Глава 1090.

– Безусловное двойное приумножение? Разве это не читерство!?

– Подумать только! Чтобы Морфиус пропустил такие ненормальные результаты… Может быть, он подцепил вирус?

– Это очевидное нарушение баланса! Нам нужно действовать! Сейчас же!

Совет директоров S.A Group довольно бурно отреагировал на то, что Грид создал новый минерал. Даже Юн Санмин, известный тем, что постоянно вступался за Грида, пытался убедить председателя Лим Челхо в следующем:

– Я думаю, что это нужно исправить.

Каждые десять дней первичный материал удваивался. Среди эффектов, присущих Жадности, именно этот был самым опасным. Теоретически, через несколько лет Жадность могла заполнить собой всю землю.

И при этом он действовал по воле Грида! Другими словами, теоретически Преемник Пагмы мог уничтожить всю «Satisfy».

– В руках игрока не должна быть судьба всего мира.

– В тот момент, когда миру откроется присутствие Жадности, цена наших акций резко упадет. Мы должны действовать сейчас же.

– Морфиус ведёт себя как-то странно. Может, приостановим работу сервера и проведём полную диагностику?

Совет директоров пытался убедить Лим Челхо в том, что ситуация требует вмешательства. Они даже отложили в сторону свои личные симпатии к Преемнику Пагмы. Это был объективный подход, поскольку эффект приумножения должен был иметь хоть какие-то ограничения.

И поэтому председатель был мрачнее тучи. «Satisfy» представляла собой мир, историю которого создавали игроки. И как бы ни складывалась эта история, S.A. Group просто наблюдала, ни во что не вмешиваясь. Как-никак, их вмешательство могло ослабить степень погружения и мотивацию играющих.

Председатель всегда придерживался этой позиции, но сейчас ему было очень непросто. Он был так потрясён впервые с тех пор, как создал «Satisfy» с помощью Морфиуса и тяжёлого труда множества учёных. Конечно, не то, чтобы он не доверял Гриду… Всё-таки «Satisfy» стала для Янгу вторым домом, который улучшил качество ещё и его реальной жизни, а потому он бы не посмел её уничтожить. Однако…

Существовало много переменных. Что, если с Гридом случится какая-то беда, и он вынужден будет надолго оставить Жадность без присмотра? Или что, если расчёты всё-таки были неверны, а скорость создания предметов Гридом каким-то образом не будет соответствовать скорости приумножения материала?

В результате этого возникнет множество проблем. И, по сути, корнем каждой этой проблемы был эффект приумножения. Жадность имела много и других мошеннических функций, однако ни одна из них не могла привести к ужасным последствиям. Маловероятно, что миропорядок изменится только потому, что Грид экипирует себя и своих друзей в чуть более качественную экипировку. Нет, для таких как он становление сильным было вполне естественным процессом. Разнообразные расы, гроссмейстер, янбаны, бессмертные, великие демоны, ангелы и боги…

В «Satisfy» всё ещё было много сильных фигур, включая самих игроков, наподобие Подрядчика Баала и Мастера Меча.

– Председатель! – внезапно окликнули Челхо. Эффект приумножения должен был быть устранён немедленно, а потому его призывали поскорее принять решение. Это было вполне разумно, однако председатель продолжал колебаться.

– Хм-м… Эффект приумножения уже существует. Он был унаследован от железа безумного дракона, которое Грид заполучил много лет назад. Разве до этого с ним возникали какие-либо проблемы? – задумался Челхо.

– …

То, что они были разработчиками и директорами, ещё не означало, что они знали все настройки «Satisfy». Откуда им знать и помнить бесчисленные параметры мира, столь же обширного, как и сама Земля? Они помнили только самые важные настройки, созданные Морфиусом и часто используемые игроками. Если бы приумножение было действительно серьёзной проблемой, супер-компьютер наверняка предупредил бы их. Тем не менее, Морфиус молчал.

– Это означает, что компьютер не видит особой проблемы в использовании данного материала, – проговорил убеждённый в своей правоте Челхо.

– Председатель, есть много вещей, в которых Жадность отличается от железа безумного дракона. Железо может быть обработано кузнецами выше определенного уровня, тогда как его объём может регулироваться с помощью камня безумного дракона. Однако Жадность – это материал, который может обрабатываться только Гридом. Маловероятно, что Грид будет

использовать камень безумного дракона, поскольку не в его интересах ограничивать себя в ресурсах.

– А что, если с Гридом что-то случится, и он не сможет долго заходить в «Satisfy»…? Мне страшно даже просто представить это.

– Я думаю несколько иначе. Некоторые из предметов, которые были изготовлены из железа безумного дракона, попали за пределы Королевства Вооружённых до зубов, но ни один из них не вызвал особых проблем. Как и говорит председатель, проблемы не должно возникнуть.

– Значит, всё-таки есть какие-то ограничения?

– Господин Кентаро, Вам нужно быть немного внимательнее. Жадность является предметом, предназначенным только для Грида. Поэтому, когда Грид отключён от системы, Жадность перемещается в его личное пространство и приостанавливает всю свою активность. Это означает, что она не может размножаться без Грида. Вы когда-нибудь видели, чтобы павраний продолжал что-то делать, когда Грид выходил из игры?

Дальнейшей необходимости обсуждать эту ситуацию не было. Они должны поговорить с Морфиусом. И вот, пока директоры спорили, председатель поднял руку и позвал Морфиуса:

– Морфиус, какова вероятность того, что недавно созданный минерал Грида будет представлять опасность для существующего миропорядка?

Ответ суперкомпьютера Морфиуса, управляющего всей «Satisfy», ждать себя не заставил.

[Нулевая.]

– …!

– …!

Помимо директоров, на лоб полезли глаза ещё и у Челхо. Ноль процентов. Подобное словосочетание было крайне редким для машины, которая привыкла всё высчитывать до тысячных долей. Другими словами, она полностью исключала такую возможность.

– Значит, у приумножения есть ещё какие-то пределы?

– Нет. Однако, если минерал приумножится до определённой величины, кодовый объект Z-003 начнёт источать более сильную энергию. Следовательно, все Z-объекты, кроме Z-003, появятся и приложат все усилия, чтобы уничтожить эту энергию. Если Z-объекты по какой-то причине не исчезнут, вероятность того, что распространение станет опасным, равна нулю. При этом

вероятность вымирания Z-объектов, естественно, также равна нулю.]

– Z-объекты…? Драконы, что ли?

Некоторые из присутствующих не поняли о чём речь, но большинство директоров, включая председателя, сразу догадались в чём дело.

– Ясно. Приумножение – это свойство, полученное из силы безумного дракона Невартана. Таким образом, оно привлечёт внимание драконов, которые враждебны или насторожены по отношению к Невартану.

– Всякий раз, когда Жадность будет превышать определённые пределы, будут появляться драконы, контролирующие размер Жадности…

– Подождите… Это как так? Вы хотите сказать, что предметы, созданные из железа безумного дракона, уже были уничтожены драконами или вот-вот будут уничтожены? К тому же, разве групповые появления драконов не приведут к настоящей катастрофе?

[Башня Мудрости начнёт действовать раньше, чем появятся драконы. Также система предупредит владельца предмета до того, как в дело вступит Башня Мудрости. До сих пор железо безумного дракона, лишённое свойства подавления, ещё ни разу не привлекало драконов, потому что все такие предметы были обнаружены и ликвидированы Башней Мудрости.]

Большая часть железа безумного дракона, не обработанного соответствующим молотом, находилась в империи. Она состояла из люстры, которую Грид послал императрице Мари, и колышков, которые были вбиты в стены Титана.

– В конце концов, это регулируемое свойство, – выдохнули директора.

Они были рады, что новосозданный минерал не испортит игру. Тем не менее, с точки зрения Грида подобная ситуация была не самой удачной. Увеличить Жадность до бесконечных величин было невозможно.

Тем не менее, вопреки опасением всех этих людей, Грид уже предотвратил чрезмерное распространение Жадности, наделив её свойством приумножения лишь в первоначальном виде.

«Грид первым обо всём догадался», – улыбнулся председатель.

Опасность бесконечного распространения… Преемник Пагмы знал, что ему нужно быть начеку и управлять всем, что выходило из-под его руки.

***

– Спасибо, гр-гр-гр. Человек. Гр-гр-гр! Ты – спаситель нашего племени! Ты заслуживаешь стать частью нашего племени, гр-гр-гр!

Вы успешно выполнили задание «Поддержка Сумеречных Орков».

В качестве награды близость с расой сумеречных орков увеличилась на 20.

Вы получили новый уровень.

Теперь Вы можете сменить расу на сумеречного орка.

Смена расы позволит Вам свободно общаться со всеми орками, а также контролировать некоторых из них.

Изменение в физиологии тела повысит Вашу силу атаки и Здоровье в 1,8 раз, однако понизит Интеллект и магическую силу атаки в 2 раза.

В зависимости от уровня Интеллекта Вы сможете получить способности шамана.

Обратите внимание, что после смены расы Вы не сможете вернуться к первоначальному виду. Вы хотите сменить расу?

Орки были одними из самых распространенных монстров на Западном Континенте. Среди них числилось множество племён, большинство из которых считалось весьма низкоуровневыми. Однако, что было правдой? В отличие от обычных монстров, орки умели разговаривать, обладали отличными физическими навыками, умели создавать и пользоваться инструментами, владели шаманизмом и много чем ещё.

На самом деле, орки были куда более умными, способными и талантливыми, чем большинство монстров. В частности, некоторые племена орков обладали удивительной силой. Даже Подрядчик Баала, Агнус, неспроста сделал рыцарем смерти одного из орков.

«Сила атаки и Здоровье увеличатся в 1,8 раз?».

Сумеречные орки были самым сильным и почитаемым племенем среди бесчисленных орчьих племён. Мало того, что они обладали высоким интеллектом и навыками, но ещё и во всём

превосходили физические способности людей. Они понимали человеческую речь и даже имели своих собственных кузнецов.

Единственным недостатком орков была слабая магическая сила. Двойное снижение Интеллекта и магической силы приводило к невозможности полагаться на волшебство. Тем не менее, в «Satisfy» было много разных игроков. Многие из них предпочитали классы, которые использовали базовые атаки, а не навыки, в то время как другие интересовались шаманизмом. Некоторых и вовсе прельщала брутальная внешность орков.

– Хорошо. Я стану орком.

– Я хочу быть орком!

– Отличный выбор, гр-гр-гр!

Сумеречные орки были одной из тех рас, которые ослабили власть Сахаранской Империи, заставив её построить стены и установить магические барьеры, препятствующие проникновению этой свирепой расы на её территорию. Порочный клан, расчленивший бесчисленное количество солдат и рыцарей империи, начал проникать за пределы разрушенных стен сразу же, как только Басара взошла на трон. Они горели желанием расширить свои возможности, а для этого… им нужны были игроки.

А ещё они хотели построить своё собственное государства, для чего, естественно, требовался жертвенный агнец.

– Вперёд, гр-гр-гр! Плодородные земли и тёплое солнце принадлежат не только людям! Мы, гр-гр-гр! Мы дадим людям знать о себе! Гр-гр-гр!

Территория Королевства Виолетты постепенно начала захватываться зелёными и крайне агрессивными созданиями.

***

– Примирение? Ку-ху-ху, с чего бы это?

– …

Причина, по которой первые девять Красных Рыцарей часто покидали столицу, была связана с мощным противодействием наполовину-драконидов. Это была раса прирождённых охотников. Наполовину-дракониды, живущие в горах без хижин, были просто невероятными воинами. Они охотились на монстров и зверей не только для выживания и пропитания, но и для развлечения. Их насчитывалось всего лишь несколько сотен, но за последние сто лет империя вложила огромнейшее количество ресурсов, чтобы остановить их. Противостояние с одним-

единственным наполовину-драконидом потребляло вдвое больше энергии, чем сражение с сотней обычных повстанцев.

Итак, Басара была вынуждена уделить им особое внимание. В тот момент, когда она стала императрицей, первое, что она сделала, это отправила посланника к наполовину-драконидам.

Маркизу, который и выступал в качестве этого посланника, было поручено предложить примирение. Она обещала блестящее будущее наполовину-драконидам, даже если это сулило определённые потери её собственной стране.

Однако реакция последних отличалась от ожидаемой.

– Мы сражаемся с вами только потому, что это весело. С какой стати нам примиряться? Мы что, похожи на кретинов, которые своими собственными руками лишат себя развлечения?

– Как грубо…!

Маркиз Борелл, один из 10 великих магов континента и законный представитель Сахаранской Империи, был возмущен подобным отношением. Он хотел тут же вызвать пламя и заживо сжечь стоящего перед ним наполовину-драконида.

Однако он воздержался от подобного устремления. Он знал волю новой императрицы и уважал её. Однако была одна проблема.

Для того, чтобы контролировать свою безудержную магическую силу, требовалась огромная концентрация. И как только Борелл потерял её, наполовину-драконид был ранен.

– Сэр! Нам лучше уйти отсюда! – воскликнули сопровождавшие его рыцари, однако было уже слишком поздно. Внезапно посланники империи поняли, что их окружает несколько дюжин вооружённых драконидов.

Их смерть была быстрой.

Голова маркиза Борелла покатилась к ногам нескольких уцелевших рыцарей, которые не смогли продержаться и нескольких секунд.

– Возвращайтесь домой и доставьте «это» сообщение. Вам придётся продолжать играть с нами. Ку-ха-ха! Ку-ха-ха-ха-ха!

– …

Стремление новой империи к единству со всеми было далеко не таким простым, как могло показаться поначалу.

http://tl.rulate.ru/book/96837/847641