Несмотря на строительство многих крепостей на планете Милтон, все крупные союзы гильдий имели главную базу, обычно первую построенную ими крепость. Она ничем не отличалась от других крепостей с точки зрения правил, но для игроков она была символом, как и главный город.

Драконий Холм был большим холмом, окружавшим главную базу Золотого Альянса. Первоначально у него не было названия. Название Драконий Холм было дано Золотым Альянсом после того, как они заняли это место. В день начала войны на планете Милтон появились сотни полей сражений различных размеров. Большинство находилось между крепостями. Среди всех этих полей сражений Драконий Холм привлекал наибольшее внимание. Это было потому, что фракция анти-Блэкстар разместила там свои основные силы, планируя избавиться от главной базы Золотого Альянса в первый день войны. Золотой Альянс тоже разместил там свои основные силы и готовился к этому. Они решили сражаться в лоб.

Почти десять миллионов игроков из обеих фракций собрались на Драконьем Холме, с нетерпением ожидая битвы. Бесчисленные войска превратили этот холм в разноцветное море. Команды игроков постоянно меняли локации, как приливы на море.

Смешанные цвета пришли от войск фракции анти-Блэкстар, так как они носили различное снаряжение. Что же касается Золотого Альянса, то они были одеты в стандартные механические костюмы Армии, черные с серебром. Все было очень аккуратно. Золотой Альянс выглядел как огромная официальная армия, в отличие от фракции анти-Блэкстар, которая выглядела как простая смесь небольших сил.

Люди Галактического Делового Альянса и других гильдий были размещены на южной, восточной и западной сторонах, планируя атаковать со всех трех направлений. Формирование войск Золотого Альянса было круговым, обернутым вокруг главной базы. Формации двух сторон были разделены широким поясом местности.

***

В центре комнаты стратегического наблюдения висела трехмерная спутниковая карта.

Утренний Снег Сумеречный Мороз, занявший позицию главного командира сражения, пристально смотрел на карту, отдавая приказы один за другим. Дюжина военных стратегов вокруг него время от времени давала советы, в то время как группа помощников передавала приказы.

Для такого крупного сражения, отсутствие общей стратегии означало бы неминуемое поражение, поэтому система командования была очень важна.

Чтобы предотвратить электромагнитные или виртуальные технологические сбои, которые могли бы помешать фронтам получать приказы, обе стороны решили использовать систему чата в интерфейсе в качестве канала для выдачи команд.

Главный командир осмотрел все сражение и вместе с военными стратегами проанализировал ситуацию. Затем посыльные в командной рубке передавали приказы различным высшим командирам. Затем высшие командиры быстро корректировали детальную стратегию, основанную на приказах и положении на фронтах, прежде чем отдавать приказы подчиненным им средним командирам. Затем средние командиры передавали приказ командирам команд на передовой, которые затем связывались с членами своих команд по командному каналу и выполняли приказы.

С обеих сторон было более ста тысяч командиров, большинство из которых были капитанами команд.

Эта процедура выглядела сложной, но поскольку система чата не была ограничена расстоянием, и все хорошо делали свою работу, это было очень эффективно.

Если бы все игроки составляли тело, главные командиры и высшие командиры были бы мозгом, отдающим приказы, а средние командиры и капитаны команд были бы нервной системой, ответственной за управление телом на основе приказов, отдаваемых мозгом. Утренний Снег Сумеречный Мороз отдал целый ряд приказов. Увидев, что войска на его стороне почти все на месте, он тихо выдохнул, повернулся к Джейд Грин Скаю, который был одним из военных стратегов, и спросил:

– Сколько времени до начала войны?

– Шесть минут и одиннадцать секунд.

– Самое время. Прикажите всем командам разогреть оружие. Активируйте щиты базы и линии фронта тоже. На трехминутной отметке пусть Маги чар начнут применять баффы, а остальные начнут потреблять любые зелья повышения боеспособности, которые у них есть.

Приказ был быстро передан. Толстый, светло-голубой энергетический щит поднялся вокруг главной базы и окутал ее.

Команды защитных Магов на передовой очень скоро начали применять щиты и зачаровывающие заклинания на других командах вокруг. Команды Бойцов, которые должны были возглавить атаку, также начали вводить зелья усиления. Все эти бонусы имели ограничение по времени, поэтому использование их прямо перед началом войны максимизировало бы эффект.

Люди фракции анти-Блэкстар делали то же самое. Разноцветные огни появились с обеих сторон, как на конкурсе фейерверков.

Секунды за последние три минуты казались годами. Все присутствующие игроки были возбуждены и нервничали. Они затаили дыхание, сосредоточились и ждали начала войны. Атмосфера на поле боя была тихой и напряженной.

Обратный отсчет продолжался, и наконец он достиг нуля.

– Вперед!

В это мгновение земля задрожала!

Поле боя, которое всего несколько секунд назад было тихим, внезапно наполнилось ревом и боевыми кликами. Сражение вспыхнуло мгновенно!

Два неподвижных моря внезапно превратились в бушующие цунами, атакующие друг друга!

Бесчисленные энергетические лучи образовали огромную сеть на пустом пространстве между двумя сторонами. Тонны игроков падали во время ударов от дальних атак противника. Черная и цветная волны быстро столкнулись друг с другом!

Бум-бум-бум!

Цепи взрывов оставили трещины и ямы на земле. Драконий Холм быстро превратился в месиво. Атакующие команды обеих сторон рухнули на больших площадях. В одно мгновение бесчисленные механические солдаты, Бойцы и Эсперы ближнего боя погибли на месте. Это была кровавая баня! Это была не сцена для одного человека. Независимо от того, насколько сильным был игрок, как только они выйдут из основного строя, они будут убиты в одно мгновение. Выполнение их индивидуальных обязанностей в группах было единственным выбором.

– Зоны C5 и D 2, цельтесь в их группы Псиоников! Их урон по площади слишком большой. Прочность щита почти на красной границе!

– Маги защиты, продолжайте давать Бойцам усиливающие заклинания. Бросайте в сторону врагов огненные или отравляющие заклинания, или что там у вас есть! Эксперты по ловушкам, прекратите к чертовой матери бросать заклинания и продолжайте ставить ловушки! Призыватели, быстрее вытаскивайте своих детей… Где команда атакующих Магов зоны B2? Не выпадайте из строя!

– Механики зон A1, A4, B2, B6, C1 и D1, быстро разберите ловушки. Артиллерия D9 сломана. Идите и почините ее. Механики стиля Легион и Боевые Механики, продолжайте наступать. Мастера Артиллерии, не прекращайте атаковать. Цельтесь в их Псиоников и Магов. Виртуальные Механики, берите под контроль их флоты. Механики ветвей Оружия и Энергии, достаньте свое тяжелое оружие и продолжайте стрелять. Цельтесь в их Бойцов!

– Псионики, сосредоточьтесь на их Механиках. Не забудьте сохранить свою ману… Прекрасно! Кто-то нанес суперкритический удар! Тонна врагов только что умерла!

– Эсперы, которые не являются типами ближнего боя, не спешите вперед. Оставайтесь позади и отступите назад, чтобы восстановить свою ману, когда она закончится… Разве я не говорил вам не спешить вперед? Это работа Бойцов! Почему, черт возьми, вы в это лезете? Бойцы зоны C2, старайтесь умирать медленнее! Возвращайтесь на передовую после пробуждения. Чего вы ждете? – битва мгновенно достигла кульминации. Каналы связи были заполнены энергией, и командиры орали во всю глотку.

У всех игроков пяти классов была своя работа. Псионики отвечали за атаки по области и применение дебаффов. Эсперы и Маги отвечали за свои способности и за то, в чем они преуспевали.

Бойцы были самыми трагичными, они могли только сложить свои тела на линии фронта, чтобы остальные продвигались вперед. Бойцы были сильными и невероятными в ранних Версиях, теперь они были слабыми и беспомощными. Вот как все перевернулось.

В конце концов, Боец был штатным классом, плюсы его заключались в том, что играть было легко, стиль боя был классный, и в дуэлях был неплох.

Однако на больших полях сражений, подобных этому, все нацеливались на Бойцов, надеясь истощить их время возрождения, чтобы их противник потерял команды, которые возглавляли атаку. В подобных ситуациях уровень смертности Бойцов был намного выше, чем у остальных четырех классов. Даже слово "круто" было для них потеряно. Они, по сути, соревновались в том, кто может умереть более ярким способом.

Кроме того, у Бойцов не было другого выбора. Они никому не понадобятся, даже если они захотят заниматься строительством в отделе логистики; их эффективность намного ниже, чем у всех видов механических устройств.

В это время мысли в головах различных Бойцов были поразительно похожи.

«Черт возьми, как я должен играть в этом классе?»

Сравнительно слабые на ранних этапах Механики ярко блистали в боях. Они были самыми занятыми на поле боя. Они могли сражаться, управлять логистикой, атаковать на фланге, наносить удары по одиночным целям, так и по области, ремонтировать и производить. Они были незаменимы.

Из-за того, насколько стратегически важными были Механики, Золотой Альянс имел преимущество. Из-за их фракции, самые элитные Механики среди игроков были все в Армии Блэкстара. В основном все они были членами Золотого Альянса.

По мере того, как битва продолжалась, ситуация начала меняться – Золотой Альянс одерживал верх, и расширялся.

Все профессиональные игроки высшего уровня имели привилегию получать ресурсы от своих клубов, поэтому разница между ними не была слишком очевидной. Однако по общей силе игроков Золотой Альянс превосходил фракцию анти-Блэкстара.

Армия Блэкстара давно объединила китайских игроков, избавив их от необходимости постоянно менять фракции. Кроме того, время от времени существовали всевозможные привилегии фракций. Их рост был гораздо более организованным, чем у "диких" игроков, которые были во многих различных фракциях в прошлых Версиях.

После почти четырех Версий игроки Золотого Альянса явно превосходили их по способностям и снаряжению в целом.

Кроме того, поддельная основная сюжетная линия Хан Сяо заранее дала игрокам Армии еще одну волну средств и опыта. Один или два игрока, получившие его, не имели бы значения, но награду получили десятки миллионов игроков. Когда это материализовалось на этом поле боя, это еще больше увеличило их преимущество.

***

– Статистика по количеству жертв вышла!

Внутри командного пункта главной базы Утренний Снег Сумеречный Мороз раздавал приказы, когда он получил набор статистических данных. Его глаза заблестели.

– Враги умирали в среднем 0,742 раза. А на нашей стороне 0,631 раза. Замечательно!

Присутствующие были вне себя от радости.

Эти данные представляли собой средние показатели смертности на одного игрока с обеих сторон. Хотя разница была всего 0,111, в этой битве десятков миллионов игроков это означало, что игроки на их стороне погибли примерно на пятьсот тысяч раз меньше, чем противники!

– Предел оживления – всего десять раз в шесть дней. Завершение этих оживлений означает, что вы вышли. Сегодня первый день войны, так что их итог, вероятно, составляет от 1,8 до 2,2. Их команда прорыва погибла больше раз, чем в среднем почти в 1,2. Скоро они не смогут держаться!

Утренний Снег Сумеречный Мороз прищурил глаза и сказал:

– Пошлите пятьдесят подрывных дивизий. Наступайте по моей команде!

Поскольку они не сражались с NPC, обе стороны не использовали крупномасштабные

самоубийственные атаки. Каждый может возродиться несколько раз, и если это неправильно использовать, можно потерять больше, чем должен был получить.

Золотой Альянс накопил тонну Эмблем Эволюции, готовясь к войне. Пятьдесят дивизионов сноса означали сорок тысяч игроков, что примерно на 0,01 увеличивало общее среднее число смертей после преобразования. Теперь у них было огромное преимущество, так что они могли полностью пойти на риск. Цель состояла не в том, чтобы убить больше врагов, а в том, чтобы использовать танковость и высокий бонус урона в ближнем бою аберраций, чтобы сломать строй противника.

Когда приказ был передан, специальная группа была препровождена на передовую. С бесчисленными вспышками света их тела расширялись в аберрации одно за другим и бросались во вражеский строй, неудержимые, как горячий нож, разрезающий масло!

В общей сложности сорок тысяч монстров с несколькими баффами ворвались в строй противника, мгновенно создав зоны с вражескими Бойцами, которые были отделены от остальных. Атаки Золотого Альянса последовали сразу же после этого и уничтожили их на месте.

Жестокость Эмблем Эволюции была признана всеми игроками. Наступление сорока тысяч аберраций на некоторое время испортило командную систему фракции анти-Блэкстар.

Они потратили довольно много времени, прежде чем уничтожить все эти аберрации. Хаос привел к тому, что среднее количество смертей во фракции анти-Блэкстара увеличилось на 0,018, а это означало, что погибло около ста тысяч игроков. Разница между двумя сторонами становилась все больше, особенно среди команд Бойцов.

– Мы можем победить!

Боевой дух игроков Золотого Альянса на передовой взлетел. Игроки Галактического Делового Альянса были явно не столь энергичны.

Сражения между большими армиями не так-то просто будет повернуть вспять. Как только одна сторона одержит верх, оставшаяся битва превратится в снежный ком.

Ситуация постоянно становилась лучше для Золотого Альянса и хуже для другой стороны. Результаты сражения постепенно становились все более очевидными.

***

В то время как битва на Драконьем Холме шла яростно, Хан Сяо, который был далеко во Дворце Блэкстара, держал пакет попкорна в одной руке и напиток в другой, наблюдая за трансляцией БанХитДога на форумах.

Однако его внимание было сосредоточено не на ситуации боя…

– Здорово, здорово. Использовать сразу сорок тысяч Эмблем Эволюции. Зарядка этих Эмблем Эволюции снова принесет мне волну опыта. Продолжайте их использовать.

– Ха-ха, уничтожены еще сотни механических команд. Больше платы за ремонт, – обрадовался Хан Сяо. Он совсем не чувствовал душевной боли из-за боевого урона, нанесенного Золотому Альянсу. Он почти смеялся.

В его глазах каждая партия ресурсов, потерянных Золотым Альянсом, означала для него новый виток продаж. Если бы не то, что преимущества фракции не могли быть выданы случайным образом, он бы даже продал их фракции анти-Блэкстара.

– Все-таки нет ничего выгоднее войны! – Хан Сяо усмехнулся.

В этот момент он чувствовал себя бесстыдным стратегом, всеми возможными способами отвоевывающим ресурсы, которые он отдавал игрокам.

В конце концов, игроки будут мотивированы на создание большей ценности только тогда, когда их с трудом заработанные ресурсы будут опустошены.

http://tl.rulate.ru/book/19148/1615247