

## Возвращение

### Часть вторая

Порывшись в своих воспоминаниях, Сан-Хёк пришёл к выводу, что помнил "Меч и Магию" две тысячи двадцать седьмого года слишком хорошо. Это было бесполезно, поскольку её разработчики совершили огромную ошибку, в результате которой стали возникать признаки того, что звание лучшей виртуальной игры перейдёт к "Вечной Жизни".

Хоть этого ещё и не произошло, в сентябре две тысячи двадцать седьмого года вышло четвёртое крупномасштабное обновление... и оно превратило "Меч и Магию" в "Хрень и Магию".

Конечно, кроме этого крупного обновления было совершено ещё несколько ошибок, и с так называемой "ВР" революцией – выходом "Вечной Жизни" – игра полностью канула в лету.

Однако этого ещё не случилось, и на данный момент "Меч и Магия" была величайшей игрой из всех существующих.

То, на что Сан-Хёк обратил своё внимание, так это на одно из изменений, произошедших в "Мече и Магии" после четвёртого крупномасштабного обновления, которое превратило игру в "Хрень и Магию".

Это изменение было столь внезапным, что игра оказалась невероятно обругана игроками. Однако для Сан-Хёка это была очень полезная информация.

Он, будучи уже в шлеме виртуальной реальности, очень умело вызвал интерфейс "Сети Мечты". Фактически, множество новых игроков не могли повторить нечто подобное.

Белое пространство, в котором сейчас находился Сан-Хёк, называлось "комнатой D". Дабы упростить "Сеть Мечты", внутри неё существовала крупная локальная сеть, которая объединяла в себе все существующие службы виртуальной реальности.

В своей личной "комнате D", на подобии той, в которой сейчас находился Сан-Хёк, каждый пользователь мог получить доступ к различным службам. Естественно, оттуда можно было подключиться и к "Мечу и Магии".

Конечно, игра требовала довольно большой абонентской платы в размере семидесяти тысяч вон в месяц. Существовало множество бесплатных служб виртуальной реальности, однако в них присутствовала реклама или прочие услуги за реальные деньги, именно поэтому было естественно использовать платные службы "Сети Мечты".

Честно говоря, в текущем положении Сан-Хёка месячная подписка выглядела довольно дорогой, но она не шла ни в какое сравнение со ста двадцатью тысячами вон, которые требовалось платить каждый месяц для доступа к "Вечной Жизни".

Сан-Хёк заранее купил подарочную карту для создания аккаунта, а поэтому сразу же оплатил подписку и вошёл в игру.

Игры в "Сети Мечты", особенно ролевые, такие как "Меч и Магия", обладали долгим и сложным обучением. Однако для Сан-Хёка оно было бессмысленно.

Он беспечно пропустил обучение и тут же вошёл в "Меч и Магию".

Изначально игра была отличной.

Именно по этой причине "Меч и Магия" удерживала лидирующее положение в "Сети Мечты" на протяжении трёх лет. Однако из-за этого новым игрокам было трудно догнать старых.

Естественно, Сан-Хёк не собирался нагонять первоначальных игроков, поднимая свой уровень.

Прежде всего, его изначальной целью игры и "Меч и Магию" был заработок денег. Именно поэтому Сан-Хёк выбрал место первого появления и свой класс, а не положился на случайность.

Иронично, но сделал он это, полагаясь на свой прошлый опыт в "мастерской", в которой Сан-Хёк впахивал на протяжении пяти лет своей прошлой жизни.

Выбрав лучника в качестве своего класса, поскольку он обладал наибольшим базовым показателем силы и ловкости, а в качестве отправной точки – Пенвуд – редко выбираемый среднеклассовый город в горном хребте – Сан-Хёк горько улыбнулся, как только вошёл в игру.

– В то время всё это казалось адом... но теперь, если приглядеться, пейзаж тут довольно неплох.

С "Мечом и Магией" у него были связаны далеко не лучшие воспоминания. Подобное было естественно, поскольку в прошлом Сан-Хёк играл в эту игру не ради удовольствия, а поскольку его попросту заставляли в неё играть.

Чтобы поговорить об этом, следует упомянуть событие, которое произошло примерно через десять месяцев.

В прошлой жизни, когда Сан-Хёк находился на третьем году обучения в старшей школе, в приют пришли какие-то незнакомцы. По его воспоминаниям, в визитных карточках этих людей было записано невообразимо длинное название: "Обеспечение Независимости Детей, Требующих Защиты".

Конечно, позднее Сан-Хёк понял, насколько лживыми были их визитные карты, но в то время незнакомцы пользовались довольно большой популярностью у детей с мрачным будущим.

Говоря, что они обеспечат независимость детям, нуждающимся в защите, незнакомцы проводили тест на сиротах, которые должны были покинуть приют через год.

Это был тест для измерения "НВР". Незнакомцы подписывали контракт с детьми, говоря, что их ждёт великолепное рабочее место, где они смогут зарабатывать деньги, просто играя в игры.

Естественно, этот контракт представлял из себя абсурдный рабский договор, но в тот момент молодой Сан-Хёк оказался искущён их сладостными речами и без особых раздумий подписал контракт.

Знакомые в приюте тоже советовали ему и остальным подписать договор и ни о чём не переживать.

Если размышлять над этим теперь, все они были ужасными взрослыми, однако на самом деле Сан-Хёка это особо не расстраивало, поскольку в своей прошлой жизни он встречал больше плохих людей, чем хороших.

Естественно, Сан-Хёк показал абсурдно высокий результат "НВР" и удивил незнакомцев, нет, тех отбросов, которые управляли мастерской "Сети Мечты".

В то время Сан-Хёк был слишком взволнован, когда люди похвалили его за тест и заключили с ним контракт.

По их предложению он бросил школу и под предлогом "работы" переместился жить в мастерскую.

После этого уже не о чём было говорить.

С того момента Сан-Хёк пропахал на протяжении пяти лет, практически ни разу толком не выйдя на улицу. Если бы после информации о том, что с детьми обращаются как с рабами, полиция не устроила рейд на мастерскую, то ему, вероятно, пришлось бы пробыть там ещё дольше.

Его забрали в девятнадцать лет, а освобождён он был в двадцать четыре. Поскольку Сан-Хёк обладал огромным талантом, парни из мастерской заставляли его работать дольше остальных. И в итоге произошёл несчастный случай.

Можно было сказать, что после этого инцидента его жизнь стала легче, но, как результат, Сан-Хёк лишился своего блестящего таланта.

Так или иначе, в двадцать четыре года ему пришлось начать всё с начала из-за своего адского опыта.

Те пять лет, проведённые в мастерской, были для него словно ночным кошмаром, но Сан-Хёк хотя бы помнил то, что там узнал.

Поскольку он обучался, чтобы выжить, те знания Сан-Хёк не смог бы забыть, даже если бы захотел.

- Растения, которые я собирал словно сумасшедший, желая избежать избиений и получить еды... Теперь мне нужно собирать их, чтобы заработать денег?

То, что Сан-Хёк должен был делать на протяжении первых шести месяцев в "Мече и Магии", так это собирать травы. У каждой мастерской был свой собственный способ заработка, и организация, которая забрала Сан-Хёка, знала практически все места появления растений в игре.

Зная эту информацию, Сан-Хёк ходил по округе и собирал травы, словно безумец.

Растения в основном прорастали там, где могли пройти лишь игроки выше тридцатого уровня и обладающие двумя классами, но Сан-Хёк обошёл эти места уже после того, как достиг десятого уровня.

Подобное было возможно лишь с его особенным талантом.

В "Мече и Магии", как и в любой другой ролевой игре, начальная скорость роста была довольно велика. Всего за пять часов игрового времени Сан-Хёк поднялся до десятого уровня. В отличие от остальных пользователей, которые привыкали к своим движениям в виртуальной реальности, Сан-Хёк умело убивал монстров.

Начиная с десятого уровня, время, требующиеся для его повышения, довольно резко возрастало, поэтому Сан-Хёк больше не собирался поднимать свой уровень. Достигнув минимально необходимого уровня для сбора трав, он направился в горы Пенвуда, которые называли одним из достопримечательностей "Меча и Магии".

В данный момент они представляли из себя место, в котором даже лучшие игроки, чей уровень превышает семидесятый, не могли спокойно прогуливаться по округе. Здесь не появлялись монстры. Если быть точнее, местность в горах была настолько неровной, что одна ошибка может привести к смерти, и поэтому монстры попросту не могли жить здесь.

На самом деле, сюда приходили некоторые высокоуровневые игроки, желая покрасоваться способностями своего персонажа, и довольно часто разбивались насмерть.

Поскольку подобное происходило даже с игроками выше семидесятого уровня, то для низкоуровневых пользователей горы вообще считались запретным местом.

Причина, почему Пенвуд реже всего выбирали в качестве начальной точки, заключалась ещё и в том, что вокруг было слишком много крутых скал, похожих друг на друга. Однако Сан-Хёк направился к ним, даже находясь лишь на десятом уровне.

Обычно это посчитали бы безумием, однако в подобных действиях не было ничего такого, по крайней мере, не для Сан-Хёка. Кроме того, в прошлой жизни он также взбирался на эти горы, будучи на десятом уровне.

- Теперь, когда я здесь, воспоминания становятся более отчётливыми.

\*Вжу-у-х\* \*Хлоп!\*

Легко перепрыгнув на другую сторону скалы, Сан-Хёк крепко схватился за уступ своими пальцами.

Он столь играючи взобрался на гору, что казалось, будто на его пальцах намазан какой-то клей. Обычные игроки уже давно бы разбились насмерть, однако Сан-Хёк крайне умело карабкался вверх.

Причина, по которой подобное было возможно, заключалась в его крайне чутком контроле, благодаря которому Сан-Хёк, в отличие от других игроков, мог направить всю силу в кончики своих пальцев.

Таково было величие трёхсот пятидесяти "НВР".

- Здесь, да и там тоже...

Как и ожидалось, Сан-Хёк начал вспоминать места появления трав, которые не мог вспомнить раньше. Об этом месте никто из мастерской ему не рассказывал, позднее Сан-Хёк сам обнаружил его, поэтому не было никакой угрозы, что оно окажется захвачено.

Конечно, местность была очень опасной, однако для Сан-Хёка она не представляла никакой угрозы. И даже если он совершит ошибку и разобьётся насмерть, терять ему было практически нечего.

Поскольку его уровень был "ниже или равнялся" десяти, то Сан-Хёк не лишался своих вещей и не терял уровень. Так как ему нечего было терять, он мог карабкаться ещё смелее.

Тогда почему же сюда не приходили игроки ниже десятого уровня? Ответ был так же прост: они не могли сделать и пары шагов, не сорвавшись вниз.

В первую очередь, триста пятьдесят "НВР" были далеко не обычным показателем.

Даже если кто-то ещё и обладал столь высоким "Навыком Виртуальной Реальности", то этот человек никак уж не мог собирать травы в подобном месте.

Другими словами, то, что сейчас делал Сан-Хёк, мог сделать лишь он.

Сан-Хёк взобрался на гору и ловко перемещался по округе. Поскольку травы, которые он искал, были очень редки, то, продав их, Сан-Хёк мог заработать немало золота.

Конечно, если превращать золото в деньги, то это принесёт ему гораздо больший доход, чем работа на полставки в круглосуточном магазине. Однако, собирая травы, Сан-Хёк не был нацелен на столь низкую сумму.

Продав растения, он собирался кое-что сделать с золотом.

С его помощью он собирался разбогатеть.

Куш, который никто не мог сорвать.

Лишь Сан-Хёк, знавший будущее, был способен это сделать.

Данная мысль первой возникла в его голове, когда он вспомнил про "Меч и Магию". Собирать травы Сан-Хёк решил позже, когда искал способ заработать достаточно денег для осуществления своего плана.

Одно изменение, произошедшее в четвёртом крупномасштабном обновлении, которое будет выпущено через восемь месяцев. И Сан-Хёк знал о нём, а поэтому точно был уверен, что нужно сейчас делать.

Он взобрался на высокую гору и сорвал два ростка девятилистной красной травы, стоимостью по сто золотых каждый.

- О да... это чувство... то, чего я желал.

Сан-Хёк очень хорошо знал, каким опасным делом он сейчас занимался. Однако то удушающее чувство, которое он испытывал, когда потерял талант и лишился возможности делать то, что желает, практически свело его с ума.

'Однако, по сравнению с "Вечной Жизнью", это просто детская игрушка.'

"Меч и Магия" действительно была очень хорошей игрой, но она не шла ни в какое сравнение с "Вечной Жизнью".

"Вечная Жизнь" являлась буквально последним Боссом игр виртуальной реальности.

'Восемь месяцев до обновления... Я соберу так много, как только могу!'

Немного отдохнув, разглядывая пейзаж, Сан-Хёк положил девятилистную красную траву в свою сумку и начал карабкаться дальше.

В прошлом он взбирался на горы, словно безумец, против своей воли, теперь же он делал это по собственному желанию.

Сан-Хёк ухватился за свою новую возможность, и теперь его жизнь начнётся по-настоящему.

<http://tl.rulate.ru/book/23225/482448>