

Возможно, некоторые будут придерживаться мнения, что наличие миникарты - это жульничество.

Однако это было не совсем так. В логике, применяемой к этому миру, миникарта, которую игроки имеют, частично принадлежит божественная благодати, которую Си Вэй, Бог Игр, даровал им в награду за их веру в него.

Поэтому, если вы считаете миникарту жульничеством, которая нарушает баланс турнира, тогда верующим Церкви Славы должно быть запрещено использовать свои боевые ауры, монахам Белой Церкви использовать святую воду, а верующим Марколо, Бога Урожая, должно быть запрещено есть свою еду вообще. Последний случай был связан с тем, что пища, которую они приносили с собой, была сделана из урожая, благословленного Богом Урожая, который дает более высокий прирост характеристик, но пища сгниет, если о нем не позаботятся верующие Марколо, и поэтому, как никак, они тоже применяют божественную благодать...

Как бы то ни было, наличие такой удобной функции, как миникарта, означало, что производительность игроков была более или менее той, как ожидал Си Вэй.

Во-первых, это была выдающаяся способность игроков к исследованию локации. И возможно, это произошло благодаря тому, что игроки приобрели привычку последовательно очищать подземелья.

Но даже так, игроки, которые плохо работали в командах, не тратили свое время впустую и отправлялись в авантюристы по всему континенту, чтобы тренировать свои навыки, и хотя такие игроки могли оказаться менее грозными, чем элитные игроки, их скорость реакции и контрмеры против неожиданных ситуаций были лучше, чем у большинства обычных игроков!

Здесь следует упомянуть, что более ленивые игроки и обычные игроки, чей уровень был ниже среднего, продавали картошку с новичками вместо того, чтобы участвовать в турнире.

Так или иначе, менее чем за день с начала первого раунда Кубка города-Близнецов было исследовано девяносто процентов огромного Острова Лабиринта, который был намного больше обычных городов; восемьдесят процентов из них были исследованы высокоуровневыми игроками.

Группы с Жрецами или Святыми копейщиками были особенно смелыми и непринужденными, поскольку они могли спасти любого, кто был раздавлен, разделен от группы или превращен в мишень для дротиков.

Таким образом, некоторые из самых безрассудных игроков проложили кровавый путь в прямом смысле этого слова. Если бы кровь и органы игроков не исчезали через определенное время, другие участники, прибывшие позже, заподозрили бы, что какой-то ужасный демон-людоед бродит по лабиринту...

Тем не менее, воскрешение здесь все еще означало потерю опыта, и даже более безрассудные игроки стали благоразумными после того, как на какое-то время ушли от образа Лероя Дженкинса [1].

Разумеется, упомянутая здесь "осторожность" была относительной. По сравнению с соперниками, которые переживали ловушки и монстров в лабиринте, эти игроки на самом деле не сбавляли ходу. С точки зрения скорости, они были абсолютно быстрее других участников, которые шли не иначе скоростью улитки, тыкая в стену через каждые несколько шагов и только после того, как убеждались, что впереди нет ловушек, начинали двигаться.

Еще меньше было необходимости говорить о монстрах в лабиринте.

Разве это не просто фарм монстров? Игроки боятся многих вещей, но точно не фарма!

Можно даже сказать, что мобильность игроков действительно превзошла ожидания Си Вэя, вызвав ощущение, что он вырастил группу замечательных монстров...

Тем не менее, игроки столкнулись с определенными проблемами и потеряли немного здравомыслия.

Однако причина была проста: преднамеренное руководство Си Вэя заставляло игроков впадать в бешенство, когда дело доходило до фарма монстров, причем до такой степени, что даже боссы казались более здравомыслящими.

Тем не менее, игроки были довольно дружелюбны, если не считать таких случаев.

Поскольку большинство из них страдали "беженством", а позже они стали жить в относительном достатке как игроки и незаметно направлялись Си Вэем: выращивали монстров, выполняли ежедневные квесты и даже очищая засоренные туалеты; их личности, естественно, все еще напоминали дружелюбных землян.

Поэтому когда некоторые игроки, собирали достаточное количество карт, они пытались по доброте душевной помочь другим загнанным в тупик участникам.

Учитывая количество ловушек и монстров на Острове Лабиринт, можно сказать, что участников, не испытывающих никаких проблем, было в меньшинстве, что привело к тому, что многие игроки пытались спасти верующих других церквей.

И все же не все спасенные были добры.

Более половины игроков получили удар в спину от людей, которых они спасли.

Честно говоря, удары в спину не относились к намеренному причинению вреда - были те, кто это делал, но их было слишком мало. Вместо этого их удар в спину заключался в том, чтобы подтолкнуть игроков к опасности и воспользоваться шансом убежать или пожать плоды.

По правде, существовало только тридцать процентов тех спасенных участников, которые сбегали, не предавая игроков, в то время как менее двадцати процентов верующих других церквей работали вместе с игроками, чтобы справиться с новой угрозой.

И все же, к счастью, игроки не теряли голову. После того, как некоторые из них получали удары в спину, они немедленно разоблачали преступников на форуме после дисквалификации и телепортировались обратно в Ланкастер. Так, другие игроки, все еще находящиеся в игре, могли узнать об опасности и в случае чего попытаться отомстить за них.

В то же время, однако, большинство игроков наконец, поняли, что аутсайдеры не были надежными. Единственными надежными, по их мнению, были другие игроки, с которыми они всегда подшучивали, сражались за предметы и время от времени спарринговались.

Даже игроки, которые не присоединились к турниру и просто смотрели прямую трансляцию на площади Ланкастера или присоединялись к обсуждению верующих из других церквей на форумах, непреднамеренно усиливали сплоченность между всеми игроками.

Даже Си Вэй не ожидал этого, и он не был уверен, хорошо это или плохо.

Тем не менее, когда он подумал об этом, он склонился к хорошему. В конце концов, было неловко начать в своем Божественном Царстве новую божественную войну, которая могла разразиться в любой момент. Даже Первичный Материальный Мир не будет пощажен, когда придет время, и даже если боги не спустятся к нему, чтобы вызвать беспокойство, несомненно, возникнет конфликт между верующими различных церквей.

Поэтому, в отличие от того, чтобы платить ужасную цену за то, что в будущем им нанесут удар в спину из-за их дружелюбной и доверчивой натуры, игрокам было лучше заплатить взнос и извлечь урок от соревнований, которое не так важно, чтобы они лично ощутили, что единственные люди, которым они могут доверять, - это они сами.

Более того, мерзкие соперники, которые отчаянно хотели победить и не удержались от того, чтобы нанести удар в спину игрокам, были выделены Си Вэем и неоднократно показаны в магических зеркалах, транслирующих турнир на площади Ланкастер. Теперь все граждане подсознательно понимали, что этим верующим вообще нельзя доверять, и их боги, скорее всего, тоже не были хорошими...

Действительно, никто из участников и зрителей не ожидал, что первый раунд Кубка города-Близнецов будет таким ужасным.

Хотя мэр Коринф упомянул, что двадцать процентов участников пройдут в первый раунд,

произошло слишком много неожиданных обстоятельств; к примеру, многие люди были убиты в тех местах, куда невозможно подобраться, и забрать карты. Таким образом, только менее десяти процентов участников - 133 из них, на самом деле прошли через первый раунд, что было относительно высоким показателем.

В то время как ужасный турнир не был добрым к участникам, для зрителей он стал настолько захватывающим, что, в свою очередь, увеличивал их ожидания от второго раунда.

<http://tl.rulate.ru/book/36479/1260257>