Глава 37

В комнате наблюдения Корпуса Атласа воздух наполнился тяжелой атмосферой, поскольку у всех людей, сидевших напротив, были серьезные выражения на лицах. После минуты молчания заговорил Кевин Льюис.

Дэн и все остальные согласно закивали головами, поскольку больше ничего сказать не могли. Поскольку Зефир не оправдал их прежних ожиданий, они решили тщательно следить за ним. Но чем больше они следили за ним, тем больше росло их удивление.

Сначала они были удивлены его действиями в квесте защиты, поскольку он смог использовать потенциал и эффективность своих классов и предметов. Он также дебютировал в качестве партнера Кьюби на поле боя.

Но на этом их сюрпризы не закончились. Они были еще более шокированы, когда он смог получить 2 камня души, вероятность получения которых составляет 0,00000001%, независимо от того, насколько высока ваша производительность. Однако все было по-другому из-за большой удачи Зефира, которая помогает ему обойти эту вероятность.

При появлении камня души разработчики Тетсура стиснули зубы, расстроившись, что у Зефира уже есть много хороших вещей на ранней стадии игры. Поскольку они были теми, кто разработал Тенсуру, они знали, каково будет всемирное влияние камней души в Тенсуре.

Однако на этом их удивление не закончилось. Некоторые из них даже упали в обморок, увидев, что Зефир получил Яйцо Героя и Семя Повелителя Демонов. Это может быть просто уникальный рейтинг, но если условия были выполнены, его ценность даже выше, чем у легендарного предмета.

Их разочарование только росло, поскольку Зефир играл в игру нерешительно и вообще не воспринимал Тенсуру всерьез. И так, они даже начали сомневаться в том, что произошло дальше, Зефир смог встретиться с запечатанным Чародейским Драконом Хюрканом и смог подружиться с ним.

Некоторые из них даже потеряли сознание, когда создавали драконов очень гордыми. Видеть другие расы, кроме них, ничтожными, как муравей. Однако Хуркан был исключением. Поскольку он был запечатан на 500 лет, он терпел скуку, которую испытывал в течение этого времени.

Имея возможность поговорить с кем-то, Хуркан не позволил своей гордости взять верх над ним, в результате чего Зефир разговаривал с драконом на равных. Сначала они были тронуты разговором, так как разработчик подумал, что это «Великая встреча одиночек». Однако их шок продолжался…

Зефир смог заключить контракт с Хурканом как с равным дракону, в результате чего он стал Подрядчиком Дракона, о существовании которого никто из них не подозревал, поскольку они не разрабатывали его с самого начала. Разработчики разработали игру таким образом, чтобы игрок не мог встретить дракона на протяжении всей игры, а тем более заключать с ним контракт.

Однако из-за неожиданного события суперкомпьютер Уриэль пришел к выводу, что это достижение Зефира, и наградил его за это. Уриэль также добавил к нему некоторые ограничения, поскольку обладание силой дракона на ранней стадии игры нарушит баланс.

Они также были удивлены тем, что Зефир смог понять, как использовать камни души, что позволило Зефиру поглотить барьер вместе с Хурканом. Они восхищались тем, насколько он умен, используя все, что у него было, только для того, чтобы хищник преуспел, даже если его шанс успеха составляет 0,3%.

Они смогли увидеть редкую сцену, в которой он серьезно относился к чему-то. Но что шокировало их всех, так это то, что он был убийцей драконов. Все его предыдущие подвиги уже можно считать невозможными, однако быть убийцей драконов — совсем другое дело.

Невозможно совершить набег на дракона. Во-первых, драконы не были созданы для рейдов игроков, поскольку драконы не были целью для рейдов. Это было четко указано в настройках Тетсура по умолчанию. Однако система расценила пожирание Зефиром барьера, а Хуркана как убийство дракона.

— Нет, как это случилось?

— пробормотал Дэн, обвиняя Зверя Бездны в том, что он случайно отправил Зефира туда, где был запечатан Хуркан. Если бы не он, ничего из этого не произошло бы в первую очередь.

Поскольку он был главой Atlas Corps, он отвечал за предотвращение появления ошибок и ошибок на сервере в режиме реального времени. Поэтому существование Зефира было для него очень хлопотным. Каждый раз, когда Зефир создавал переменную, выходящую за рамки категории игрока, ему приходилось работать сверхурочно.

Дэн Сантьяго не смог совладать со своей кипящей яростью и ударил по столу. Его лицо было зеленым, и он скрипел зубами.

«Эта ситуация очень интересна».

В кабинет оперативной группы вошел джентльмен. Он был отцом суперкомпьютера Уриэля и создателем Тенсуры. Основатель и председатель Корпуса Атласа Седрик Феликс. После простого приветствия и призыва сотрудников вернуться к работе он сел напротив Дэна.

Этот инцидент произошел не по вине Дэна Сантьяго. Это была вина самого Зефира за то, что он был таким непредсказуемым, но он все же извинился. Дэн Сантьяго был главой оперативной группы Тенсуры.

Он не стал оправдываться и извинился за то, что разрушил задуманную структуру игры.

Седрик Феликс ухмыльнулся ему.

«Я не думаю, что это та ситуация, когда вам нужно извиняться».

Дэн Сантьяго был сбит с толку. Чародейский дракон Хуркан. Трансценденты, запечатавшие его, узнают, что печать и Хуркан исчезли. Руководители Корпуса Атлас, знавшие мировоззрение Тенсуры, должны были знать, что печать Хурокана недавно исчезла.

"Я-разве это не большое дело?"

Игрок исказил мировоззрение игры, в которую играли миллиарды людей. Это была серьезная проблема. Он должен быть восстановлен. Это были мысли Дэна Сантьяго. Однако председатель Седрик Феликс думал об обратном.

«Нет, это нельзя повернуть вспять. Ты забыл, что наша политика состоит в том, чтобы абсолютно не вмешиваться в дела Тенсуры?»

В Тетсура управленческая команда не должна вмешиваться. Причина этого правила заключалась в том, чтобы сохранить настройку «другой реальности» Тенсуры. Могло ли это действительно считаться другой реальностью, если команда менеджеров вмешивалась в Тетсура и ее пользователей?

Пользователи в Тетсура должны иметь такой же уровень свободы, как и в реальности. Пользователи могут узнать, что Тетсура — это игра, если вмешается команда разработчиков, и их погружение будет нарушено. Это противоречило бы цели Седрика Феликса создать Тенсуру.

Дэн Сантьяго может только покачать головой. Это была основная политика, согласно которой руководство не могло вмешиваться в Тетсура, и он должен был следовать этому, если он хотел, чтобы совет директоров удерживал его. Кроме того, на развитие Тенсуры не оказывалось никакого реального влияния, если эпизод, созданный Уриэлем, не развивался нормально.

Роль Уриэля заключалась в том, чтобы поощрять игроков веселиться в приятной обстановке. Уриэль доставил новое удовольствие, побуждая игроков создавать более разнообразные силы, не только текущую разработку, но и позволяя игрокам в конечном итоге самим стать первопроходцами.

Зефир был тем, кто показал возможность разрушить сюжетную линию и создать новую. Затем весь ГМ Тенсуры продолжал следить за Зефиром, не создаст ли он еще одну аномалию.

Зефир открыл значок своей карты и увидел, что в настоящее время он находится в центре Великого леса Джура, который находился очень далеко в Городе Белого Тигра. Он бегал вокруг, исследуя местность.

Зефир вовсе не был беспечным, когда путешествовал по лесу, так как время от времени видел вокруг много гигантских монстров. Многие были замечены летающими в небе, и Зефир осмотрел некоторых из них.

Описание: Виверны — раса, созданная драконами. Они значительно слабее и менее умны по сравнению с драконами, но их драконья кровь наделяет их хорошими способностями, что делает их сильными среди монстров.]

Виверны были достаточно большими, чтобы ездить верхом, но маленькими по сравнению с массивным и колоссальным размером Хурокана, имея всего около трех метров в длину.

Зефир был немного поражен, увидев характеристики виверны, которые полностью его ошеломили. Не то чтобы он был почти на 200 уровней выше его, это также уровень 4, который можно считать таким же сильным, как император империи.

Теперь Зефир понял, почему ни один человек не осмелился объявить Великий Лес Джура своей территорией, поскольку здесь не было ни одной сущности 4-го уровня, поскольку все виверны в стае были 4-го уровня.

Затем Зефир осмотрел большую, ведущую, которая выглядит иначе, чем другие.

Рейтинг: Легендарный Босс

Описание: Летающий монстр с небольшим количеством драконьей крови. Их интеллект высок

по сравнению с вивернами, а их боевая мощь и сила дыхания значительно выше.]

Зефир решил игнорировать их, так как он не сможет победить ни одного из них, поскольку он был только 1-го уровня, в то время как монстры вокруг были 3-го и 4-го уровня. Зефир незаметно путешествовал, когда бежал быстро, потому что, если он двигался медленно , его можно было бы заметить только потому, что монстры высокого уровня обладают чувствительными чувствами.

Зефир также иногда видел других монстров высокого уровня, но игнорировал их, поскольку он не интересовался ими, поскольку он не хотел иметь смысл недооценивать монстров низкого уровня, если он привык видеть статистику высоких уровней.

Если монстр замечал Зефира, он использовал свой скачок и ловкость, даже если монстры были быстрее его. Но для того, кто мог использовать блинк без перезарядки, было легко убежать от монстров.

Пробежав несколько дней и ночей, Зефир решил подняться на холм, чтобы лучше видеть и решить, какой образ действий он выберет, когда найдет обратный путь в Город Белого Тигра.

Затем Зефир прибыл на вершину высокого холма и внезапно увидел что-то, что возбудило его интерес. Затем Зефир подошёл к нему и увидел пещеру на вершине. Зефиру еще раз напомнили о его встречах с пещерами, поскольку он уже много чего приобрел.

Его сверхчувствительность также подавала ему знаки, что он должен войти в пещеру. Недолго думая, Зефир последовал своему инстинкту и пошел в пещеру.

Зефир остановился недалеко от вершины. Это было холмистое место, покрытое травой, и он прошел бы его, не задумываясь, если бы не обратил достаточно внимания и своей сверхчувствительности. Однако незнакомая энергия струилась вокруг холма, как будто что-то было заблокировано невидимым барьером.

— Я никогда не ожидал ничего подобного. Он думал, что почувствует все теперь, когда его суперчувствительность чрезвычайно возросла, но это было явно просто высокомерие. Зефир медленно пошел в гору и вскоре увидел вход в пещеру.

— Похоже на обычную пещеру.

[Вы вошли в подземелье, Дворец Короля Обезьян.]

[Вы обнаружили скрытое подземелье «Дворец Короля обезьян».]

[Вы первый, кто сделал это открытие.]

[Вы сделали достижение, которое нелегко выполнить. Будет обеспечена дополнительная карма.]

[Вы приобрели 100 кармы.]

[Вы приобрели 150 дополнительных единиц кармы.]

[Весь опыт, полученный в подземелье, будет удвоен в течение следующих 5 дней.]

[Шанс выпадения предметов внутри подземелья также удваивается в течение следующих 5 дней.]

[Скрытый квест (Дворец Короля обезьян) раскрывается.]

Существует легенда о том, что Король обезьян был запечатан в горах Великого леса Джура после того, как его ярость заставила его вызвать проблемы на небесах.

Однако за многие прошедшие годы люди забыли, что когда-то там был запечатан Король обезьян.

Четкие условия квеста: найдите следы Короля обезьян, и вы получите его наследие.

Квест с четкими наградами: Титул «Преемник Короля обезьян», подсказки о Жуйи Дзингу Банг и Искусство мудреца.

http://tl.rulate.ru/book/82491/2619314