Также хочу добавить, что, бросая вызов человеку выше себя в рейтинге, ты получаешь больше очков, а если ниже, то только одно. А! И ещё ты можешь как принять вызов, так и отклонить его, но с первой сотней в рейтинге это так не сработает. Они обязаны подтверждать своё место, поэтому не имеют права отклонить вызов.

Теперь про приложение. Оно неразрывно связано с рейтингом. Через него можно бросать вызов, оно фиксирует количество очков, а также количество побед и проигрышей, но самое главное — оно может опознавать бакуганов. Это что-то вроде анализатора, который по виду выводит всю доступную информацию на каждого бакугана, существующего в системе.

Благодаря этому можно узнать какой стихии бакуган, как он называется и какой силой владеет. Например, даркус Мантрис — сила варьируется от 270 до 390g. Мантрис выглядит как гигантский богомол. Передние конечности имеют вид огромных бритв, которыми он способен создавать энергетические пути для переноса бакугана на другую карту. Фасеточные глаза способны заметить любую движущуюся цель.

Это то, что будет видеть каждый игрок, если в первый раз встретит данного бакугана. В дальнейшем после битвы эта информация дополнится чем-то ещё, причём как самой системой так и самим игроком, который сможет узнать о нём что-то ещё, за что получит дополнительные очки в рейтинге.

Хоть всё моё нутро жаждет окунуться в эту игру со всей страстью, присущей мне ещё с прошлого мира, сам я пока не участвую в игре, так как система всё ещё настраивается, а играть в игру, которая ещё совсем сырая и необкатанная, такая себе идея. Нет, я, конечно, собираю бакуганов и изучаю все их сильные и слабые стороны, а также составляю тактику боя, однако этого мало.

Мои же друзья, напротив, во всю веселятся, особенно Шун. Он так восторженно рассказывает о его битвах с другими игроками, которые заставляют его выкладываться на всю, придумывая на ходу новые тактики боя. По большей части именно этот парень придаёт мотивацию всем остальным. Маручо, Джули и Руно видя то, с каким тот настроен рассказывает о каждой своей победе или проигрыше, также стараются внести свой вклад в общее дело.

И да, не играю пока не только я, но и Элис. Её причина схожа с моей, однако она играть вообще не хочет. Девушку интересно именно наблюдать за всем со стороны и анализировать бои других игроков. Никто её за это желание не осуждает, даже, наоборот, поощряют и говорят, что рыжеволосая станет мозгом всей нашей команды, который будет направлять в трудной ситуации.

Хотя с большинством своих новых друзей (Элис, Маручо и Джули) я и общаюсь по видеосвязи, но это никак не мешает нам в жизни. Мы даже договорились когда-нибудь в ближайшем будущем встретиться всем вместе.

Как ни странно, но я и Руно пока не дошли дальше поцелуев и прогулок за руку, да и рано нам ещё (по крайней мере, ей). Кстати, моя девушка (очень странно думать о ней в таком ключе, даже в мыслях) довольно крепко сдружилась с другими моими подругами: Элис и Джули. Скорее всего, дело как раз в том, что общаемся мы исключительно в интернете.

Через некоторое время в сети стали образовываться команды по игре в бакуган. Это натолкнуло меня на мысль, что можно добавить ещё один рейтинг — рейтинг команд. Друзья поддержали мою идею, поэтому на сайте появилось ещё одно дополнение.

Этот рейтинг основывался на количестве очков всех участников, коих в команде могло находиться максимум шесть, то есть столько же, сколько и стихий бакуганов. Естественно, после этого те команды, что уже были образованы на словах, сразу зарегистрировали их, и рейтинг быстро заполнился приличным количеством новых групп.

Конечно, нас это тоже не обошло стороной, так что мои друзья тоже захотели образовать собственную команду, но для этого нам нужно было название. И что вы думаете произошло? Эту задачу скинули на мои плечи. Я же типа лидер и все дела. Причём каждый согласился с тем, что лидером должен быть именно я, так как собрал их всех вместе.

И мои отговоры навроде «я же даже ещё не играл в бакуган» и «Шун точно справится с этой ролью лучше меня» не помогали. На первую фразу ответили, что это не важно, ведь благодаря мне и моим советам они практически никогда не проигрывают. А вот на вторую ответил сам Шун, сказав, что у него нет никаких лидерских качеств и максимум, на что тот согласен, это стать моим заместителем.

Пришлось согласиться, тем более, мне это действительно ничего не стоит, ведь, по факту, я как раз и занимался тем, что должен делать лидер. Поэтому для меня принципиально ничего не поменялось. Только друзья начали проявлять ко мне больше дружелюбия. А Руно так вообще старалась постоянно находится рядом со мной.

Собственно, в какой-то момент та позвала меня на свою битву в бакуган, чтобы я понаблюдал за тем, как девушка будет сражаться. Самое интересное, она попросила меня не помогать ей советами до конца всего боя, так как хотела потом разобрать со мной допущенные ошибки. Мне не составило труда удовлетворить это её желание.

Ох, совсем забыл сказать, какое же всё-таки название получила наша команда, в которую входили мы вшестером. Вначале мною было предложено простое — «Бойцы Бакуган». А что? Броско и быстро запоминается. Многие с ним согласились, но потом кто-то предложил добавить ещё какой-нибудь эпитет к нему. Каждый стал предлагать что-то своё и все наконец сошлись на «Отчаянные Бойцы Бакуган».

В данном случае слово «Отчаянные» имело значение неуступчивых, несокрушимых и стойких бойцов, которые после падения всегда поднимаются, чтобы одолеть своего врага. Всем понравился тот смысл, вложенный в это слово, поэтому приняли название безоговорочно. Вот только прежде, чем мы создали эту группу я предложил одну идею.

Мы создадим её только в том случае, когда каждый из нас войдёт в тридцатку лучших бойцов бакуган...

Время шло быстро. Бакуганы всё ещё были самой обсуждаемой темой, но она была уже какой-то обыденной. Люди привыкли, что в их жизни появилось что-то совершенно новое и необычное. Через год после знаменательного события большинство игроков в «Бакуган» всё ещё фанатели от неё и рейтинги обновлялись буквально каждые полчаса.

Но самое главное то, что именно этот момент я выбрал для того, чтобы включиться в игру. Как понятно, у меня было ноль очков, поэтому начинать нужно было с самого низа. Однако это только больше меня радовало. От этого интерес лишь усиливался. Что может быть интереснее, чем подниматься с самого низа до самой вершины.