

"Минуточку, этого подземелья изначально не было в игре?!" спросил я с крайним шоком на лице, "но Диана уже узнала часть этих монстров, сказала мне, что это подземелье - проклятое!".

"Да, у нас есть несколько редких подземелий, созданных, чтобы имитировать настоящие подземелья этих монстров, но это подземелье, которое ты только что очистил, не ложное, а настоящее, и это не только одно подземелье, все подземелья в игре были прокляты".

Он рассказывал мне какие-то невероятные ужасающие факты таким спокойным тоном, что я засомневался в том, что только что услышал! "Ты хочешь сказать, что все подземелья в этом игровом мире прокляты? Они такие же, как это?" спросил я, пытаюсь подтвердить то, что только что услышал.

"Не только в этом игровом мире, во всех игровых мирах так. Неважно, сколько ему лет, все подземелья заражены и прокляты этими авангардами".

Его ответ заставил меня понять всю серьезность нынешнего кризиса, но он также кое-что прояснил для меня, и я поспешно спросил:

"Как это произошло? И разве вы не можете уже все исправить?".

"Вздых", - получил я только этот ответ, в то время как мой хозяин сказал:

"Все не так просто. Вторжение уже проникло так глубоко в основу игры. Если не будет двух решений, никто не сможет вылечить игру от этой болезни".

"Два решения?" спросил я с некоторым предвкушением. Я чувствовал, что какими бы ни были эти два решения, я имел к ним прямое отношение.

"Первое - это отправиться в каждый мир, очистить все подземелья вручную, убив всех проклятых существ, и после этого проклятие будет снято с нас", - сказала леди Нада, прежде чем добавить: "Но это решение совсем не практично".

"Я сделала так, что звание спасителя может получить любая команда, очистившая одно подземелье, чтобы они могли помочь и облегчить тяготы своих игровых миров", - добавил хранитель, и я понял, что это решение вовсе не было решением!

Если бы я только подумал о том, сколько подземелий существует только в моем текущем игровом мире, то я бы сильно ужаснулся от их количества, и это только в одном игровом мире.

Это решение может быть временным, давая игрокам возможность нормально повышать уровень, как раньше, или хотя бы приближаться к тому, что они повышали в прошлом.

Но что касается всей игры, то о таком решении даже думать не стоило!

"А как насчет второго решения?" спросил я.

"Это отправиться прямо в корневой мир, первый мир, когда-либо созданный в игре, и очистить там основное подземелье, - сказал хранитель и сделал паузу, после чего добавил после секундного колебания: - Это не просто обычный мир или обычное подземелье, это открытое поле боя, где вам придется сражаться со своей армией против армии, состоящей из таких монстров, с которыми вы только что сражались, намного сильнее и намного многочисленнее,

чем вы можете себе представить".

Его слова казались страшными, для других, но для меня в них был проблеск надежды и спасительного света. "Мне нравится это решение", - сказал я, и, казалось, все они ожидали моего ответа, так как мой хозяин и леди Нада покачали головами, прежде чем хранитель объяснил:

"Все не так просто, поскольку все зараженные подземелья во всей игре работают на эту конкретную армию. Они набирают силу и численность, превосходящую ваше воображение с каждым днем! Каждый убитый игрок в этих подземельях дает толчок этим монстрам".

"Тогда остановите вход в эти подземелья, не позволяйте игрокам входить в них", - ответил я, предложив простое решение, которое пришло мне в голову.

"Вздых, я не могу этого сделать", - усталым тоном ответил хранитель, - "Я уже получил сильный удар от этих сил, и теперь мне нужно восстановиться, готовясь к финальной битве".

Его слова потрясли меня, сильно потрясли, так как я никогда не думал, что такое могущественное существо может быть атаковано. Прежде чем я успел спросить, он продолжил:

"

Меня предали дворяне этой империи, эти нелояльные открыли дверь в мою тайную резиденцию, позволив части вражеского авангарда напасть на меня там. Мне удалось убить их всех, но в ответ я получил множество ран. Кроме того, я не могу запретить игрокам входить в эти подземелья, иначе тьма внутри распространится на всю игру и превратит ее в одно большое кошмарное подземелье!"

Его слова заставили меня на некоторое время замолчать, пока я пытался осознать все эти шокирующие новости. В тот момент, когда дворяне должны были встать на защиту своей империи, они подвели ее, предав.

"Значит, мы должны войти в подземелья, продолжать умирать и усиливать наших врагов, это очень несправедливо! Разве мы не можем найти способ разорвать эту связь?" спросил я, высказав свою мысль.

"Мы не можем, так как все эти подземелья теперь связаны с главной армией в основном мире, первом мире", - ответил хранитель.

"Значит, мне нужно собрать армию, и пойти атаковать и убить их, тогда пойдем прямо сейчас, зачем ждать, пока они станут сильнее?"

"Это не так просто", - поспешно сказал хранитель, - "здесь есть одна загвоздка, не обычные игроки могут напасть и убить их".

Его слова внезапно напомнили мне кое о чем. "Требуется пользователь мистического искусства?! Вот почему здесь присутствуют священные земли? Это не война против демонов, это для того, чтобы обучать нас!"

"Не могу с этим не согласиться, - ответил хранитель, - но детали гораздо сложнее. Но твоя догадка верна, только игроки мистического искусства могут войти туда и вступить в бой, и чем больше у тебя игроков мистического искусства, тем выше твои шансы убить их."

"Тогда давайте попросим помощи у общества мистического искусства", - предложил я, оглядывая своего хозяина.

"Вздых, общество мистического искусства сейчас переживает очередной кризис", - покачал головой мой хозяин с выражением глубокого сожаления и печали на лице.

<http://tl.rulate.ru/book/42105/2188099>