

Глава 98. Перед Битвой за Территорию (1)

- Доставка курицы!

- Здравствуйте, вы же принимаете карты?

- Да. Приятного аппетита!

- Спасибо.

Забрав курицу у курьера, Юхьюн позвал Циньсуна, который лежал на кровати и смотрел телевизор.

- Эй, чувак, иди сюда. Давай сначала поедим.

- Подожди немного, тут дела поважнее есть.

Юхьюн удивился, ведь обычно Циньсун не мог устоять перед курицей, а сейчас он и на дюйм не сдвинулся. Затем он взглянул на экран телевизора и покачал головой.

В передаче рассказывали о Кайлране – к чему внимание Циньсуна и было приковано.

- Эй, трансляция битв за территорию еще не началась. Давай быстро поедим перед этим.

Юхьюн наконец смог убедить Циньсуна, который затем упал с постели и схватился за барабанную палочку.

Однако он по-прежнему продолжал смотреть на экран телевизора.

- Эй, сейчас начнется, давай посмотрим. До трансляции еще есть время, но они сказали, что репортер сначала собирается рассказать о правилах ведения битв за территорию.

Это заинтересовало Юхьюна, и он снова повернулся к телевизору.

По правде говоря, Юхьюн сегодня приехал в съемную комнату Циньсуна только по этой причине: он собирался смотреть трансляцию битв за территорию и поесть вместе с Циньсуном курицу.

Потому что именно сегодня заканчивалась базовая защита у баз некоторых гильдий.

Через три дня Имение Гильдии Лотос тоже останется без базовой защиты, поэтому им нужно заранее изучить ход битв за территорию.

Они оба сидели как статуи и сосредоточенно смотрели на телевизор.

- Здравствуйте, с вами репортер УТВС Люция.

- Всем доброго дня, репортер Хайнс здесь.

Люция и Хайнс, которые представляли лицо телеканала УТВС, как обычно начали трансляцию.

- Да, Хайнс. Расскажите вкратце, пожалуйста, где мы сейчас находимся.

Хайнс оглянулся по сторонам и продолжил говорить.

- Конечно, Люция.

Затем он переключил свое внимание на камеру и, казалось, посмотрел прямо в глаза телезрителям.

- Место, где мы сейчас находимся, называется «Поле Доблести». Как уже многие из вас знают, здесь проводятся войны между гильдиями.

Выдержав небольшую паузу, Хайнс продолжил.

- Сегодня! Мы впервые за все время оказались здесь, потому что именно в этом месте состоится первая Битва за Территорию.

Стоявшая рядом с ним Люция, начала объяснять зрителям.

- Дополнительная информация для зрителей, которые не знают о Поле Доблести. Поле Доблести – это выделенное от Кайлрана пространство, которое невозможно найти нигде на карте. Когда устраиваются войны между гильдиями, все игроки переносятся на Поле Доблести. Игроки, не состоящие ни в какой гильдии, также могут попасть в Поле Доблести за небольшую плату и наблюдать за битвой.

- Да, совершенно верно. Люция, спасибо за разъяснение.

Хайнс показал Люсии большой палец, от чего у той заблестели глаза, а затем она продолжила.

- Хорошо, тогда, прежде чем мы начнем трансляцию битв за территорию между ведущей гильдией корейского сервера – Гильдией Темная Руна, и гильдией, занимающей 4-е место – Гильдией Оклен, объясним правила ведения битв за территорию?

Услышав Люсию, Хайнс взял слово.

- Да, пришло время объяснить правила Битв за Территорию, с которыми большинство зрителей, как я думаю, не знакомы.

И Хайнс продолжил говорить.

Юхьюн обратился к Циньсуну.

- Эй, Циньсун, у тебя нет какого-нибудь блокнота?

Тут Циньсун восторгнулся и быстрыми шагами пошел к своему столу, схватил свой блокнот для исследовательских записей и так же быстро вернулся обратно к телевизору.

Затем Циньсун начал записывать все, что говорит Хайнс. Без каких-либо исключений.

Правила Битв за Территорию

- Чтобы захватить Имение гильдии противника, нужно сразиться за территорию;
- Это можно сделать двумя разными способами.

Одним из способов являлось сражение на Поле Доблести. По-другому его можно было сравнить с обычной войной между гильдиями.

Другой способ назывался Осадной Войной. В этом случае одна гильдия защищала свое Имение, а другая должна была его захватить.

Осадная Война проходила на карте под названием Поле Обороны. Поле Обороны так же было выделенным пространством, где находилась точная копия Имения обороняющейся гильдии. Соответственно, эта карта каждый раз менялась.

Во всех битвах за территорию, если все игроки одной воюющей стороны будут уничтожены, то другая сторона считается победителем. Или же победителем станет там сторона, которая по истечении 1 часа с момента начала битвы будет иметь наибольшее количество живых игроков.

В случае же Осадной Войны, вместе с началом сражения внутри Имения обороняющейся стороны формируется Защитный Кристалл. И если уничтожить его, то битва будет закончена.

Имение не может быть захвачено только после одной победы в Битве за Территорию. Для этого атакующая гильдия должна одержать три победы на Поле Доблести, а затем, когда карта сменится на Поле Обороны, одержать одну победу там. Только после этого Имение будет захвачено.

С другой стороны, если обороняющаяся гильдия выиграет в общей сложности 3 раза на Поле Доблести или Поле Обороны, им засчитают успешную защиту.

Битвы за Территорию проходили каждые 24 часа. И как только все битвы за территорию завершатся, и будет определен победитель, соответствующее Имение перейдет в состояние «Базовая Защита» на неделю.

Во всех битвах за территорию с каждой стороны могут участвовать только 30 игроков. (Если масштабы битвы вырастут до войны между странами, то количество участников увеличивается до 100 с каждой стороны. Количество NPC, привязанных к Имению, становится неограниченным).

Один игрок может принять участие в битве за одну и ту же территорию только два раза.

На первый взгляд правила битв за территорию могли показаться сложными, но Циньсун подумал, что все это придумано разработчиками ради баланса.

Прочитав заметки Циньсуна, Юхьюнь пробормотал.

- Ого, это намного сложнее, чем просто войны между гильдиями.

Циньсун кивнул и ответил.

- У них не было выбора. Даже если проиграть войну против другой гильдии, ничего кроме Славы не теряется. Гильдия всего лишь теряет пару позиций в рейтинге. Смысл битв за территорию совершенно в ином.

- Согласен.

Хайнс очень хорошо объяснял правила, хоть и поверхностно. Но благодаря тому, что Циньсун записывал его слова и сделал на их основе выводы, Юхьюн тоже смог понять правила битв за территорию.

Юхьюн снова открыл рот.

- Итак, скажем, например...

- Продолжай.

- Если скажем, что я буду атакующей гильдией, а ты защищающейся, то мне нужно победить тебя 4 раза подряд, чтобы захватить твое Имение в кратчайшие сроки, верно?

- Да, верно.

- С другой стороны, тебе просто нужно выиграть 3 раза, чтобы защититься.

- Да.

Юхьюн задумался на некоторое время, а затем продолжил.

- Тогда в случае, когда я побеждаю 3 раза подряд на Поле Доблести, а затем, когда мы перенесемся на Поле Обороны, и я проиграю в первой же битве... Где будет проходить пятая битва в этом случае?

Циньсун ответил без колебаний.

- Определенно на Поле Доблести. Во-первых, если атакующая гильдия побеждает 3 раза на Поле Доблести, то с этого момента она будет вести осадную войну.

- Я вижу...

Юхьюн кивнул, как будто понял.

- Это правило без сомнений выгодно для защищающейся гильдии.

- Это имеет смысл. Так как это битва, в которой защищающаяся гильдия заведомо проигрывает, по сравнению с атакующей гильдией. Для атакующей гильдии это похоже на обычную войну между гильдиями. Она ведь просто теряет Славу Гильдии, правильно? Даже если они потеряют немного славы, есть много способов восстановить ее, но если ты потеряешь Имение своей гильдии, урон будет просто огромным.

Более того, интересным моментом битв за территорию является еще и то, что один игрок не мог участвовать в битве за одну и ту же территорию больше двух раз.

Чтобы выиграть битву за территорию, было невероятно важно распределять игроков в каждом сражении.

Прочитав эту часть, Ян пробормотал.

- Я думаю, что та часть правил, где указано ограничение на количество игроков, которые могут участвовать в битве – совершенно нормальна для обычных войн между гильдиями, а правило, где один игрок не может участвовать в битве за одну и ту же территорию больше двух раз – придумано для того, чтобы один сильный игрок не смог вытащить на себе всю битву.

- Я тоже так думаю. Даже если бы мы предполагали, что есть человек достаточно сильный, чтобы каждый раз одерживать победу в битве за территорию, его участие в битве ограничено двумя сражениями... В случае же атакующей гильдии – им нужно будет выиграть еще два сражения, в то время как защищающейся гильдии только одно.

На этом они закончили свои рассуждения и начали торопливо есть курицу.

Скоро начнется битва за территорию между двумя лидирующими гильдиями корейского сервера – Гильдии Темная Руна и Гильдии Оклен.

Защищающейся стороной была Гильдия Оклен, а атакующей – Гильдия Темная Руна.

Юхьюн возбужденно спросил у Циньсуна.

- Эй, кто по-твоему победит?

- Хм, я не уверен.

- Мне кажется, что у Гильдии Темная Руна более высокие шансы на победу. Из боевая мощь просто ошеломительная.

- Это верно, но Оклел недавно нанял Ремира. Честно говоря, я только поэтому не могу определиться.

Юхьюн был слегка удивлен.

- Маг Алого Пламени Ремир? Маг номер 1?

- Да, он. Эта новость появилась вчера в сообществе.

- Опять же, это неизвестно. Если правильно использовать АоЕ атаку Ремира, то одного удара будет достаточно, чтобы все вокруг испепелить. Мне кажется, что Маги будут главным козырем в осадной войне... Кроме того, защищающаяся сторона имеет преимущество.

Затем они сосредоточили свое внимание на телевизоре, попутно поедая курицу.

Битва за территорию между двумя гигантскими гильдиями должна была вот-вот начаться.

Рассматривая уровни игроков, Циньсун бормотал про себя.

«Скоро я смогу их догнать!»

Высокие уровни, казавшиеся такими далекими после сброса, теперь выглядели достаточно близко. И он чувствовал, что может дотянуться до них, осталось лишь протянуть руку.

Игрок самого высокого уровня среди тех, чьи уровни были показаны на экране, был почти 120-ым.

«Топ-10 игроков, вероятно, уже перешагнули за 130-ый».

Уровень Яна на данный момент равнялся 111-и.

Теперь он значительно сократил разрыв между собой и лидирующими игроками, оставив разницу всего лишь в 20 уровней.

Ян еще больше воодушевился.

Битва за территорию двух гильдий закончилась со счетом 3 : 3.

Счет был равным, но победителем стала Гильдия Оклел.

В конце концов, им удалось защититься.

Из-за боевой силы Гильдии Темная Руна, которая сначала выиграла два сражения на Поле Доблести, люди предсказывали ее победу.

Тем не менее, Гильдия Темная Руна, которая вложила все свои силы в первые два сражения, очень быстро проиграла в третьем сражении.

Как и было предсказано, Маг Алого Пламени Ремир показал невероятную силу на стороне

защиты.

Ян, наблюдавший за всем от начала и до конца, кое-что понял.

«Способности членов гильдии важны, но в битве за территорию NPC оказались гораздо важнее».

Тем более, что NPC могли продолжать участвовать в сражениях до тех пор, пока не умирали. Поэтому они стали важной частью при планировании тактики.

«На трансляции их роль не отметили должным образом. И вместо того, чтобы благодарить Ремира за победу Гильдии Оклен, я думаю, что здесь победила тактика...»

Гильдия Оклен постоянно отступала.

В первых двух матчах они пустили вперед NPC, а самых высокоуровневых игроков держали в тылу.

Маг Алого Пламени Ремир, который был козырем в их рукаве, дважды показал себя за все время обороны и можно сказать, что именно он принес две победы. А с оставшейся боевой силой им удалось выиграть и третье сражение.

«Хотя здесь может быть больше смысла, и я чего-то не понимаю...»

После того, как Юхьюн вернулся, Ян, который вошел в систему Кайлрана, почувствовал, что он должен как можно скорее заняться NPC, которых он игнорировал.

Ян имел титул Барона и мог зарегистрировать в общей сложности 20 NPC в качестве своих подчиненных.

Однако, поскольку Слава Яна может уменьшиться на 100 тысяч, если он удалит зарегистрированного NPC, он колебался.

Также была и другая причина.

«Причина, по которой я до сих пор колебался, заключалась в том, что NPC, находящиеся в подчинении игрока, возрождались через неделю после смерти. Теперь же нет причин колебаться».

Это была информация, которую не разглашали в сообществе. NPC, привязанные к игроку как персональные помощники, умирали.

Ян быстро перешел в Гильдию Призывателей в Имении.

NPC, которого Ян заметил несколько дней назад и хотел назначить своим подчиненным, был там.

<http://tl.rulate.ru/book/3842/198684>