

Даже с учётом того, что Грид обладал легендарным классом, разве это не было уже слишком? Кто ещё мог победить знаменитых игроков за считанные секунды? Нечто подобное попросту нарушало баланс. И это при том, что Преемник Пагмы представлял собой производственный класс.

Неужели разработчики изначально сделали легендарные классы настолько сильными? Или, может быть, в игровую систему всё-таки вкралась какая-то ошибка?

Для победы над Хурентом Гриду потребовалось всего пять секунд, а над Бондре – четыре. И этот потрясающий дебют вызвал огромное волнение, а также целую гору вопросов к S.A. Group.

В результате председатель правления Лим Челхо счел необходимым успокоить общественность и сделать прямое заявление:

- Баланс не нарушен. Преемник Пагмы действительно должен быть таким сильным. Здесь нет никакой ошибки.

Всего разработчиками было создано девять легендарных классов. И эти классы были уникальными, предназначенными лишь для девяти избранных людей. Каждый из них обладал невосприимчивостью к статусным эффектам, что являлось своеобразной привилегией для их обладателей.

Конечно, кто-то мог сказать, что это несправедливо по отношению к другим, но...

Мир изначально был несправедливым. Кто-то всегда оказывался впереди других благодаря своему упорству, таланту или банальной удаче. В мире не было такого понятия, как равноправие. К тому же, разве игра была бы интересной, не имея люди возможности добиться чего-то по-настоящему фантастического? Кто бы стал играть в такую игру?

Конечно, Лим Челхо прекрасно понимал, что после такого обладатели обычных классов могут почувствовать себя обделёнными.

Но им не нужно было волноваться. «Satisfy» представляла собой мир, призванный сделать счастливыми абсолютно всех, даже если условия были неравными.

И об этом разработчики уже не раз упоминали.

После получения второго классового преобразования способности игроков значительно повышались. То же самое происходило и после третьего преобразования, благодаря чему разрыв с легендарными классами значительно сокращался. Ну а если и этого было недостаточно, то существовало четвертое классовое пробуждение.

«Satisfy» была игрой, основной концепцией которой было достойное вознаграждение человека за приложенные им усилия. Естественно, обладатели скрытых классов имели некоторое преимущество, но рано или поздно обычные игроки всё равно смогли бы наверстать упущенное.

«Satisfy» была выпущена практически два года назад, и за этот период не было найдено ни одной ошибки. Это был по-настоящему совершенный мир, а потому практически ни у кого не было оснований сомневаться в достоверности утверждения Лим Челхо.

В результате споры о силе Грида быстро прекратились, а сам председатель, закончив пресс-конференцию, вернулся в свой кабинет.

И выражение его лица было вовсе не таким ярким, как обычно.

- ... Никогда не думал, что наступит день, когда мне придётся врать.

«Преемник Пагмы действительно должен быть таким сильным. Здесь нет никакой ошибки».

Эта фраза... Она была самой настоящей ложью.

Конечно, никакой системной ошибки не произошло. Однако то, что случилось, действительно противоречило намерениям создателей. Преемник Пагмы должен был быть намного слабее. Однако по каким-то причинам Грид проявил мощь, нехарактерную для полупроизводственного класса.

- Ухм-м...

Сидя в кресле, Лим Челхо вспоминал то, как действовал Преемник Пагмы. У него была слишком большая сила, превосходящая недостаток боевого чутья и контроля. И основой этой силы были его аномально высокие характеристики.

Но почему так получилось? Ответ был прост. Грид потратил слишком много времени на то, чтобы выковать пять легендарных предметов.

- Первоначально он должен был сделать это на четыре месяца раньше, а потому его характеристики увеличились намного больше, чем ожидалось...

Гриду явно не хватало игрового таланта. В связи с этим он пользовался далеко не всеми преимуществами своего класса и впустую потратил много времени. Он долго топтался на месте, а ещё ему сильно не везло. Грид был единственным игроком, уровень которого упал ниже нулевого, и единственным кузнецом, который производил такое количество низкорейтинговых предметов.

В связи с этим «признание» наступило намного позже, чем планировалось, и Преемник Пагмы обзавёлся гораздо более высокими характеристиками, чем задумывалось разработчиками. Его рост порядком замедлился из-за отсутствия игрового таланта, но в результате это лишь сыграло ему на руку.

- Ху-ху-ху... Что ж, настоящие герои - всегда очень своеобразные личности...

Во время рейда на папу Древиго Грид сравнил себя с главным героем манги. Впрочем, ему действительно удалось продемонстрировать действия, достойные главного героя. Избавившись от коррумпированного папы, он спас тысячи последователей Ребекки и помог Дамиану обрести первый уникальный класс.

До сих пор главным героем в «Satisfy» определённо был Грид. Именно он каждым своим действием изменял игровой мир.

Однако...

- Он такой не один.

- Текущее время: 13:01:27. Задание RD-3991X завершено, - сообщил суперкомпьютер Морфиус.

- А вот и оно.

Председатель тут же перевёл свой взгляд на большой монитор, занимающий практически всю стену его офиса. И на этом мониторе демонстрировался человек, окруженный дюжинами информационных окошек.

Это был Крюгель. Ему удавалось поддерживать первое место в рейтинге с самого открытия «Satisfy». И вот, сегодня он первым достиг 300-го уровня и третьего классового преобразования. Но что самое удивительное, несмотря на все свои достижения, у него был самый обыкновенный класс. И только сегодня он стал «Кандидатом в Мастера Меча».

- Задание RD-3991X... Речь идёт о титуле «Белого Мечника»?

Прямо сейчас Крюгель держал путь на восточный континент. Оставляя следы на белом снегу, он был первым игроком, чья нога должна была ступить на доселе неизведанные земли.

«Завершая задание за заданием, он получил ещё больше титулов. И это сделает его ещё более уникальным человеком», – задумался Лим Челхо, после чего спросил:

- Если бы нынешнему Гриду довелось сразиться с Крюгелем... Кто бы из них вышел победителем?

- С вероятностью в 51,3% победит Крюгель.

- Даже не став Мастером Меча... Это просто поразительно.

Данный вывод в очередной раз подчёркивал то, что мир несправедлив. Так же, как в научном сообществе существовал гений по имени Лим Челхо, так и в «Satisfy» существовал уникальный игрок с ID«Крюгель».

Однако если в научном сообществе никаких Гридов не существовало, то в «Satisfy» такой был. А потому у Крюгеля имелся вполне реальный конкурент.

- Не имея врожденной гениальности, Грид уже превзошёл множество гениальных игроков.

Более того, он начал собирать вокруг себя лучших из лучших. С другой стороны, Крюгель играл в одиночку. А раз так, возникал вопрос: сможет ли Грид превзойти и этого человека?

Лим Челхо с нетерпением ждал развязки этой истории.

Игрок, который взойдет на самую вершину созданного им мира... Кем же он будет: гением или дураком? Это был очень интересный вопрос.

Топ-3, Крис. Именно этот человек был главой сильнейшей Гигантской Гильдии и предсказал результат ещё в тот момент, когда PvP-турнир только начался.

- В финале буду я и Грид.

В 1/16 Грид столкнулся с Хурентом. Большинство людей считало, что Мастер Ауры одолеет Преемника Пагмы. Однако всё случилось иначе. Затем то же самое повторилось и в 1/8 финала, где Грид выбил Бондре.

Однако Крис с самого начала знал, что именно так всё и будет. Он предсказал, что Грид уверенно разберётся со всеми своими оппонентами и дойдёт до финала.

- Однако даже я не думал, что ему удастся это сделать за пять секунд.

Тем не менее, Крис ничуть не испугался. Он нервничал, но отнюдь не боялся.

- Последний удар будет за мной.

Крис также использовал двуручный меч. И этим оружием он владел куда лучше Грида, а потому не думал, что потерпит поражение в лобовом столкновении с Преемником Пагмы.

- Правда, я немного отстаю в характеристиках.

Разница в характеристиках была не столь важна. Куда важнее было то, что Крис обладал куда более эффективными навыками, чем Грид. Итак, он был преисполнен желания и намерения победить того самого «Кровавого Мясника», который в прошлом уничтожил его со-гильдийцев.

Однако в 1/8 финала возникло препятствие, которое он вообще не брал в учёт.

И называлось оно Регасом, представляющим Великобританию. Во времена L.T.S. Регас был одним из пяти лучших игроков, с которым даже Крис не мог сравниться. Однако после открытия «Satisfy» всё стало иначе. Крис начал играть на полгода раньше, чем Регас, а потому значительно опережал его.

Однако...

- Кха-кха...! - рухнув на колени, закашлялся Крис. Его лицо было шокировано, а сам он отказывался понимать, почему так произошло.

Регас оказался слишком сильным. Он использовал превосходную ударную технику, комбинируя её с мощными навыками. Каждый раз его кулаки двигались по совершенно новой траектории, временами изменяя её и вводя тем самым противника в заблуждение.

В результате Крис практически моментально лишился половины своего Здоровья, а потому, чтобы выиграть время для повторной перезарядки зелий, завязал разговор:

- Ты намного сильнее, чем во время конкурса по уничтожению целей. Что это за чудесное преобразование?

Во время данного состязания у Регаса возникли проблемы даже с Медом, занимающим всего лишь 33-е место в общеигровом рейтинге. Учитывая это, он не мог даже сравниться с Крисом. Но вот, каким-то образом всего за несколько дней ему удалось стать в несколько раз сильнее.

- Теперь у меня есть оружие, так что между предыдущим мною и нынешним очень большая разница, - пояснил Регас.

- ...!

Услышав это, Крис почувствовал, как вдоль его спины пробежала волна холода. А ещё он с запозданием заметил в руках Регаса специальные кастеты.

- Неужели... Неужели ты всё это время играл без оружия!?

- Я думал, что настоящее оружие кулачного бойца - его собственные руки. Но PvP-турнир - это особое мероприятие. Я просто обязан проявить уважение и сделать всё возможное, чтобы дать достойный ответ сильнейшим игрокам, - кивнул Регас.

«Кастеты Молниеносного Графа»

Рейтинг: уникальный.

Прочность: 107/149.

Сила атаки: 201.

Кастеты, изготовленные легендарным кузнецом «Г», которому удалось объединить камни молнии с синим орихалком.

Эффекты:

Проникающий эффект: +15%.

Дополнительный урон от молнии: +30%.

Шанс нанесения критического удара: +30%.

Каждая пятая последовательная атака нанесёт противнику дополнительный физический урон. Каждая шестая последовательная атака нанесёт противнику дополнительный электрический урон. Каждая восьмая последовательная атака нанесёт противнику дополнительный физический и электрический урон. Каждая десятая последовательная атака приведёт к активации «Громовой Колесницы».

Требования:

Уровень: 280 и выше.

Сила: 1,200 и выше.

Владение кастетами: 4-ый высший уровень.

Регас не использовал оружие ещё с самого начала игры в «Satisfy». Из-за этого даже S.A. Group считала его сумасшедшим.

Но сейчас...

Бум-бум-бум!

Вы произвели пять последовательных атак.

Активирован дополнительный эффект, в результате чего Вы нанесли цели дополнительный физический урон.

Бу-дум!

Вы произвели шесть последовательных атак.

Активирован дополнительный эффект, в результате чего Вы нанесли цели дополнительный электрический урон.

Бу-бум!

Вы произвели восемь последовательных атак.

Активирован дополнительный эффект, в результате чего Вы нанесли цели дополнительный физический и электрический урон.

Бу-бум!

Вы произвели десять последовательных атак.

Активирована «Громовая Колесница».

Гру-ду-ду-ду!

В результате Львиный Замок, которому и без того едва удалось сохранить свои контуры, был просто-напросто сметён молниями.

Бу-ду-дух...

Это было поистине тотальное разрушение, в результате которого некогда процветающий Львиный Замок окончательно исчез с лица земли, а Княжество Бонкос – утратило последние

остатки своей былой славы.

- И Крис выбывает из турнира!

Именно этот человек был одним из сильнейших кандидатов. И вот, единственный человек, способный остановить Грида, был выбит Регасом, занимающим 13-ое место? Игровое сообщество было в шоке. В частности, особо расстроены были канадцы, поскольку их страна досрочно покинула состязание, лишившись даже бронзы.

- Итак, теперь осталось лишь четверо участников.

- Это потрясающе, особенно учитывая то, что трое из них являются членами Гильдии Цедака.

- Грид, Регас и Пон. Недаром Гильдия Цедака считается одной из лучших.

- Они все молодцы... - слушая комментатора, пробормотала Джишука. Как глава гильдии, она поддерживала каждого из них, но где-то в глубине сердца надеялась, что первое место всё же достанется Гриду.

И вот, спустя какое-то время начались полуфинальные схватки. Битва между Поном и Регасом длилась целых 17 минут. Великолепие тхэквондо и порхающего копья привели зрителей в настоящий восторг.

В итоге Регасу удалось победить, однако их обоих можно было назвать достойными друг друга противниками.

- В следующий раз я обязательно выиграю.

Пон смиренно признал своё поражение, в результате чего дружба между двумя людьми стала ещё более крепкой. С другой стороны, Грид встретился с Бубатом, занимающим 25-ое место в общеигровом рейтинге. Естественно, результатом стало поражение последнего. В какой-то степени эта битва была пустой тратой времени как для обоих участников, так и для зрителей, поскольку Преемник Пагмы был попросту невосприимчив к навыкам контроля турка.

Ну а в самом финале, который последовал сразу же после этого, Грид выиграл у Регаса. Однако, в отличие от предыдущих побед, эта была вовсе не такой ошеломительной. Регасу удалось произвести восемь последовательных атак и заставить Грида испытать небольшой кризис, однако благодаря подавляющей мощи Полного Провала баланс в считанные секунды склонился в другую сторону.

Мало-помалу Регас начал осознавать важность предметов, а его гордость, как истинного кулачного бойца, отошла на второй план.

- И Грид добивается очередной победы! В результате Южная Корея получает ещё одну золотую медаль и поднимается на третье место!

До появления Преемника Пагмы Южная Корея рисковала не получить ни одной даже бронзовой медали. Тем не менее, Гриду удалось заработать сразу две, причём золотые, в результате чего Корея существенно поднялась в общекомандном зачёте.

И это было огромное достижение, о котором раньше никто и подумать не мог. Корейцы были в восторге, а сегодняшний день был для них настоящим праздником.

Ну а сама зачётная таблица выглядела следующим образом:

1-е место. США: 3 золотые медали, 2 серебряные медали, 1 бронзовая медаль.

2-е место. Франция: 2 золотые медали, 1 серебряная медаль, 2 бронзовые медали.

3 место. Южная Корея: 2 золотые медали.

4-е место Канада: 1 золотая медаль, 2 серебряные медали.

Однако на этом соревнования ещё не закончились. Оставался последний конкурс: марафон питомцев.

- И здесь Грид уже точно ничего не сможет сделать.

Соединенные Штаты твёрдо намеревались укрепить свои позиции, а Франция - постараться выбиться на первое место. Вполне возможно, что и канадцам бы удалось вернуть себе третье место.

Итак, в данном конкурсе участвовали игроки, имеющие в наличии дрэйков.

- По нашей информации в «Satisfy» существует менее 100 игроков, имеющих в качестве питомцев - дрэйков.

- Дрейк- самый мощный и быстрый питомец среди всех существующих. Они обладают огромной скоростью передвижения, выносливостью и боевой мощью. Первое место определённо достанется стране, в которой имеется наибольшее количество дрэйководов.

- К слову, Грид также внёс своё имя в список участников. Неужели у него тоже есть дрэйк?

- Даже если так, ему практически ничего не светит. В Корее нет ни одного пользователя, который использует в качестве своего личного питомца дрэйка. А раз так, ему придётся в одиночку отбиваться от нападков других дрэйков.

- Вконец концов, Южной Корее всё-таки суждено занять четвертое место.

Данный прогноз был вполне естественным. Марафон питомцев представлял собой событие, в котором принимали участие исключительно питомцы. Итак, любимец Грида попросту не мог выиграть данный конкурс, если только у него не было такого же легендарного класса, как и у самого Преемника Пагмы.

Кроме того, все дрэйки обладали примерно одинаковым рейтингом. Единственное различие между ними заключалось в профильном атрибуте.

...

Остров Юрия.

40 игроков, представляющих свои страны, заняли свои места, в то время как призванные ими дрэйки разразились оглушительным рёвом:

- Угро-о-о-ох!

- Гра-а-а-ах!

Их дыхание несло в себе смерть, а рёв – вызывал ужас у любого живого существа!

Даже зрители затихли, поражённые тем, как ядовитые, морозные, огненные и прочие дрэйки рвутся исполнить приказы своих хозяев.

А затем... Грид вызвал кошку.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/360103>