Глава 1148.

– Вы хотите увеличить количество активностей? – подняв трубку, мрачно переспросил Юн Санмин.

Именно он отвечал за планирование Пятого Межнационального Соревнования и теперь, прилетев в Соединённые Штаты, готовился к встрече с игроками.

– Мистер Грид стал Королём Крови, – ответил порядком взволнованный Янсон.

– Значит, Вооружённые до зубов уже совершили рейд на Фенрира?

Фенрир, прямой потомок Шизо Бериаче, и сильнейший вампир после Мари Роуз, стоял на одном уровне с 19-ым Великим Демоном. Силы, полученные им при рождении, ожидания Шизо Бериаче и прочие ключевые установки, полученные в результате нескольких калибровок, делали его поистине особенным.

Конечно, сама раса вампиров порядком уступала великим демонам, а потому его Здоровье было невысоким. Однако сила борьбы, которая проявлялась во время сражения с достойными противниками, и сила господства, которая нейтрализовала оружие и навыки врагов, представляли собой способности, идеально оптимизированные для противодействия рыцарям Грида.

Грид не смог бы добиться успеха в битве с Фенриром до того, как Брахам возьмёт 500-ый уровень. Вот почему в оперативном отделе решили, что Грид не станет Королём Крови до окончания Межнационального Соревнования этого, а то и следующего года. И всё же Преемник Пагмы уже им стал.

«Но как это возможно?».

Магические способности Брахама сделали некоторые способности Фенрира бесполезными. А ведь легендарный волшебник использовал только четыре заклинания, включая Ледяную Бурю. Пусть косвенно ему и пришлось воспользоваться маной Грида, однако на протяжении всего рейда Брахам по сути блокировал феноменальную устойчивость вампира.

«Герцог Мудрости…».

Сила Брахама превзошла ожидания оперативного отдела.

Что касается Грида, он не только стал сильнее после встречи с Бибаном, но теперь ещё и

получил титул Короля Крови. Да кто вообще мог с ним сравниться? И вот, теперь руководство считало, что увеличение ПвЕ-событий и снижение прямой конкуренции между Гридом и другими участниками соревнования помогло бы поддержать ценность «Satisfy». Конечно, чувство конкуренции среди игроков бы существенно ослабло, но ради будущего S.A. Group должны были пойти на этот шаг.

– Насколько я понимаю, это ещё не стало официальной позицией совета директоров?

– Конечно, однако много кто без ума от текущего результата. Может ли совет директоров молча наблюдать за снижением статуса Межнационального Соревнования? Тем не менее, Вы продвигали наши соревнования в течение многих лет. Если Вы займёте нашу сторону и расширите перечень…

– Кажется, Вы кое-что забыли, – прервал своего собеседника Санмин, – Тысячи людей раскрыли свой потенциал, будучи преисполненными надежд и мечтаний о появлении верховного игрока. Много раз было доказано, что верховный игрок является объектом восхищения, а не зависти. Даже если в этом году Грид продемонстрирует ещё более потрясающие результаты, игроки не будут чувствовать себя обделенными. И не только в этот раз. Подавляющее большинство людей, играющих в Satisfy, испытывали величайшее удовольствие и удовлетворение от своего «роста» в режиме реального времени. За прошедший год они приложили неимоверное количество усилий, чтобы приблизиться к Гриду. Как только они узнают, что разрыв с Преемником Пагмы стал ещё больше, они просто посмеются и скажут, что Грид великолепен. Или Вы считаете, что они лишатся удовлетворения от роста, достигнутого за весь прошлый год…? Знаете, это напоминает мне игру, которая пользовалась беспрецедентной популярностью до выпуска «Satisfy».

– Игра жанра RTS, созданная одной американской компанией?

– Верно. Больше тридцати лет эта игра была самой популярной в мире. А Вы знаете, что Южная Корея почти монополизировала чемпионат по этой игре на протяжении десяти лет после начала международных соревнований?

– Кто же не знает.

– В первые несколько лет западные игроки завидовали монополии корейской команды на победу. Они высмеивали корейцев и осуждали наши успехи в киберспорте, поскольку мы «бедные люди, рождённые в стране, где не играют в игры». Однако так было лишь в течение первых нескольких лет. Как бы они ни старались, им так и не удалось идти нога в ногу с нами. А что же случилось, когда это продолжило повторяться снова и снова? Они стали признавать и уважать корейцев. Другими словами, чувства, которые люди испытывают по отношению к Гриду, пойдут в направлении, противоположном Вашим ожиданиям.

– Разве такая интерпретация не слишком оптимистична?

– Вовсе нет. В частности, надеяться, что высокая репутация Грида сохранится, будут топ-

игроки. Только тогда они почувствуют большую радость, когда однажды смогут составить ему конкуренцию.

– … Думаете, Грида свергнут с его престола?

– Трудно найти силу, способную составить конкуренцию Королевству Вооружённых до зубов, но есть много игроков, которые потенциально могут выйти за пределы личной силы Грида.

И прямо сейчас Санмин собирался встретиться с одним из таких кандидатов.

– Пора снимать вступительное видео. Я пошёл, – повесил трубку Юн Санмин и погрузился в капсулу.

Королевство Вальхалла, спустя несколько минут.

– А вот и Вы, директор! – поприветствовали Санмина прочие сотрудники S.A. Group, прибывшие к месту встречи первыми.

Пожав своим коллегам руки, Санмин увидел небольшую группу людей, приближающуюся прямо к ним. Это были члены армии Ареса, изъявившие желание принять участие в Межнациональном Соревновании этого года.

– Извините, что заставил прийти вас сюда, – произнёс Бог Войны Арес. В течение многих лет он был неофициальным топ-игроков и настоящей знаменитостью, сумевшей основать собственное королевство и прославить своё имя. Благодаря недавнему расцвету его классовых параметров, он приобрел пассивную способность, действующую следующим образом: «чем больше у игрока подчинённых, тем выше его характеристики». И теперь этот человек приветствовал директора Юн Санмина и прочих сотрудников S.A. Group.

– Нет. Это Вам спасибо, что решили уделить время для участия в съемках вступительного ролика, – пожав руку Ареса, ответил Санмин.

Фактически, перед Первым Межнациональным Соревнованием S.A. Group использовала самую обычную технологию съёмки. Участников приглашали в локальные студии, где и снималось видео. Всё это приводило к большим временным потерям, из-за которых разработчиков критиковали как сами игроки, так и зрители. Таким образом, теперь видеосъемки происходили после подключения к «Satisfy».

– Итак, что нам делать? Стать кучкой, как прошлогодние участники? – прямо спросил Лакки.

Ему не терпелось вернуться обратно в охотничьи угодья, а потому Лакки хотелось как можно скорее с этим покончить. Тем не менее, его пригласили принять участие в записи вступительного ролика для Межнационального Соревнования, что было и забавно, и круто. Да

и в целом, это был первый случай, когда большая часть армии Ареса решила принять участие в соревновании, а потому им всем хотелось принять в съёмках самое активное участие.

– Вступительное видео этого года будет снято в формате интервью.

– Интервью?

– Подобный подход вызван необходимостью привлечь ещё больший интерес аудитории, поведав ей о своих целях, идеях и приверженности конкуренции.

– Ага, только из меня оратор никакой, – пробурчал Лакки.

А вот Скотт, в отличие от своего коллеги, отреагировал довольно положительно:

– Это же отличный способ повысить известность.

– Верно. Именно в этом и состоит наше намерение.

Фанаты представляли собой силу, с которой требовалось считаться. Грид, Крюгель и Юра уже доказали это. Чем более известными и популярными становились топ-игроки, тем большей становилась популярность самой «Satisfy». Это была беспроигрышная стратегия как для S.A. Group, так и для топ-игроков. В частности, для слабых стран это была прекрасная возможность повысить осведомленность других людей о себе.

– Арес, не хотели бы Вы первым пройти интервью? – спросил Санмин, после чего подал сигнал и технические сотрудники тут же бросились выставлять освещение и отражатели так, чтобы доспехи и корона Ареса засияли яркими цветами. Мастерство визажиста также добавило оттенков его лицу.

А затем, когда объективы камер направились на величественную фигуру Ареса, началось сам интервьюирование.

– Арес, Вы много лет были неофициальным топ-игроком. Несмотря на то, что Вы – второй по счёту, кому удалось основать своё собственное королевство, Вы всё ещё незнакомы широкой публике. Почему же Вы решили приоткрыть завесу тайны относительно Вашей личности и принять участие в Межнациональном Соревновании? – задал вопрос ведущий. Впрочем, сам вопрос не должен был попасть в конечный вступительный ролик. Юн Санмин планировал получить от участников как можно больше ответов, выбрав самые лучше и сформировав из них нечто вроде визитки соревнования.

Ответы участников, пересекающиеся с великолепными пейзажами Соединённых Штатов, заставили бы сердца зрителей наполниться волнением и предвкушением.

– Я намерен снять клеймо третьесортного игрока, – дружелюбно улыбнулся Арес. Но вместе с этим его серьёзный и чистый голос моментально привлекли внимание аудитории, а его взгляд был настолько силён, что прямо-таки поражал.

Он и впрямь казался настоящим королём. А ещё у него было достаточно навыков и опыта, чтобы стоять на самой вершине.

– Общественность часто сравнивала работу, которую я проделал после основания Вальхаллы, с Гридом. И, в целом, оценка была плохой. По сравнению с Гридом, который основал Королевство Вооружённых до зубов и оградил себя непроницаемой стеной в виде союзе с империей, меня преследовали одни лишь неудачи.

…

– Конечно, Грид превосходит меня не только с точки зрения удачи. И главным доказательством тому является Вальхалла, которая, как самостоятельное королевство, всё ещё довольно слабое.

…

– Тем не менее, я хочу доказать свой потенциал. Возможно, по сравнению с Преемником Пагмы я и третьесортный игрок, но однажды я встану с ним на один уровень.

«Как и ожидалось», – слушая ответы Ареса, выдохнул Санмин. То, как Бог Войны повёл себя на интервью, полностью отличалось от опасений Янсона.

Если бы человеческая природа была исключительно ревнивой и завистливой, то разве общество, ведомое внутренней конкуренцией, смогло бы нормально развиваться? Это было абсолютно невозможно. Люди эволюционировали, поскольку ощущали большое чувство конкурентоспособности и уважения к своим соперникам, а вовсе не разочарования и ревности.

Некоторые пользователи сети реагировали на подобные процессы негативно, поскольку обладали возможность сохранить анонимность, в то время как некоторые игроки начинали обратную пропаганду из чистой зависти, однако таких было меньшинство.

Вот почему директор Юн Санмин решил: «Мы не будем добавлять новые события».

А несколько дней спустя в интернете появился вступительный видеоролик, потрясший весь мир. И особое впечатление произнёс появившийся в самом его конце Грид.

http://tl.rulate.ru/book/96837/1029063