Глава 3.

Лим Челхо был настоящим ядром команды из тридцати трёх ученых, которые создали систему виртуальной реальности, а также человеком, руководящим разработкой «Satisfy», и основателем S.A. Group.

За последние несколько лет он обзавёлся целым перечнем титулов: «Человек, знающий бога», «Создатель системы виртуальной реальности», «Человек, изменивший мир», «Отец Satisfy», «Самый богатый человек нации», «Одна из самых влиятельных фигур в мире», «Лицо, получающее предложение по натурализации десятки раз в год со всего мира», «Гордость Южной Кореи» и многими другими.

Бесчисленное количество его титулов явственно говорило о том, что всякий раз, когда он появлялся на каком-либо международном мероприятии, его личность привлекала к себе внимание абсолютно всех гостей и СМИ, а его влияние стало выше, чем у американского президента. Любой человек мечтал бы оказаться на его месте.

Впрочем, на самом деле его жизнь была не такой красочной, как её описывали средства массовой информации. Он был руководителем команды разработчиков популярной VR-игры, а также руководителем S.A.Group, а потому отдыхал менее четырех часов в день. Однако, следовало ли его назвать несчастливым человеком? Нет. Лим Челхо делал то, что хотел, и очень гордился результатом своих многолетних разработок, завоевавшим сердца двух миллиардов человек.

- Хрм-м-м?

Сегодня Лим Челхо тоже не суждено было как следует выспаться. Услышав тихую, но настойчивую вибрацию своего мобильного телефона, Челхо открыл глаза и увидел, что сейчас ровно 02:50 ночи. Прошло всего 20 минут с тех пор, как он заснул. Порядком поднакопившаяся усталость давала о себе знать, а потому Лим Челхо совершенно безрадостным голосом рявкнул в трубку:

- В чём дело?

Однако в ответ раздался настолько взбудораженный и встревоженный голос, что Лим Челхо тут же проснулся.

- Выезжаю немедленно! И подготовьте мне полный отчёт!

Лим Челхо быстро оделся и забежал в лифт, ведущий в подземный этаж его дома. На территории подземной автостоянки красовались автомобили самых известных марок, к тому

же выпущенные ограниченным тиражом. Недолго думая, Челхо забрался в спортивный автомобиль с дверями в стиле бабочки и рванул к главному офису своей компании.

...

Офис управления VR-игрой, «Satisfy».

Не удосужившись потратить даже несколько секунд, чтобы перевести дыхание, Челхо влетел в свой кабинет и тут же вызвал к себе Юн Нахи, руководителя оперативной группы.

- Итак, что тут у нас?

- Это произошло пять минут назад.

-Как интересно!

Взбудораженный Лим Челхо плюхнулся в кресло, после чего перевёл взгляд на большой настенный монитор. Поставленное на паузу видео вновь заиграло. Главным героем оказался воин 73-го уровня. Это был простой парень азиатской наружности, нашедший в северной части острова скрытую пещеру, в которой хранилась «Редкая книга Пагмы», и... Использувавший её.

Пока Лим Челхо смотрел видео, его помощница передала ему два документа.

- Хм-хм... Как и в самой «Satisfy», он - обычный человек, не имеющий никаких выдающихся талантов. Подвергнувшись воздействию нашей игры, он начал испытывать проблемы с самоконтролем, что привело к падению его уровня жизни... Всё-таки интересно, как этот человек умудрился найти пещеру, защищённую сложнейшим алгоритмом? У него есть какие-то скрытые способности, о которых он не знает? - потирая подбородок, пробормотал учёный.

Согласно анализу суперкомпьютера команды разработчиков под названием «Морфиус», Пещера Северного Края должна была быть обнаружена игроками примерно через год и десять месяцев. Другими словами, это означало, что появление легендарной «Редкой книги Пагмы» первоначально предполагалось практически через два года.

Однако какой-то молодой человек превзошел эти ожидания и сумел ускорить осуществление данного события. Игроков, которые прошли через 2-ое изменение в своём классе, было меньше сотни, так что теперь его можно было назвать единственным в мире обладателем легендарного класса.

Учёного порядком заинтересовал этот любопытный игрок, который сумел преподнести ему такой сюрприз. Но вот Юн Нахи вовсе не думала об этом молодом человеке как о ком-то особенном.

- То, что он обнаружил северную пещеру, - всего лишь результат совпадения и одержимости.

- Хм-м-м...

Молодой человек по имени Шин Янгу, играющий персонажем под ником «Грид», целый год не вылезал из одного-единственного города, накопив в нём 8,000 очков репутации. Отдельного упоминания заслуживал его Интеллект, значение которого не достигло даже 50-и пунктов.

Однако в совокупности все эти факторы завершили исполнение условий, необходимых для получения задания от графа Ашура. Три месяца Грид безвылазно исследовал регионы, кишасшие монстрами 200-го уровня и выше, в результате чего несколько раз погиб.

Но наиболее впечатляющим было открытие им Пещеры Северного Края. В ней он отыскал требуемый квестовый предмет и впоследствии был ослеплён своей собственной жадностью. Решив выйти из игры, он выполнил ещё одно скрытое условие, тем самым получив возможность стать обладателем легендарной книги.

- Есть ещё дюжина способов выполнить заложенные программой условия, и... Выход из системы - самый экстремальный из них.

Так или иначе, как уже упомянула Юн Нахи, полученный результат был следствием пересечения слепого случая и банального упрямства. Тем не менее, этот молодой человек доказал, что совпадения, произошедшие несколько раз подряд, вполне могут привести к желаемому результату. И это в очередной раз напомнило задумавшемуся учёному, насколько ценными были терпение и усердие.

- Да... В какой-то мере, удача и упорство - тоже сверхспособности.

- Господин Лим, а что это за отрицательный уровень? - спросила Нахи, глядя на информационную сводку о Гриде.

- Отрицательный уровень? Ха, этот феномен также следует отнести к благословлению фортуны.

- А-а?

Самый выдающийся в мире учёный говорил о...фортуне?

- Как ты знаешь, игроки ниже уровня 10 получают «начальный бонус», а потому их текущее значение опыта не падает даже после смерти. Это означает, что они не подвержены влиянию штрафа в виде падения уровня. Однако, на самом деле существует некая скрытая особенность. Понижение уровня из-за провала в задании будет соблюдаться вне зависимости от «начального бонуса». Тем не менее, новичок не может получить задание, которое приведет к снижению

уровня, а потому, эта скрытая особенность должна была остаться такой лишь в теории, – усмехнувшись, пояснил Челхо.

Затем учёный ненадолго замолчал, сделал глоток ароматного кофе и, наконец, продолжил:

– Наши коллеги предсказывали, что если всё будет следовать обычному курсу, то игрок, получивший «скрытое задание графа Ашура» будет как минимум 350-го уровня. Учитывая это, у такого игрока будет достаточно высокий шанс одолеть графа в лобовом столкновении и стать преемником Пагмы. Другими словами, у него не будет недостатка в способностях, как у этого молодого человека, и он не провалит задание.

Прокрутив в голове полученную информацию, Юн Нахи поняла один немаловажный нюанс. Получив задание, Грид принял самое крайнее решение, поскольку боялся потерять честно заработанный трофей. В связи с этим он получил легендарный класс, обнуление уровня, а следом за этим ещё и штраф за провал задания.

Игроки, не достигшие 10-го уровня, пребывали под действием особого благословения, а потому, в случае смерти, не должны были потерять ни капли опыта. Однако данная особенность не распространялась на проваленные задания. Вот почему, после обнуления уровня до 1-го, Грид в итоге получил его отрицательное значение.

Однако оставался ещё один вопрос. Почему Лим Челхо относился к этому, как к чему-то удачному?

– Значит... Игрок может самым обычным способом заработать необходимые очки опыта и получить бонусы за каждый поднятый уровень?

– Верно. В настоящее время он находится на -1-ом уровне, так что для достижения 1-го уровня ему нужно поднять целых два уровня, за которые он получит 20 очков характеристик, – кивнул Челхо.

– ... Это означает, что его базовые характеристики будут на 20 очков выше, чем у другого персонажа того же уровня?

– В точку. Этот молодой человек получил непредвиденный бонус, который был бы невозможен, будь он игроком, способным пройти задание графа Ашура. Он действительно везучий парень.

– Но... Легендарный класс появился на два года раньше, чем планировалось. Легендарные классы сами по себе очень сильны, а если у этого игрока будут ещё и завышенные характеристики... Это не нарушит баланс? – с посерьёзневшим лицом спросила Нахи.

В ответ Лим Челхо указал на документ, в котором перечислялась информация о Гриде, и ответил:

- Согласно этому графику, его уровень был довольно низким по сравнению с количеством времени, которое он затрачивал на охоту. Этот парень не особо умён, особенно учитывая то, что он целый год оставался в одном и том же городе. Не похоже, чтобы у него были задатки профессионального геймера. Тебе не о чем беспокоиться.

- Вы уверены? В глазах других игроков даже этого может оказаться достаточно, чтобы его называли особенным.

- Ну а даже если так, что мы можем сделать? Ты прекрасно знаешь о нашей политике невмешательства в игровой процесс, так что постарайся думать об этом, как о чём-то положительном. Разве это не к лучшему, что книгой Пагмы завладел обычный игрок, а не какой-то «топ»? К тому же, по сравнению с другими легендарными классами, преемник Пагмы относительно слаб в бою.

На какое-то время в кабинете водрузилась тишина, а затем Лим Челхо внезапно вздрогнул и задумчиво покачал головой.

- Нет, это неважно... Ладно, пожалуй, я пойду. Спасибо, что работаете в столь поздний час. Я распорядюсь, чтобы вам выписали бонус, так что, пожалуйста, не сбавляйте оборотов.

Сотрудники, услышавшие про «бонус», тут же просветлели. Тем временем Лим Челхо напоследок улыбнулся и вышел из кабинета.

Одна лишь Юн Нахи молчала, пытаюсь понять, что же мог означать тот удивлённый взгляд её начальника...

Поскольку из Патриана меня изгнали, своё постоянное место жительства я потерял. В связи с этим, мне ничего не оставалось, кроме как воскреснуть в храме неподалёку от последнего места смерти. И, по иронии судьбы, таким местом оказался храм бога тьмы, Ятана.

В тёмном зале царил гнетущая атмосфера, а мимо то и дело проходили угрюмые жрецы в чёрных балахонах. У центрального алтаря толпились какие-то фанатики, время от времени бьющие себя по груди и что-то громко вопя. Смотреть на всё это было действительно жутко.

- Ай-а-а-а-а!

Ну а в качестве бонуса к этой адской картине из-под земли раздался перепуганный женский крик.

«... Ну, это просто ничто по сравнению с кое-каким другим пресловутым местом», - подумал я, вспомнив о своей срочной службе. Если для обычного человека мрак Храма Ятана мог

показаться настоящим кошмаром, то для тех, кто побывал в нашей части, все эти фанатики были не опаснее ряженных пугал.

Куда больший страх я испытывал, когда дрожащим голосом пытался вызвать окно статуса. В конечном итоге, собрав все силы в кулак, я произнёс эти два роковых слова:

- О-окно с-с-статуса.

Имя: Грид.

Уровень: -1 (0/20).

Класс: Преемник Пагмы.

* Увеличенная вероятность добавления дополнительных эффектов при создании предметов.

* Увеличенная вероятность усиления предметов.

* Вы безоговорочно можете экипировать все типы артефактов. Тем не менее, в зависимости от рейтинга предмета, Вы получите определенный штраф.

Титул: «Тот, кто стал легендой».

* Дополнительное сопротивление аномальным условиям.

* При падении текущего уровня Здоровья до минимума Вы выживете.

* Быстрое признание.

Здоровье: 14/14.

Мана: 14/14.

Сила: 1.

Выносливость: 1.

Ловкость: 1.

Интеллект: 1.

Проворство: 1.

Самообладание: 1.

Упорство: 1.

Достоинство: 1.

Проницательность: 1.

Очки характеристик: 0.

Вес: 3,035/20.

* Лимит допустимого веса превышен более чем на 200%, в связи с чем Ваша текущая скорость передвижения снижена на 100%.

* Вы перегружены и не можете эффективно использовать свои силы.

* Высокая вероятность получения «ослабленного состояния».

На меня нахлынул целый поток эмоций.

Откуда взялся этот чёртов отрицательный уровень я до сих пор не понимал, однако ужасные характеристики, с которыми я не мог победить даже кролика, вызвали у меня вполне оправданный гнев. Впрочем, когда я увидел дополнительные эффекты, появившиеся после изменения класса и получения титула, мой гнев сменился замешательством.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/305518>