

Глава 194. Появление Демонов (1)

Айриэль встретила Яна яркой улыбкой.

– Добро пожаловать, Ян. И правда прошло много времени.

– Давно не виделись, Айриэль.

Ян старался выглядеть спокойным, но уголки его губ все ползли вверх.

«Вау, быть такой красивой в графике VR игры. Но, Хайрин все равно красивее!»

Ян, подумав о Хайрин, собрался с мыслями и продолжал квест.

– Я уже объяснил тебе все по кристаллу, но пришел я после того, как получил квест от Бессмертного.

Айриэль разозлилась, но потом пошутила.

– Ты так быстро прибыл сюда, чтобы выполнить квест Бессмертного, но почему я до сих пор не слышу никаких новостей от тебя насчет моего квеста?

Ян не знал, что ответить, он не мог понять, злится она или говорит на полном серьезе. Его бросило в холодный пот, и он тихо ответил.

– Эт-это... Я еще не достиг 3 уровня Мастера.

Для того, чтобы пройти квест Айриэль «Тень Дьявольского Дракона Халифы» Яну требовался 3 уровень Мастера Призывателя. Он уже был Мастером, но лишь со вторым уровнем. Ему не хватало еще 1 лвла.

«Никогда бы не подумал, что не смогу перейти на 3 уровень, будучи уже на 170 лвле»

Когда он только получил этот квест, юноша решил, что сможет пройти его даже с 150 уровнем. Айриэль лишь рассмеялась от извинений Яна.

– Я знаю. Тебе совсем немного не хватает. Я просто шучу.

Но юноша еще больше испугался.

«Что за черт... Даже НИПы умеют шутить?»

Обменявшись парой слов, Айриэль перешла к главной теме разговора о квесте.

– Ян, тебе же нужна информация о демонах?

Ян закивал.

– Да, судя по словам Бессмертного. Он сказал, что ощутил энергию демонов, которые вторглись на континент тысячу лет назад. Сказал, что нужна информация о них, прежде чем мы столкнемся с ними вживую, и что ее я могу узнать у тебя.

Ян вдруг засомневался.

«Но какого рода информацию она вообще должна мне дать? Она расскажет мне их слабые стороны? Как их легче убить... Тогда это было бы здорово. И если я получу информацию, я смогу завершить квест»

Но у квеста «Появление Демонов» был уровень сложности S. Значит, будет не так-то просто все узнать.

Айриэль улыбнулась.

– Одну минуту, мне нужно найти пару Предметов. И мне потребуется немного времени, чтобы найти их.

– Ох, конечно...

Ян почесал затылок и присел на камень, а Айриэль зашла в дом. Спустя некоторое время она вышла, неся в руках какие-то Предметы. В левой руке был очень старый свиток, а в правой тыквенную бутыль.

– Вот, возьми их.

Ян был очень озадачен. Рассмотрев Предметы, он спросил.

– И как их использовать?

Девушка продолжала объяснять.

- В этом пергаменте вся информация о демонах. Ее записали сюда после той войны.

Ян попытался открыть его.

- Хмм... Просто открыт его вот так?

Но Айриэль тут же остановила его.

- Нет, не открывай сейчас.

- Почему?

- Сейчас нет никакого смысла это делать. Написанное внутри запечатано.

- Ах-ха, вот как!

Ян уже предчувствовал, что ему придется продолжить поиски.

«Похоже, она попросит меня пойти и собрать что-то в эту бутылку. Судя по тому, что уровень сложности S, не думаю, что она даст мне какое-то сложное задание. Это собирательный квест»

Ян попал в точку. Но все же этот квест немного отличался от других квестов.

- Эта бутылка древний артефакт, наполненный древней магией. Если ты будешь охотиться на магических зверей с этой бутылкой, ты сможешь затем хранить их в этой бутылке.

- Ооо...

Слова «магический зверь» очень заинтересовали Яна.

«Что это? Буду ли я первым человеком, кто сможет войти в Дьявольщину?»

Они продолжали разговор.

- Ян, ты знаешь, что этот Лес Любви очень интересное место и другое?

- Да, я слышал об этом от Гриппера.

- Тогда мне будет проще объяснить.

Айриэль замолчала на мгновение, а затем продолжила.

- Дьявольщина тоже такое же другое место, как и Лес Любви. И я могу открыть дверь в другой мир, которая ведет в Дьявольщину.

У Яна глаза чуть на лоб не полезли.

- Оо!

- Конечно, с моими способностями я не смогу держать ее открытой долгое время. Но смогу где-то четверть суток.

- Я понял.

Айриэль кивнула и закончила свой рассказ.

- Пройди через дверь, что я создала, и поохотись на магического зверя низкого класса Лакоума. Если ты соберешь 200 душ Лакоума в эту бутылку, сможешь распечатать свиток.

И перед Яном высветилось сообщение о квесте.

Звонок-

Появление Демонов I (Скрытый) (Связанный)

Айриэль, глава Леса Любви также известная как Эльф Призыватель, может открыть двери, что ведут в Дьявольщину.

Она передала тыквенную бутылку, которой уже тысяча лет, а также древний пергамент, который содержит информацию о демонах.

Но свиток запечатан, и невозможно прочесть информацию. Чтобы это сделать, нужны души Лакоума.

Соберите 200 душ Лакоума в тыквенную бутылку и верните ее Айриэль.

Уровень сложности: S

Условие квеста: Призыватель с Божественным Драконом Карцисом

Призыватель 1 уровня Мастера

Время: Нет

Награда: ?

*Этот квест не может быть отклонен.

* * *

Среди всех разработчиков игр в Корее, самой большой была компания LB Corp., которая и выпустила Кайлран. И она была поистине уникальной, отличалась от всех других компаний. Вообще, в сфере игр в Корее крупные компании выпускают игры мелких и средних разработчиков и заботятся лишь о продаже и их запуске. Но LB Corp. просто разработали одну игру Кайлран, и даже имея лишь ее одну, уже стали самой большой компанией в игровой сфере Кореи.

Конечно, когда Кайлран только была выпущена, все очень сильно интересовались ею, но даже спустя год она получает 95% акций. Кроме того, самым впечатляющим является то, что люди, которые не очень любят игры, хотят играть.

Главный офис LB Corp расположен на окраине Сеула. В конференц-зале на самом верхнем этаже проводилась презентация, в которой представляли новое обновление.

- Презентация команды разработчиков третьего обновления завершена.

Перед большим экраном встал мужчина и громко захлопал в ладоши. И следом за ним взял слово пожилой мужчина, что сидел на самом верху. Это был Ко УнЧан, главный директор и создатель VR игры в LB Corp.

- Мне понравилась ваша презентация, глава отдела Ким.

- Спасибо, директор.

Ко УнЧан поправил очки, что немного спали с переносицы, и продолжал.

– Что ж, основываясь на ваших задумках, глава отдела Ким, как вы думаете, что является отличает это обновление от предыдущих двух?

Глава отдела Ким помедлил. Ко УнЧан был тем, кто сделал свое имя известным, он был частью команды планирования десять лет назад. Поэтому он очень трепетно относился к каждой части и обновлению.

– Самое важное это то, что контент меняется в зависимости от игроков.

– Изменения говоришь...

– Да. И хотя степень свободы предыдущего контента была также высока, все шло так, как и задумывалось, и независимо от того, как пользователи играли в игру, разница была лишь в том, что время и результат были разными, но суть и направление одни. Но в этот раз контент совсем другой. Все полностью зависит от игроков и меняется в зависимости от их способностей.

Ко УнЧан кивнул и сказал.

– Отлично, продолжайте.

Глава отдела Ким продолжал.

– Например, в случае с Дьявольщиной, которая будет впервые открыта. Все будет зависеть от того, как игроки пройдут квесты, разбросанные по всему континенту. От этого зависит, где начнется война с демонами.

Он проговорил все на одном дыхании, и, сделав секундную паузу, продолжал.

– Существует бесконечное количество возможных случаев, которые ни наша команда планирования, ни команда разработчиков не могут посчитать. Но если игроки преуспеют с квестами так, как задумано, война начнется как «вторжение в Дьявольщину».

Ко УнЧан спросил.

– Если они не сделают этого, то тогда война будет иметь характер оборонительный, они будут обороняться от демонов?

Глава отдела Ким кивнул.

- Верно, Президент. И от этого зависят и характеристики самого континента, которые могут полностью поменяться.

- Понятно. Это очень свежий материал.

Ко УнЧан погладил бороду, а затем задал другой вопрос.

- Тогда, когда игроки начнут выполнять эти квесты?

Глава отдела Ким тут же ответил.

- Мы уже распространили несколько квестов по континенту, и насколько я знаю, уже есть пара игроков, кто уже приступили к прохождению. Я думаю, это займет неделю, когда все квесты уже будут полностью созданы.

В этот момент дверь в конференц-зал распахнулась, и кто-то зашел.

Бам-

Все взоры сидящих в зале были обращены к неожиданному гостю, а человек, что сидел у входа, закричал.

- Кто вы? Как вы смеете врывать во время переговоров?!

Но мужчина лишь закричал, обращаясь к главе отдела Киму.

- У нас большая проблема, глава отдела Ким!

- Что такое, менеджер Ю, что случилось?

Несмотря на то, что это была компания по разработке игр, и атмосфера в ней была легкая и спокойная, такое произошло впервые. Все были очень взволнованы. Ко УнЧан с интересом наблюдал за происходящим. Менеджер Ю отдышался, а затем сказал.

- Двери в Дьявольщину открыты!

<http://tl.rulate.ru/book/3842/348211>