина. "Этот социальный неудачник!" Он понял. Этот парень по своей природе не мог быть с компаньонами. После того дня он пережил страшное время проб и ошибок. В конечном счете, он сумел выстроить новый путь. Он неустанно повышал свой статус в семье, получал больше власти, зарабатывал деньги и скупал всевозможные артефакты. Если у него не было таланта, он компенсировал его деньгами. Если денег было недостаточно, он вкладывал еще больше денег. А если и это не помогало, он тратил еще больше денег! 1 832 дня инвестировано для прохождения. Настало время увидеть плоды этого труда. [Вход в игру!] [Запуск трансляции!] Вскоре перед ним появилась огромная дверь. [Вход в Драконий Зал] [Место, где спит финальный босс, Драконий Владыка.] [Остался один день до пробуждения Драконьего Владыки.] [Пройдите игру, победив Драконьего Владыку.] "Попробуем". Прямо перед тем, как

Драконий Владыка проснется и начнет атаковать. Когда сила Минву достигнет пика, а сила Драконьего Владыки будет наиболее слабой!"Поехали!"Дверь открылась.И показала чудовищное создание, имеющее форму дракона.* * *- Незванный гость, да?[Свидетельствовал фигуру Дракона!][Сильный страх охватывает тебя!][В этот момент.Pwshoo...!Кольца на его пальцах засияли ярким светом.[Активирован Артефакт Защиты Сознания!][Железная Воля (S) Активирована!][Неукротимый Дух (S) Активирован!][Острый Взгляд (S) Активирован!][Викинговская Храбрость (S) Активирована!][Воин Света (S) Активирован!][Сопротивление Драконьему Владыке!][Сопротивление Успешно!][Иммунитет к страху на 15 минут!][Пять колец взорвались в одно мгновение."Черт!"Сколько же хрени он пережил, чтобы сохранить это!Простое сопротивление вызвало разрушение всех топовых колец.- Черт LOL, пять артефактов за один взгляд LOL, реальные ли обменные сборы?- Он реально свихнулся LOL, он нарочно хотел его пробудить?15 минут иммунитета к страху.Ни секунды нельзя было терять.Он активировал все артефакты, которые он с таким упорством собирал в течение этого времени, как сумасшедший.[Рев Короля Дварфов (S) Активирован!][Все характеристики экипировки, которую носит Ким Минву, увеличены на 50%!][Песнь Реликвий (S) Активирована!][Предел таланта Ким Минву увеличен на 100%!][Молниеносный Клинок (S) Активирован!][Сила атаки меча, который носит Ким Минву, увеличена на 100%!][Танец Клинка (S) Активирован!][Уровень владения фехтованием Ким Минву увеличен на 200%!][Неважно, насколько жалким был его талант, с накопленными бафами...Slash!Он мог даже прорубить прочную чешую Драконьего Владыки.Удар за ударом.Началась бесконечная битва.3 минуты.- Безумие. Как ты уклоняешься и бьешь эту штуку?- Пингпонг не зря номер один в мире LOL[НР Драконьего Владыки менее 85%!][Достигнуто Потрясающее Достижение...].8 минут.[НР Драконьего Владыки менее 63%!][Достигнуто Невероятное Достижение...]- Будет тяжело. Разве у него не закончились все предметы?- Это вообще возможно? Шаблон становится сложнее;- Но разве такое было в достижениях? Впервые слышу о таком.- Я тоже.14 минут и 50 секунд.[НР Драконьего Владыки менее 50%!][Достигнуто Неразрешимое Достижение, "Открытие Возможностей"]Именно в этот момент.- Жалкие люди, на этом

<http://tl.rulate.ru/book/110711/4186935>