

Глава 21: Магазин Достижений "Что? Это реально?" Многие охотились на Ли Союн. Но Ли Минву никогда не видел такого сообщения. "Тот, кто открыл горизонт..." Может, это связано с тем. Да... Как же, ведь это был первый раз, когда он получил достижение EX-ранга. Если сообщение связано с этим, появление сейчас не так уж странно. "Магазин Достижений". [Открытие Магазина Достижений!] [Ранг: Бронза] [Очки Достижений: 30] [Список предметов] [1. Зелье Прорыва Предела] [Требуется Очков Достижений: 100] [2. ???] [3. ???]..... Предметов было много, но деталей не было видно. Из доступных - только одно. [Зелье Прорыва Предела] [Повышает уровень потенциала на 50]. "Что?" "Что? Что он видит?" Ким Минву неверяще потёр глаза. Содержание сообщения было просто невероятным. "... Чёрт возьми!" - Мастер, что с вами? "Седрик! Это круто! Просто невероятно! Я поймал жирную рыбу!" - ... Жирную рыбу? "Да, чувак! Теперь я могу прорваться через уровень 200!" - ... Есть люди, которые не могут этого сделать? К сожалению, этот нежить не разделял его радости. "Вот почему талантливые люди такие..." "Ну, он понимал. Обычно после пробуждения люди могли достичь 300 уровня в качестве базового. Конечно, уметь повышать уровень и на самом деле делать это - две разные вещи. Потому что, чем сильнее Пробужденный, тем сильнее монстры, с которыми он сталкивается. Чтобы получить существенный опыт, приходилось охотиться на монстров своего уровня. На определённом уровне, охота на монстров того же уровня становилась затруднительной. "В этот момент люди часто сдаются". Между уровнями 151 и 250 был так называемый уровень "застоя", или зона C-ранга. Штурм C-ранговых ворот с группой по-прежнему рисковал жизнью. До этого момента мысль о том, что он идёт в ворота, чтобы заработать, вызвала волнение и предвкушение. Но теперь, предвкушение вернуться живым стало нормой. Во всяком случае, Седрик, похоже, не понимал концепции "застрять на уровне 200". "Внезапно, это возможно". Существовал удивительный гений, который не мог даже достичь 300 уровня, тогда как даже соседний Пробужденный F-ранга мог. Ким Минву был ярким примером. "Я искал способ 6 лет..." Но в итоге он не смог его найти. Поэтому ему пришлось сражаться с Повелителем Драконов на уровне 200. Но теперь он нашёл способ! "Если бы у меня было достаточно Очков Достижений..." ... он мог бы повысить предел уровня. Более того, существовало фиксированное значение "50", поэтому ему не нужно было молиться, как в случае с зельями. "Это невероятное действие". Уровни давали не просто прирост характеристик на 4. Они были связаны с многими факторами, такими как экипировка и книги навыков. А так как он Некромант, то предел уровня его призываемых существ также увеличился бы. "Предел поднялся намного выше..." ... чем он мог себе представить. Теперь главное, как заработать Очки Достижений. Ким Минву вспомнил сообщение, которое увидел ранее. - Вы одолели одного из сторонних злодеев - "Ли Союн"! - История начинает меняться! "Сторонний злодей, да..." Увидев это, он не подумал, что просто победить злодея обязательно принесёт Очки Достижений. Он должен был победить злодеев, имеющих значимый вес в сюжете. Охота на главных и второстепенных злодеев. Первый способ получить очки. "Но сейчас будет сложно за ними охотиться". В этой игре был много злодеев, которых можно было считать главными или второстепенными. ... Проблема заключалась в том, что было сложно охотиться на них легко, если не было совпадения, как сегодня. Они все были высокоуровневыми. За исключением нескольких, их места появления были случайными. Он не мог поймать их сейчас, если бы только он не повысил свой уровень значительно выше, чем сейчас. "Ещё один способ получить очки - ... изменить историю". Сторонний злодей погиб. История изменилась, и он получил очки. Должны быть и другие способы заработать очки, кроме убийства врагов. "А что если я повлияю на важного персонажа?" Главные герои этой игры - это протагонисты, которыми игроки могут управлять. Пак Сиву, Хан Сиа, Намгун Мин и Со Ерим. Изначально они не появлялись на одной стадии вместе. Но теперь все изменилось. Начиная 6-й этап, он помнил сообщение: [Все главные герои игры соберутся в одном мире!] Главные герои существовали в этом мире. Как и Со Ерим. "Если я повлияю на них..." ... то смогу заработать очки. Вероятно, он не получил очки от Со Ерим, поскольку не произвёл "существенных" изменений в ней. Он только делал остроумные замечания и обманул её в

фехтовании; это не было решающим изменением. С другой стороны, хотя Ли Союн была второстепенным персонажем, её смерть полностью стерла существующую историю. Поэтому, несмотря на то что она была второстепенным персонажем, её смерть, должно быть, оказала существенное влияние. Из четырёх, самый простой персонаж для влияния был Пак Сиву, у которого была только одна звезда. Ким Минву вернулся в то время, когда был несовершеннолетним, перемотав назад время надолго. "Сейчас он должен быть в приюте". Приют Ханьбит. Именно так называлось это место. "Сейчас он ещё не пробужден". Время, когда игрок управлял Паком Сиву напрямую, было немного дальше в будущем, чем сейчас. Тогда он проснулся бы, а значит, сейчас он ещё не пробуждён. Он знал условия пробуждения Пака Сиву. Плюс была ситуация с сообщением о том, что потенциал человечества усиливается или что-то в этом роде. "Если я пробужду его сверх S-ранга..." "Он уже был гением фехтования. Если такой парень станет SS-ранга или SSS-ранга? Независимо от того, как бы история ни повернулась, сможет ли он завербовать его?" "Это определенно окажет влияние". Если это произойдёт, он сможет получить намного больше очков, чем от охоты на Ли Союн. К нему легко было подойти, и попытка пробуждения не была бы слишком сложной. Не было причин этого не делать. "Если я не получу очки, тогда..." "... он мог бы просто создать гильдию и управлять ими, как марионетками. Так как он талантливый человек, он просто взорвётся, если получит правильную экипировку. Придет время, когда он пригодится. "Я должен встретиться с ним, как только выйду". Но перед этим нужно получить экипировку. Он обыскал тело Союн. Выпала экипировка класса Ассасин. Несмотря на B-ранг и новичка, качество экипировки было неплохим. К сожалению, из-за ограничений по профессии он не мог её использовать, поэтому он планировал продать её на аукционе. Он мог получить около 30 миллиардов. И тогда. "О, джекпот". Он получил один великолепный предмет. [Кольцо Теневого Следопыта][Ранг: Уникальный][Требуемый уровень: 51 или выше][Эффект 1: Повышает все характеристики на 15][Эффект 2: Может использовать Тепловое Отслеживание (C) с использованием маны][Эффект 3: Повышает урон на 10% при критических ударах]"Разве это не роскошный аксессуар?" Аксессуар без ограничений по профессии и с уровнем ношения, значительно более низким, чем его производительность. Такое было невозможно получить в обычных Воротах. "Она прошла скрытый квест". Это был предмет, который можно было получить только найдя скрытые условия, активировав скрытый квест и пройдя его. "Такое нельзя купить за обычные деньги". Это было понятно. Пробуждённые люди просто продолжали бы его использовать, если бы не ушли в отставку, так зачем продавать такое во время своего развития? Скорее всего, она носила его постоянно, даже на высоком уровне. Аксессуары были изначально трудны в настройке из-за отсутствия количества, а сочетание ассасина и повышения критического урона — одна из незаменимых комбинаций. Не говоря уже о повышении всех характеристик. Он положил тело и экипировку Союн в пространственное кольцо. Теперь пора покорять Ворота. Он был взволнован. Встреча с Союн позволила ему получить 10 уровней, не задумываясь. Текущий уровень: 40. Осталось 11 уровней, чтобы достичь 51. Следующий диапазон, где он мог бы поглотить следующее зелье и книгу навыков. Это полностью изменил бы его силу. "Поехали". Седрик и армия скелетов кивнули. * * * Он поднял уровень, тщательно побеждая монстров в Воротах. [Повышение уровня!][Вы достигли 51-го уровня]. Он достиг 51 уровня, ещё не дойдя до комнаты босса. Он достал несколько низкоранговых зелий. [Низкоранговое зелье маны][Ранг: D][Требуемый уровень: 51 или выше][При употреблении немножко повышает запас маны. (Применимо до 150 к характеристикам)] Здесь зелье относилось к собственным очкам характеристик, исключая дополнительные характеристики от титулов и экипировки. Собственные Очки Характеристики означали? Базовые характеристики, которые были у вас с самого начала, и характеристики, которые вы увеличили с помощью зелий. И характеристики, которые вы получаете при повышении уровня. Все это вместе образует исходные Очки Характеристики. Точнее говоря, сюда также относятся значения способностей, которые естественным образом повышаются во время тренировок или действий. "Это не относится к нему". Ким Минву никогда не видел, чтобы

его характеристики повышались во время тренировок. Поэтому лучше просто игнорировать это. Вывод. Каждая характеристика, указанная в зелье, сейчас равна 100. Ему нужно было повысить каждую из них на 50. Тогда общие характеристики увеличатся на 200. Великий Путь был завершён. И тогда он проглотил первое зелье. [Низкоранговое эликсир маны поглощен]. [Удивительно! Ваше ужасное тело бросило вызов всем шансам и проглотило весь эффект зелья!] [Запас маны увеличен на 2!] [П/п: Даже Оконное Сообщение не уважает его тело] "Что?" Прямое повышение на 2? Ким Минву был поражен сообщением, которое никогда не видел в своей жизни. [Вы получили титул "Ультра-Счастливчик"!]. "... Но они дают мне титул за это?" Разве для получения титула не нужно было что-то сделать по-настоящему сложное? Он никогда не думал, что получит титул просто за то, что делает то, что делают все остальные. Впервые Ким Минву понял, что у его тела есть некоторые преимущества. Он сразу же проверил эффект. [Список новых титулов] [1. Эксперт по ПКШникам] [Победил Пробужденного с подавляющей разницей в уровне]. [Эффект: Сила атаки повышается на 10% против Пробужденных, которые на 200 или более уровней выше вас]. [2. Ультра-Счастливчик] [Бросил вызов всем шансам и реализовал удачу]. [Эффект: Похоже, вы стали счастливее]. "Похоже, вы стали счастливее"... Довольно расплывчатый эффект. Так или иначе, лучше, чем ничего. И тогда он проглотил все зелья. "... Разве эффект не потрясающий?". Он был немного удивлен. Зелья отлично усвоились его телом. "Я добился всего этого всего с восемью сотнями зелий..." Он мог отчетливо видеть, насколько это было удивительно, сравнивая с тем, когда был на уровне 1. Тогда он выпил более 1000 зелий. Он даже забрал около двухсот из кладовой дома, боясь, что не хватит, даже после закупки у Чхве Юны. Но теперь, похоже, все это можно вернуть обратно. "Мне повезло". В самом деле, ему повезло. Минву усмехнулся и выучил навык из книги навыка. [Призыв Скелета-Мага (E)+9] [Навык усилен до предела]. [Потребляет 20 маны для призыва 2 (1+1) Скелетов-Магов LV1]. "Круто". 9-й уровень всегда был прекрасным эффектом. Хотя он потреблял в два раза больше маны, чем обычные скелеты, это того стоило для мага. Пришло время постепенно обменять на следующий комплект экипировки. Он снял экипировку, которую носил, и открыл окно характеристик. [Имя: Ким Минву (23)] [Профессия: Некромант] [Уровень: 51] [Владеемые Навыки (4/20): Владыка Смерти (EX), Призыв Седрика (SSS), Призыв Скелета-Мага (E)+9, Призыв Скелета (F)+9] [Мана: 1 920/1 920] [Титулы: 15] [Характеристики] [Сила: 181(+18)] [Ловкость: 181(+18)] [Жизнестойкость: 152(+15)] [Мана: 175(+17)] "Это сумасшествие". Это не характеристики Пробуждённого 51 уровня. И это без учёта характеристик от новой экипировки. Кольца Теневого Следопыта, которое он теперь мог экипировать, достигнув 51 уровня. И редкого комплекта предметов, которое он купил на аукционе в этот раз. [Вы экипировали Кольцо Теневого Следопыта!] [Все характеристики увеличены 15!] [Вы экипировали набор "Жнец Разрушения"!] [Сила +15, Ловкость +15, Жизнестойкость +15, и Мана +50 увеличены!] [Активирован навык "Дренаж (D)"]! Его запас маны увеличился еще на 65, и с добавлением эффекта "Несокрушимой Души", он повысился ещё на 6. Мана теперь составляла 263. Чистая мана составляла 2 630. Если это перекрылось с уменьшением стоимости маны Владыки Смерти... "Встаньте, мои слуги". [Призвано 452 Скелета!] [Призвано 300 Скелетов-Магов!] Армия из более чем семисот встала на ноги. Это было чрезмерное количество, чтобы победить только одного босса-гориллу.