

Глава 770.

- Что это, чёрт подери, такое?

Сказать, что в организаторской рубке воцарился хаос - ничего не сказать.

Сервера межнациональных соревнований работали отдельно от основного сервера «Satisfy». Таким образом, здесь попросту не могло появиться никаких драконов. Тем не менее, это произошло. Причём в самый ответственный момент - во время завершающего матча ПвП-турнира. Это была ситуация, которую попросту невозможно было понять.

- Быстро выясните, что происходит!

- Хорошо!

Получив приказ от руководителя группы, сотрудники начали внимательно изучать все переменные. Организаторская группа состояла из наиболее расторопных и способных сотрудников S.A. Group. Таким образом, доклады не заставили себя ждать.

- Это Бунхельер! И... Он исчез с основного сервера!

- Что...? Как исчез!? И как он вообще сюда попал!?

- Я нашёл причину! Всё дело в оружии, которое использовал Крюгель. В Белый Клык встроена возможность призыва Бунхельера.

- Что...?

Сервер межнационального соревнования был отделен от сервера «Satisfy». Тем не менее, данные игроков, перенесённые сюда с основного сервера, ничем не отличались от оригинальных. Таким образом, в импортированных данных присутствовала опция «призыва Бунхельера», исключить которую было попросту невозможно.

- Это просто безумие! У игрока есть предмет, призывающий дракона?

- Это предмет, который Крюгель получил после выполнения задания «Великая Драконья Драма»!

Согласно информации, которая появилась на центральном мониторе, Белый Клык изначально

был предметом с урезанной мощностью и неполной функциональностью. И всё же Крюгелю каким-то образом удалось снять печать. В связи с этим была открыта и возможность призвать Бунхельера.

- Но как он сломал печать легендарного оружия? Он продолжил выполнение скрытого задания?

- У этого задания нет никакого продолжения.

- Готов поспорить, что это как-то связано с Преемником Пагмы...

- С Гридом...!? Опять Грид! Опять!

Руководителем организаторской группы был г-н Николь Кейдж, директор по аудиту серверов S.A. Group. Таким образом, он отвечал за предотвращение появления ошибок на сервере международного соревнования в режиме реального времени. Вот почему существование Грида было для него не особо приятным. Каждый раз, когда Грид создавал очередную переменную, выходящую за пределы категории нормальных игроков, ему приходилось работать сверхурочно.

И вот, теперь Шин Янгу устроил беспорядок аккурат в финале международного соревнования!

- Вот же упырь! - стукнув по столу, рывкнул Николь Кейдж.

Но вот, когда он с зелёным от гнева лицом думал что делать, в зале появился ещё один человек.

- Какая интересная ситуация.

- Господин председатель...!

Это был отец суперкомпьютера Морфеуса и создатель «Satisfy». Основатель и председатель S.A. Group, Лим Челхо. После простого приветствия и небольшой благодарности сотрудникам организационного штаба, он сел прямо перед Николем Кейджем.

- Мне очень жаль... - пробормотал тот.

Данный инцидент произошёл вовсе не по вине Николая Кейджа. Это была вина команды менеджеров, ответственных за проверку данных игроков. Тем не менее Николь Кейдж был руководителем организаторской группы, а потому не стал оправдываться и просто извинился за то, что испортил церемонию закрытия.

- Не думаю, что в такой ситуации тебе нужно извиняться, - улыбнулся ему Лим Челхо.

- ...?

Кейдж был порядком смущён. Данная ситуация разрушила церемонию закрытия. Итак, он попросту не понимал, почему председатель был так расслаблен.

- Всё это - пустяки. Самое интересное ещё впереди.

- Что же?

- Ты знаешь, что Бунхельер получил возможность отвечать на призыв своего Клыка совсем недавно?

Где-то на просторах «Satisfy» располагалась небольшая деревушка под названием Тремпет. В ней проживали потомки Королевства Тейлор, разрушенного Сахаранской Империей. Итак, в народной песне местных жителей был стих, в котором повествовалось о том, что около пяти веков назад какой-то герой запечатал в окрестностях их поселения злого дракона.

Естественно, этим злым драконом был Бунхельер. Игроки, посещавшие Тремпет, узнавали, что Бунхельер запечатан. И руководство S.A. Group, разбиравшееся в мироустройстве «Satisfy», также знало, что печать с Бунхельера была снята совсем недавно.

- Злой дракон Бунхельер - одна из причин, по которой сошёл с ума Невартан. И как только последний почувствовал, что с Бунхельера была снята печать, он... временно пришёл в себя.

А раз так, вскоре должны были развернуться события, способные полностью изменить текущий порядок дел в «Satisfy».

Чтобы отомстить Бунхельеру, Невартан должен был отправиться в путешествие по всему миру и вступить в контакт с Сахаранской Империей. Западный континент стал бы тотальной ареной для противостояния двух драконов, между которыми развяжется ужасающая битва. В результате этого большая часть Западного Континента вместе с подавляющим количеством его жителей была бы попросту уничтожена.

- Впоследствии на континенте должна была появиться новая раса, которая будет либо сражаться против игроков, либо заключит с ними союз.

И всё же Бунхельер временно исчез с основного сервера.

- Невартан перестал ощущать энергию Бунхельера и, вновь сойдя с ума, где-то спрятался. Первоначально запланированная битва между двумя драконами была отменена.

- Другими словами...

- Грид и Крюгель привели к исчезновению запланированной катастрофы.

- Но разве... разве это не ошибка?

Два игрока исказили ход игры, в которую играли миллиарды людей. Это был серьёзный инцидент, который требовал вмешательства и восстановления статуса кво. Таковы были мысли Николя Кейджа. Однако председатель Лим Челхо думал несколько иначе.

- Нет, это уже не отменить. Кроме того, ты ведь не забыл, что наша политика состоит в том, чтобы не вмешиваться в ход истории?

Ни создатели, ни организаторы не должны были вмешиваться в игровой процесс. Причина тому заключалась в том, чтобы игроки не потеряли ощущение «альтернативной реальности». Если бы администраторы стали вмешиваться в историю «Satisfy» после каждого подобного инцидента, то игра никогда не пользовалась бы такой популярностью.

В «Satisfy» игрокам гарантировалась та же степень свободы, что и в реальности. В тот момент, когда компания вмешается, игроки поймут, что «Satisfy» – обычная VRMMORPG-игра, и потеряют полноту погружения. А этого её создатель, Лим Челхо, хотел меньше всего.

- Мы не можем вмешиваться, дабы что-то восстанавливать или изменять сложившуюся судьбу.

- Но это ведь особая ситуация... Эх. Я всё понял, – в конце концов покачал головой Николь Кейдж. Основная политика S.A. Group гласила, что даже руководство не может вмешиваться в «Satisfy», и если Кейдж хотел остаться в совете директоров, до должен был ей следовать. Кроме того, исчезновение одного из запланированных Морфеусом событий ещё не было судьбоносным для всей игры.

Роль Морфеуса состояла в том, чтобы позволить игрокам повеселиться в приятной обстановке. Морфеус предоставлял людям новый тип удовольствия, побуждая их взаимодействовать с окружающим миром в широком понимании этого слова. В конечном итоге эпизод с войной двух драконов должен был привести к тому, что игроки получили бы доступ к ещё одной расе. Однако... в конечном итоге они сами пойдут вперёд. Ведь именно Грид был тем самым человеком, который показал, что при определённом стечении обстоятельств можно не только построить своё собственное королевство, но и помочь это сделать союзнику.

И вот, изображённые на мониторе Грид с Крюгелем смотрели на гигантского серого дракона. Лим Челхо считал, что эти двое очень похожи как на него самого, так и на группу его коллег-ученых, превзошедших все ожидания и создавших мир виртуальной реальности.

- Что ж, а теперь пришло время раскрыть информацию о Бунхельере.

- А-а? Кому раскрыть? Публике?

- Да. Мы сделаем появление дракона специальным событием.

Дракон был божественным присутствием в «Satisfy». Большинство игроков никогда бы не встретилось с ним. Согласно информации, собранной Морфеусом, только семнадцать человек видели дракона, да и то на расстоянии.

- Разве людям не интересно будет узнать побольше о таком существе?

Кризисы всегда предоставляли возможности. Если публика будет воспринимать появление дракона как «особое событие», а не «досадный баг», то это приведёт к положительному результату.

- Нет никакого смысла останавливать битву. Люди поймут, что это ошибка, а не заранее заготовленное событие.

- В таком случае...

- После того, как Грид и Крюгель умрут, не отключайте их от системы и воскресите в логове Бунхельера. Мы расценим их смерть как процесс выхода на новый этап. Таким образом, появление дракона закончится на драматической нотке, которая принесёт публике ещё большую радость.

Финал PvP-турнира в этом году обещал быть ещё более зрелищным, чем когда-либо прежде. И Николь Кейдж был по-настоящему впечатлён находчивостью и креативностью председателя правления.

\*\*\*

Как только землю накрыла чья-то громадная тень, перед глазами финалистов, а также на экранах стадиона появилось сообщение следующего содержания.

Внимание, появился злой дракон Бунхельер.

И поражённые величиим дракона, люди попросту лишились дара речи. На их устах застыл единственный безмолвный вопрос: «Нет, но откуда в финале международного соревнования взялся дракон?».

А тем временем Бунхельер открыл свою огромную пасть и выдохнул. Импульс низвергаемого пламени походил на изливаемое море. Огонь полностью охватил Львиный Замок. Это в корне

отличалось от дыхания дрэйков, которые поражали цели на расстоянии всего лишь в несколько метров. Это была апокалиптическая атака, избежать которую было практически невозможно.

Таким образом, Львиный Замок исчез так быстро, что люди и вовсе засомневались в его недавнем существовании.

Дракон. Мифическое существо и финальный босс, способный сокрушить даже 1-го великого демона Баала. Одного только его присутствия было достаточно, чтобы заставить мир погрузиться в страх.

И вот...

Вы получили катастрофическое количество урона.

Легенду так просто не убить.

На протяжении последующих пяти секунд Вы будете противостоять всем атакам, сохраняя минимальное количество Здоровья.

Поражённый дыханием Бунхельера, Грид перешёл в своё бессмертное состояние, тогда как Мастер Меча сумел уклониться от дыхания, используя Свободное Перемещение. Более того, Крюгель взбежал ему на голову, поднявшись на тридцать метров над уровнем моря.

А затем...

- Меч Осуждения!

Это была окончательная атака Мастера Меча, изначально предназначенная для Грида. Белый Клык, заточенный на +9, окутался серебристым сиянием и вонзился в голову дракона.

Получена информация о злом драконе, Бунхельере.

Имя: Бунхельер.

Уровень: ???

Раса: дракон.

Сила: 99,999.

Выносливость: 99,999.

Ловкость: 12,000.

Интеллект: 25,000.

Навыки:

Дыхание Дракона: SSSS.

???, ???, ???, ???, ???, ???, ???, ???, ???, ???, ???, ???, ???, ???.

Если бы этот дракон захотел, он вполне мог бы уничтожить мир. Только подобное трансцендентное присутствие могло угрожать дракону.

Таким образом, люди были просто-напросто шокированы абсурдными параметрами Бунхельера. Но ещё больше был шокирован Мастер Меча Крюгель, который обрушил на черепную коробку дракона свою самую сильную атаку.

К сожалению, Белый Клык для Бунхельера был не опаснее зубочистки.

Мастер Меча Крюгель нанёс Бунхельеру 1 единицу урона.

Данное информационное окошко появилось на всех экранах, заставив людей осознать: по сравнению с драконом даже небо над небом не значимее блохи.

- Вот оно какое, самое сильное существо в мире...

- Дракон... Он ещё ужаснее, чем я себе представлял. Возможно, совершить рейд на него можно будет лишь лет эдак через двадцать...

- Не забывайте, что именные боссы растут вместе с игроками. Убить дракона невозможно. Кроме того, драконы изначально были созданы не для того, чтобы совершать на них рейды.

Ведущие были абсолютно правы. Драконы не были целью рейдов. Именно это указывалось в базовых настройках «Satisfy». Но вот, в тот момент, когда телезрители начали это осознавать... совершенно внезапно камеры сфокусировались на Гриде.

Фиолетовая боевая энергия, окутывающая его тело, прямо-таки горела. А сам он, стоя с мечом наперевес, определённо собирался активировать какой-то навык.

- Ч-что...?

- Что происходит?

- Техника Ста...

- А-а...?

Люди подумали, что у Вооружённого до зубов короля вновь случилось обострение «чуннизма».

- Это что, какая-то шутка?

- Нет, что он вообще делает в столь неотложной ситуации?

- Псих. Он просто псих.

Зрители попросту отказывались понимать, чем вызвано столь странное поведение Преемника Пагмы. Некоторые люди критиковали его, в то время как другие думали, что это просто смешно.

Тем не менее...

- ... Тысяч Мечей.

Сила Непобедимого Короля была раскрыта, и Меч Просвещения начал обрушивать на дракона по тридцать ударов в секунду. Чёрно-красные энергетические лучи, напоминающие собой мечи, наполнили воздух и направились к Бунхельеру.

А затем...

Ваша цель - дракон.

Активировался скрытый эффект титула Короля-Героя.

Ваша боевая энергия поднялась до трансцендентного уровня, способного угрожать даже мифическому существу.

Абсолютная защита Бунхельера была отключена.

Вы нанесли 1,500 урона.

Вы нанесли 1,430 урона.

Вы нанесли 1,610 урона.

Вы нанесли 1,290 урона.

...

Гру-ду-ду-дух! Гру-ду-ду-дух! Гру-ду-ду-дух!

Буря энергетических лучей обрушилась на Бунхельера, оставляя на его чешуе достаточно заметные царапины, что вызвало у публики самую настоящую икоту.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/595998>