

Участвовать в мероприятии можно было только в тех местах, которые были созданы разработчиком, поэтому мне нужно было спуститься в корейский филиал компании разработчика, Aquila Software Inc. Закончив все приготовления, я отправился в путь.

- Что за...

Я пришел без всякой мысли, но журналисты уже разбили лагерь снаружи здания. Я знал там примерно половину лиц. Поскольку я занимал первое место в мире, у меня было много шансов столкнуться с журналистами.

- Он здесь! Это Хан Джэву!

Журналисты столпились вокруг. Из-за этого мне пришлось провести неожиданную пресс-конференцию.

- А почему вы участвуете только сейчас?

- Хм... До сих пор я искал способы победить в этой игре.

- Значит, вы что-то нашли?

- Вы правы.

- Оооо! И что же это?

Журналисты проявили большой интерес, но я не собирался ничем делиться.

- Без комментариев.

- Не будь таким! Дайте нам что-нибудь для новостей!

Никто из журналистов не сдался. Но я держал рот на замке.

- Я поделюсь, когда игра закончится.

Я закончил с этим и вышел на площадку для соревнований.

- Добро пожаловать, господин Хан Джэву. Мы ждали вас.

Меня приветствовал джентльмен средних лет, похожий на главного.

- Ах, здравствуйте. Меня зовут Хан Джэву.

- Я Аквила.

- Ах!

Человекоподобное существо перед моими глазами было искусственным интеллектом, созданным <Хранителя Человечества>: Аквила. Этот джентльмен средних лет, должно быть, один из андроидов, которых использует Аквила.

- Я всегда с большим интересом наблюдал за вашими играми, господин Хан Джэву. Я благодарю вас за участие в этом мероприятии.

- Ну, я тоже не смог получить хороший конец, как все остальные.

- Хаха, вы не должны думать об этом в таком ключе. Мистер Хан Джэву, ваши игры отличаются от других людей.

Аквила, казалось, был доволен моим сегодняшним визитом.

- Мистер Хан Джэву, вы останетесь здесь, пока будете играть. Я уделю особое внимание тому, чтобы с вашим телом ничего не случилось.

- Спасибо. Тогда я начну прямо сейчас.

- А до этого я хотел бы вам кое-что сообщить. Это то, что я говорю всем участникам перед началом, так что вам не нужно беспокоиться.

По словам Аквилы, играть в качестве обычного персонажа было трудно, но было одно преимущество. Дело было в том, что все персонажи-хранители, которых вы могли выбрать, появлялись в игре, когда играли как обычный персонаж.

В игре, если вы выбрали одного из персонажей-хранителей, другие хранители не появлялись в игре, как будто они исчезли. Как будто несколько солнц не могут существовать под одним небом.

Но если игрок выбирал обычного персонажа, в игре появлялись все те персонажи-хранители, которых вы могли выбрать.

- Если вы хорошо используете этот факт, тогда могут быть хорошие результаты.

- Я полагаю, было бы проще уничтожить лордов демонов, если бы рядом было больше одного стража?

Аквила загадочно улыбнулся на мой вопрос.

- Ты не можешь знать наверняка.

- А? Почему это?

Я попытался спросить больше, но Аквила ответил, что не может сказать больше из-за регламента мероприятия.

- Есть одна вещь, которая меня интересует. Если это вы, господин Хан Джэву, то я не сомневаюсь, что вы тоже займетесь первым местом на этом мероприятии. Планируете ли вы продолжать игру даже после того, как заняли первое место в рейтинге достижений?

Учитывая, что он говорил что-то подобное, определенно было что - то скрытое в обычном персонаже.

- Да, как только я начну, я не планирую заканчивать его до окончания игры.

Хотя я никому не рассказывал, я был одержим хорошим концом. Поскольку все хранители появлялись в игре за обычного человека, мог быть новый способ победить в игре. Кроме того, я не был готов сдаться, прежде чем опробовать свою скрытую карту в игре.

- Очень хорошо, тогда я обещаю. Если вы достигнете хорошего конца с обычным персонажем, то в дополнение к призовым деньгам мы в Aquila Software Inc. предоставим вам специальную награду.

- Я с нетерпением жду этого.

Больше не было никакой информации, чтобы использовать. Настало время действовать. Я лег в ближайшей машине интерфейса виртуального мира.

- Тогда я начну.

- Удачи вам, господин Хан Джэву.

С прощанием Аквила игра началась.

Начавшись, не было ни грандиозного вступления, ни какого-либо приветствия. Когда вы начинали как персонаж-хранитель, была сцена, где король и простой народ вышли поприветствовать вас. Тогда они просят вас обеспечить будущее человечества.

Но начиная с обычного персонажа...

Это была сельская деревня.

- Эй, Валлер, а ну за работу.

Старик рядом со мной протянул вилы, как будто он был раздражен, и неприятно толкнул меня. Я, естественно, знал, что этот человек-мой дядя.

Направляясь к ручью, я быстро открыл свой экран состояния.

Имя: Валлерштадтер Валлер

Возраст: 22 года

Уровень: 0 (Нет класса)

НР: 20

Мана: 0

Известность: 0 (Молодой человек, Который Складывает Сено в Сельской Местности)

Сила: 18

Интеллект: 10

Ловкость: 22

Телосложение: 20

Харизма: 5

Навыки:

Нету

Ч - что? Что это за деревенский увалень, у которого единственный хороший стат это Здоровье?

Статистика была настолько низкой, что я мог прослезиться. Я мог понять, как мировой ранг № 3 мог поскользнуться на ковпи и умереть.

Я был так напуган, что даже не решился спуститься в загон. Я открыл миникарту. Мне нужно было знать, где я.

- Хм... Шпанда.

Мое нынешнее местоположение было крошечной деревушкой в северной части империи. Поблизости были города, но я все равно был в деревне.

Так что же мне теперь делать?

Я приготовил свой собственный набор скрытых карт, чтобы играть, но было много вещей, чтобы подняться на них, прежде чем я мог показать их. Как обычный человек, я должен был, по крайней мере, вырасти до определенной точки, где я смогу выжить.

К счастью, я уже знал много информации об этом мире. Если я тщательно выучил их, я мог бы найти способ собрать немного сил с этой жизнью, которая не лучше, чем у мухи.

Бум...

Сколько я ни смотрел на карту, ответа не находил. Точнее было бы сказать, что я знал ответ, но не было никакого способа добиться его. Я знал, где спрятаны такие сокровища, как сердце дракона. Настоящая проблема заключалась в том, что спрятанные сокровища охранялись могущественными монстрами.

Я ничего не мог поделаться, когда у меня даже не было меча. Я был глубоко погружен в свои размышления, когда увидел перед собой звезды.

- Я же велел тебе убрать Коровье "добро"!

Обернувшись, дядя пришел в ярость.

Агх, что с этой жизнью?

Я взял сельскохозяйственный инструмент и направился к загону, ворча. Там я прокрутил немного истории об этом человеке по имени Валлер на экране персонажа.

- Хм...

Родители Валлера умерли, когда он был совсем маленьким. С тех пор дядя использовал его почти как раба. Я полагал, что этот дядя вообще не относился к нему как к племяннику.

Он был гнилой человек.

Пока я делал вид, что убираю коровьи провизии, я решил сбежать посреди ночи.

Наступила ночь.

- Хрррррррр! Хырррррррррр!

Дядя храпел довольно громко. Я двигался осторожно. Я уже собрал вещи до наступления ночи. Я ждал до ночи, чтобы украсть дядины деньги. Валлер знал, где дядя спрятал деньги, но он был слишком труслив, чтобы что-то предпринять.

Скрип! Скрип...

Стоя на цыпочках, я осторожно перерыл мебель в комнате дяди и нашел кошелек с деньгами.

Лязг!

Судя по звуку, мешок был набит монетами. Я без колебаний сунул его в карман и выбежал из дома.

Пшеничное поле блестело во всех направлениях от лунного света. Игра была невероятно реалистичной по сравнению с той, в которую я играл в своей комнате.

- Это так реально.

Я старательно бежал, любясь окружающей средой, которая была неотличима от реального мира. Валлер был здоров и обладал хорошей выносливостью. Вскоре показалась небольшая речка, обозначающая границу деревни. Если я пересеку крошечный деревянный мостик без забора, это будет конец этой крошечной адской дыры.

- Ты! Ты гнилой ублюдок! ..

В этот момент сзади появился крупный мужчина, и его крик слабо отозвался эхом в ночи. Это был дядя. Я думал, он спит, но он каким-то образом знал, что деньги пропали. Я на мгновение заколебался, но остался ждать на мостике.

- Ты неблагодарный щенок! Ты даже не благодарен мне за то, что я тебя вырастил, но ты даже сбежал с моими деньгами! Хаа! Фух!

Он говорил убийственно, задыхаясь. Он даже взял с собой посох, чтобы попытаться избить меня до полусмерти. Одним ударом посоха по голове, и я умру. Никому не будет дела, если простой раб умрет в какой-нибудь сельской местности вроде этой. Его намерением было убить меня.

Но не слишком ли это меня недооценивает? Несмотря на то, что я всего лишь начального уровня, я все еще обладал боевым опытом от того, что раньше играл как герой.

Я не умру из-за какого-то мужчины средних лет с пивным животом, размахивающего посохом. К тому же Валлер был довольно проворен.

- Выкуси!

Бах!

Посох с убийственной аурой опустился вниз. Но я быстро увернулся. Это было немного близко из-за того, что он находился в теле обычного человека, но в целом было не так уж плохо.

- Эй! Ты увернулся?

Дядя пришел в еще большую ярость, как будто не ожидал этого. Но этот человек не знал боевых искусств. То, как он размахивал посохом среди ночи, было неуклюже. Он даже не смог правильно рассчитать расстояние и ударил где-то у моих ног.

Я быстро схватил посох и ухватился за него. Вскоре дядя уже не мог скрывать своего гнева.

- Ты! Ублюдок!

Он полностью отпустил посох и бросился вперед, размахивая кулаками по широкой дуге. Он решил, что, вероятно, сможет справиться со мной голыми кулаками. Но я слегка пригнулся, чтобы увернуться. Он просто не мог остановить собственную инерцию, заставившую его упасть с моста.

Всплеск!

- Уввааааа!

Он плескался после падения в холодную воду посреди ночи. Река доходила ему только до пояса, но он кричал так, словно тонул. Посмотрев на эту нелепую сцену с минуту, я начал бить его посохом.

Бах! Бум! Хрясь!

- Аррррр! Ах ты, сукин сын! .. Ай!

В ночном небе раздался звук умирающей свиньи. Я намеренно избегал удара по голове. Он умрет, если я ударю его по голове, поэтому я целился только в плечи. Сначала он стоял там, принимая удары силой воли, но начал переходить вброд реку, когда стало слишком больно.

Я погнался за ним и на бегу продолжал размахивать посохом.

- Аййгггх! Б**ть!

Каждый раз над пшеничным полем раздавался страдальческий крик дяди. Это было похоже на умирающую свинью. Я не сдержался ни на йоту. Причина была не в том, что утром он ударил меня по затылку.

Это было потому, что, играя в роли персонажа по имени Валлер, я мог медленно чувствовать его эмоции и воспоминания. Его прошлые боль и страдания не были шуткой, и я намеревался отплатить за все.

Этот человек был отбросом, который обращался со своим племянником, как со скотом.

- Кхааа!

В конце концов он рухнул после того, как покончил с этим. Судя по тому, как его трясло, на полное выздоровление уйдут месяцы.

Обычно это занимало некоторое время, чтобы оправиться от побоев, во всяком случае. Ему

повезло, что он вообще выжил.

- Тьфу! Живи теперь как надо, упырок!

Я плюнул в него и обернулся. Несмотря на то, что его преследовали посреди ночи, он чувствовал себя довольно хорошо. К тому же, поскольку я взял деньги дяди, мне не нужно было беспокоиться о деньгах какое-то время.

Я выбрал направление на запад. В том направлении было место, где река Гавел разлилась, образовав болото, и там было легендарное зелье, которое мог достать даже обычный человек вроде меня.

Если бы я мог получить это легендарное зелье, мне больше не нужно было бы беспокоиться о смерти, как муха. Как и ожидалось, все шло гладко даже как обычный человек, за которого я играю. Я взглянул на экран своих достижений.

<Начало как авантюрист!: +10 очков>

Это был довольно высокий балл за избиение мужчины средних лет с пивным животом. Учитывая, что в конце игры уничтожение огра принесло бы вам только 1 очко, казалось, что начало приключения ценилось очень высоко.

- Ладно, давай-ка пройдем через это.

Я взвалил на плечо посох и взволнованно побежал под сияющим лунным светом.

Перевод выполнен Командой "TeaLotus"

Перевод и Редакт: Username

<http://tl.rulate.ru/book/6413/1292280>