- Ну, я слышал, что они активно зачищают область виртуальной реальности. Но я точно не знаю.

- Эй, Дэсун все равно в той же лодке. Дэсун делает то же самое, что и Сунчан.

- Дэсун?

Некоторые начали шептаться у меня за спиной. Я никогда не слышал о Гильдии Сунчан, но мне до смерти надоело слышать о Дэсуне, потому что это была одна из ведущих бизнес-групп в Южной Корее, наряду с группой Менджин, председателем которой был мой отец.

Конечно, они могли взять название своей гильдии только потому, что было так много людей, которые использовали имена знаменитостей в качестве своих id.

Однако их диалог явно относился к Дэсун групп в реальном мире.

Итак, я был немного удивлен, что такая крупная компания, как Дэсун, управляла игровым рабочим местом.

В этот момент быстро появилась группа людей с громкими голосами.

- Что ты делаешь?! Ты еще не покинул территорию?

- Убирайся! Босс Гигантский Каменный Голем принадлежит нашей гильдии Сунчан.

- Каждый, кто войдет в 20-метровый радиус Гигантского Каменного Голема, будет рассматриваться как враг.

- Убирайся нахрен отсюда, вместо того, чтобы болтаться здесь!

Первые трое из Гильдии Сунчан очистили и контролировали окрестности, используя "почтительный" язык. Но 20 человек, которые появились сейчас, этого не сделали.

Они блефовали и обращались с другой стороной очень грубо.

Как ни странно, те, кто пытался проникнуть в охотничьи угодья, начали отступать, как будто их напугал блеф. Очевидно, они не хотели связываться с Гильдией Сунчан.

Во всяком случае, когда окрестности были очищены, 20 человек, которые появились, встали в строй. Четыре танка были расположены во всех направлениях, чтобы привлечь внимание монстра-босса, и десять дд были разбросаны повсюду. За ними стояли еще шестеро, которые с

первого взгляда выглядели как саппорты и хилы для танков.

С тех пор как я запустил рейд босса-монстра в первой и второй закрытых бета-версиях, их формирование из 20 человек казалось мне довольно прочным.

Действительно, они были жесткими и очень систематичными, как будто они работали вместе в течение длительного времени.

- Мое тело станет железной стеной!

- Пари, огненный столп!

- Сила земли!

- Мощный выстрел!

Бах! Бах! Бах!

Не только я был уверен в движении 20-ти, которые устроили рейд, потому что даже те, кто оскорблял гильдию Сунчан, теперь восхищались ей, увидев их слаженные действия.

- Ух ты... Похоже, что Гильдия Сунчан входит во 2-ю или 3-ю основную группу, а не в 4-ю или 5-ю второстепенную в рейтинге.

- Еще бы!

- Ну, они дают нам четкое ощущение стабильности. Похоже, что Гильдия Сунчан обновила свою команду для рейдов на монстров-боссов, потому что появилась такая большая компания, как Дэсун. Очевидно, что многие люди обращают внимание на рейды боссов-монстров.

- Я думаю, что это еще не конец истории. После рейда, я думаю, они опубликуют видео рейда на домашней странице Гильдии Сунчан, чтобы показать, что они могут легко справляться с рейдами боссов. Я думаю, именно поэтому они перешли во 2-ю и 3-ю основную группу, а не в 4-ю и 5-ю.

- Я согласен. Но если вы посмотрите на домашнюю страницу гильдии Сунчан, увидите, что у них даже есть баннер с просьбой о спонсорстве или поиске союзных гильдий.

- Я думаю, что они отчаянно пытаются выжить. Теперь, когда такая крупная компания, как Дэсун, перешла на игровое рабочее место, они не могут выжить, управляя своим небольшим рабочим местом, таким как местный компьютерный клуб.

- Сунчан не такой маленький, как местный компьютерный клуб, чувак.

- Ну, если нет, то что по твоему мнению?

Судя по тому, о чем они говорили , конкуренция между компаниями с корыстными интересами казалась ожесточенной.

Конечно, несмотря на это, рейд босса-монстра прошел хорошо.

Четыре танка добросовестно выполняли свои роли, которые включали насмешки, в то время как десять дд постоянно вливали дамаг в монстра-босса. А оставшиеся хилы и саппорты бросали исцеления и мощные баффы на всех десятерых дд и четырех танков.

И ровно через 20 минут раздался громкий шум.

Стук!

Гигантский Каменный Голем, размер которого был более чем в четыре раза больше обычного каменного голема, рухнул, больше не сопротивляясь. Все 20 человек, участвовавших в рейде, были не сильно ранены.

- Черт! Пойдем. Мы убираемся отсюда не потому, что нам страшно, а потому, что это место отстой.

- Конечно, пошли.

Включая меня, те, кто наблюдал за рейдом на босса гильдии Сунчан, ушли, ругаясь на них, как будто им было жаль, что ребята из Сунчан остались невредимыми.

Однако я не двигался и нервно наблюдал за ними.

Во время 1-й, 2-й и 3-й закрытых бета-версий Забытой легенды я никогда не наносил удар первым, не говоря уже об использовании навыков, по отношению к другим игрокам даже в области чести, а также в области пвп.

Если и возникали трения, я сначала избегал их. Я даже не давал им никакого повода создавать какие-либо проблемы.

Соответственно, учитывая мой опыт, я должен был отступить, ничего не сказав.

Честно говоря, даже сейчас было уже поздно.

Я бы выбрался оттуда без всяких сожалений, когда трое парней из гильдии Сунчан начали расчищать окрестности.

Сожалею ли я о том, что потерял монстра-босса? Нисколько.

Это не было моей целью с самого начала.

"Но он все равно не их".

Но гильдия Сунгчан выдавала себя за владельца и стала настоящим владельцем.

- Хехе.

В этот момент я рассмеялся, прежде чем осознал это.

Впервые у меня возникло неприятное и раздражающее чувство. Как будто я что-то потерял, играя в эту игру. Таким образом, игра была для меня местом отдыха. Это было также место убежища, потому что, сколько бы я ни вкладывал свое время и усилия в реальность, я не видел никакой отдачи. Игра была разумным местом, где я получал вознаграждения за свои старания.

Когда я инвестировал в одно, я получал одно, но иногда и больше.

Поэтому я не был конкурентоспособным или жадным в игровом мире.

Но на этот раз я почувствовал жадность.

Вот почему я был раздражен и расстроен из-за ощущения, что то, что я ценил ранее, было украдено кем-то другим.

Но проблема заключалась в том, что это странное чувство, которое я впервые испытал, не обязательно было плохим.

- Хорошо. Позвольте мне изменить свою цель! Позвольте мне попытаться стать лучшим игроманом, а не просто игроманом, который надолго привязывается к играм, чтобы я смог перейти в положение, в котором у меня будет все, чего я жажду.

Конечно, я был немного удивлен, узнав, почему сейчас я почувствовал то, чего не чувствовал раньше.

Были некоторые подсказки, которые я мог вспомнить. Другими словами, я знал, что побудило меня испытать такое чувство.

Как говорится, не одежда делает мужчину мужчиной, но она делает его солидным.

В прошлом я был одним из многочисленных пользователей игр, просто одним из массы, не обладающим особым талантом. Конечно, в реальном мире я был особенным, потому что родился в очень богатой семье.

Но сейчас я не обычный игрок.

У меня есть три черты характера: "Айсберг", "Взаимный рост" и "Бог усиления", а также два титула: "Единственный достигший макс лвла в закрытой бета-версии" и "Разрушитель пугал". Только одного из двух титулов достаточно, чтобы владелец был включен в топ-30 или даже в топ-10.

Другими словами, у меня очень, очень особое положение в этом игровом мире.

Топ-топ

Вскоре я тоже покинул это место, пообещав вернуться снова. Показывать свои способности прямо сейчас было бы очень, очень глупо.

Я уверен, что смогу быть сильнее других, великолепно и быстро.

Наблюдая, как гильдия Сунчан празднует успешный рейд на босса-монстра, я поклялся, что отплачу гильдии Сунчан за то, что она дала мне знать, что у меня есть такая жадность. Например, я мог бы отплатить, выследив монстра-босса, на которого они уже охотились.

***

- Ледяной шар! Ледяной болт!

Пиу-пиу!

Ледяные Шары и Болты уже пробили спину каменного голема, который упал на землю с разбитыми коленями. Вот и все.

[Вы повысили свой уровень.]

- Отлично!

http://tl.rulate.ru/book/43624/1738271