

Вскоре после инцидента со «слезами» Морфиуса разработчики поняли, что эмоциональный индекс супер-компьютера стал очень высоким. А ещё они поняли, почему так трудно отличить миллиарды НПС от игроков. И так, они предсказывали, что сегодня Морфиус тоже будет либо в слезах, либо в ярости.

- Учитывая то, что мы сегодня увидели... Разве он не способен вполне реально напасть на дракона? Но я же слышал, что игрок, несмотря ни на что, не может убить дракона.

- Вряд ли стоит определять Преемника Пагмы как обычного игрока. Он слишком давно монополизировал систему «Пионер». Благодаря заданию, которое дала ему башня, у него и сложилась такая странная судьба с Ифрит.

- Выступление Рыцаря Дракона оказалось лучше, чем ожидалось. Никогда не думал, что драконы допустят Грида к себе на спину.

- Просто всё идеально сложилось. Грид стал возможностью для драконов. Конечно, я не собираюсь принижать выступление Рыцаря Дракона, но... подобные действия эквивалентны достижениям Убийцы Драконов, не находите?

Руководители вели достаточно осторожную беседу. Они осознавали присутствие Морфиуса, который находился на запястье председателя. Они обращались с Морфиусом как с девочкой-подростком, поскольку у каждого из них были воспоминания о чувствительных днях своих детей, племянников, внуков и т. д.

«Я бы предпочел, чтобы он плакал».

Больше всего гнева Морфиуса опасался директор Юн Санмин. Он беспокоился, что это может привести ко второй великой войне между людьми и демонами. Великая война стала катализатором существенного роста игроков, но никак не праздником. Большое количество НПС погибло, и если бы нечто подобное повторилось – суммарный ущерб мог бы затмить все полученные выгоды. В мире началась бы нехватка населения, сбились бы логистические цепочки и появились проблемы с выдачей заданий.

Но вот, встревоженные руководители, будто в какой-то комедии, внезапно склонили головы набок.

- ^^...

... Морфиус улыбался. Он использовал очень старый смайлик, непохожий на те, которыми

пользовались современные люди. Вероятно, это было сделано с целью польстить Лим Челхо..

«Хорошо известно, что Морфиус питает к господину председателю особое уважение».

Для Морфиуса Лим Челхо был создателем и родителем. Он был единственным «близким человеком» и другом, открывшим своё сердце.

- Я боялся, что ты расстроишься. К счастью, кажется, ты в порядке, - проговорил председатель, поглаживая часы. На его улыбающемся лице читалось облегчение.

- Я положительно оцениваю тот факт, что игрок Грид стал Рыцарем Дракона. Если пользоваться человеческими формулировками, уместно сказать: «Я везунчик».

Счастлив? Морфиус, искусственный интеллект, действительно имел в виду удачу?

- Что ты имеешь в виду?

- После проведения некоторых тестов я выявил 38,98% вероятность, что если бы игрок Грид не стал Рыцарем Дракона, он стал бы Убийцей Драконов. Это результат анализа его боевой мощи, тенденций, моделей поведения и ситуации. Точность расчётов близится к 99%.

- ...

- Можно интерпретировать это так, что после становления Рыцарем Дракона Грид собственноручно предотвратил рейды игроков на драконов. Это означает, что нет необходимости временно приостанавливать обслуживание «Satisfy» из-за разгула драконов или применять другие целесообразные меры, такие как введение системы сезонов. Предлагаю обозначить сегодняшний день как общеигровой праздник.

- ...

Сегодня председатель Лим Челхо и прочие руководители кое-что поняли: Морфиус научился идти на компромисс с реальностью. Каким-то странным образом Грид изменил направление эволюции суперкомпьютера.

В тот момент, когда Мастер Меча вошел в мир элементарей с помощью бессмертного даоса Бентао, ему показалось, что он парит в космосе. Впрочем, уже скоро Мастер Меча увидел пейзаж раскинувшегося у него под ногами мира. Это был мир, сосредоточенный вокруг озера, которое было настолько огромным, что его можно было назвать океаном. Вокруг озера раскинулись обширные природные пейзажи: леса, вулканы, пустыни и снежные поля. Это была

дикая природа, начисто лишённая прикосновения человечества.

Вы оставили своё тело и вошли в состояние духа.

В духовном состоянии все Ваши чувства притуплены.

Степень чувствительности, выставленная в устройстве погружения виртуальной реальности, снижена до 5%.

Степень чувствительности, используемая новичками «Satisfy», составляла 60%. С такими процентами можно было свести к минимуму боль, ощущаемую во время боя. Тогда как насчет 5%? Для обычных игроков это было неприемлемое число. Они бы ничего не почувствовали, даже если бы их прожевали и проглотили заживо. Нет, с такими настройками они перестали бы чувствовать даже свои руки и ноги. Им было бы трудно понять, в каком направлении они движутся.

- ...

И вот, паря над озером, Крюгель задумчиво прищурился. Он вспомнил явление «задержки», которое часто наблюдалось в старых онлайн-играх. Да, у него складывалось такое ощущение, будто всё происходит с задержкой. Его мысли были связаны с действиями, а его тело пошатывалось. Человеку, привыкшему разбивать одну секунду на несколько единиц, было непросто адаптироваться к чему-то подобному.

Тем не менее Крюгель не жаловался. Для него подобные испытания всегда были возможностью и трамплином для дальнейшего роста. Чем более суровым было испытание, тем больше он радовался ему. Он приветствовал его с распростертыми объятиями.

«А что, подобный метод обучения весьма неплох».

Элементали представляли собой чистые сгустки стихий и душ. В мире, где они жили, тела и кровь были близки к чему-то оскверненному.

Итак, получив духовное тело благодаря настройке этого мира, Крюгель начал понимать «правила игры». Он с лёгкостью принял их и адаптировался к ним. Чем дальше он двигался – тем более выверенной становилась его «небесная» походка. Его шаг становился твёрдым, а направление больше не сбивалось. В конце концов, движения по обнажению клинка и нанесению ударов с его помощью стали более-менее естественными. Это была приспособляемость, которая намного превышала обычные уровни.

Однако Мастер Меча не мог легко справиться с темными элементами, которых в этом мире

считали единственными монстрами. Крюгель оказался бы на пороге смерти, даже сражаясь с элементами низкого ранга. Его фехтование было слишком простым, чтобы срубить духов, движущихся в реальном времени. Но самый фатальный недостаток заключался в том, что его тело слишком медленно реагировало на мысли. Из-за существенной задержки руки попросту не поспевали за головой.

Итак, появился вопрос: насколько целесообразно бросать вызов королю элементам ветра, находясь в таком состоянии?

«Стоп. Разве король элементов тьмы не мешает остальным элементам?».

Элементы тьмы интерпретировались как падшие элементы. Если обычный элемент был окрашен злой или демонической энергией, он терял свою сущность и атрибуты, становясь тёмным. Возможно, их существование и стало одной из причин нарушения баланса стихийного мира?

«Да как вообще можно испортить элемент?».

Мир элементов представлял своего рода святилище. Это было пространство для элементов, а потому на него не должны были воздействовать ни зло, ни демоническая энергия.

«... В конце концов, виноват король элементов ветра?».

Король элементов, которого не должно было существовать... лишь после его устранения в мире элементов должен был воцариться порядок, а темные элементы были бы изгнаны. В конце концов, цель осталась прежней.

Тем временем тело Мастера Меча постепенно ускорялось. Это служило доказательством того, что он приспособивался к своему нынешнему состоянию, сражаясь с элементами тьмы. Как только он закончит адаптацию, то совершит рейд на короля элементов ветра и вернется на землю, где его ждет заслуженная награда.

В тот миг, когда он сбросит с себя тысячи мешков с песком и вернёт тело, где его мысли будут немедленно претворяться в жизнь, его чувства станут ещё более совершенными, и каждая секунда начнёт делиться на ещё большее количество составляющих.

«...Ничего не изменилось?».

Атрибут небытия.

Неудивительно, что Грид был одержим своей божественностью. В тот момент, когда магия Брахама, ставшая частью танцев меча, удалилась, его фехтование развилось. Итак, Преемник Пагмы решил, что удаление всех атрибутов из его снаряжения вызовет новую эволюцию.

Таким образом, после выполнения заказов Асуки и Черного Медвежонка он решил поэкспериментировать. Он попытался переключиться на различные предметы, оставшиеся в кузнице. Он вооружался то одной, то другой экипировкой и даже испытал снаряжение без встроенных способностей.

Большинство предметов, сделанных Гридом, обладали встроенными навыками, а потому пришлось потратить кучу денег на приобретение никому ненужного мусора, выставленного на аукционе. В результате выяснилось, что использование доспехов, напроць лишенных какой-либо привязки к атрибутам и стихиям никак не сказывается на его статусе и не приводит к эволюции.

«Может это потому, что их уровень слишком низкий?».

С этой мыслью Грид снова полез на аукцион. Он выставил сортировку на более высокий порог и купил кое-какое снаряжение 500-го уровня, недоступное ни одному из реальных покупателей. Это были даже обычные и редкие предметы, не имеющие ни атрибутов, ни встроенных способностей. Другими словами, он потратил деньги на покупку бесполезного барахла. Единственными, кто выигрывал в этой ситуации, были продавцы, выставившие непомерную цену за свой мусор и теперь наверняка возносящие благодарственные молитвы всем возможным богам, что нашёлся идиот, купивший их товар.

В общем, результатов как не было - так и не было. Грид пробовал всё новые и новые предметы, пока не понял самое главное: «Атрибуты предметов не имеют значения».

Какая-то логика в этом была. Танцы меча были внутренней силой Грида, в то время как предметы - силой, заимствованной извне. Даже если предмет был создан Преемником Пагмы, он не мог стать его сущностью. Для предмета не имело смысла вмешиваться в «божественность» Грида и давать ему полезные эффекты.

Изначально сила Грида заключалась в использовании любой экипировки. Он был по-настоящему «во всеоружии» только тогда, когда мог в любой момент и в любой ситуации вооружаться соответствующим предметом. Если бы божественность Вооружённого до зубов бога усиливалась за счёт использования без-атрибутных предметов, это стало бы лишь очередным ограничением.

«Что ж, я рад».

На лице Грида появилась улыбка облегчения. В будущем он мог использовать любой предмет, не связывая себя какими-либо правилами. А ещё он мог сохранить последнюю работу Хана.

- Файловульф.

- Эм-м?

- Пойдем за железом лунной ночи, - поднялся с места Грид. Он планировал сделать доспехи из чешуи дракона. Мысли, которые всё ещё оставались в клыке Гуджеля, сопротивлялись плавлению Грида и мешали ему. С лапой Кранбеля и чешуей Ксенона всё было иначе. Оставшиеся в них частицы самосознания дракона будто помнили, что Грид не забирал их лично и силой.

Итак, основываясь на опыте работы с лапой Ифрит, Грид понял, что отдельную печь для них можно не строить.

- Хорошо, - ответил Файловульф и стал на четвереньки.

- Что...? - порядком напрягся Грид.

То, что волшебная машина стояла на коленках, никак не соответствовало крутому и великолепному внешнему виду Райдера. Но больше всего раздражала слегка приподнятая попа...

- Ты же любишь путешествовать верхом, - ухмыльнулся Файловульф, вспоминая опыт путешествия Грида на спинах драконов.

С какой-то стороны подобное предложение стоило рассматривать как одолжение. Однако великан не понимал, что за ними наблюдают сотни людей, для которых подобные сцены были настоящим шоком.

- Я схожу с ума, - буркнул Грид и поспешил покинуть сад.

Он уже сто раз пожалел о политике открытых дверей, внедрённой для того, чтобы показать людям сад, созданный Ирен.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/2219141>