

Поле боя. Даже с учетом того, что организаторы соревнования до самого конца не раскрывали детали данного мероприятия, многие сочли его особенным. Каждый из полутора тысяч участников Третьего Межнационального Соревнования надеялся принять в нём участие. Конечно, отсутствие вводных данных настораживало, однако игроки не могли устоять перед соблазном получить дополнительное вознаграждение.

И вот, когда члены сборных сели в свои самолёты...

- Поле боя представляет собой небольшое пространство площадью в тридцать тысяч квадратных метров. Оно недостаточно большое для активной деятельности полутора тысяч человек, однако может похвастаться разнообразием ландшафта, что облегчает разработку стратегии. Итак, вам придется сражаться друг с другом, пока не останется трое выживших, - продолжил говорить ведущий.

- Всё это похоже на индивидуальное состязание... Это ведь неразумно.

- Битва в ограниченном пространстве безусловно выгодна тем, у кого более высокие навыки контроля.

Виола и Ма Боншик были чрезвычайно обеспокоены предстоящим испытанием. То же самое и касалось других членов сборной, за исключением разве что Грида и Юры.

- Нет, это вполне честное состязание. Для «поля боя» был создан совершенно отдельный сервер. Информация об оригинальных учетных записях не будет передана на сервер поля боя, а потому все игроки получают новых персонажей с одинаковыми характеристиками, - произнёс Янгу, в результате чего все присутствующие тут же уставились на него.

Персонаж, которого он так усердно тренировал, не будет участвовать в этом соревновании... Подобная новость должна была сильно взбесить Преемника Пагмы. С его точки зрения «поле боя» было бы ужасно несправедливым. Тем не менее, выражение лица Грида оставалось вполне спокойным. Разместившись в своей капсуле, он слушал объяснения, не проявляя никаких признаков раздражения и волнения.

«Какой же он всё-таки крутой...».

«Воистину Бог Грид. Будь я на его месте, то начал бы рвать и метать».

Впрочем, пока Острая Шаверма и члены корейской сборной восхищались отношением Грида...

«Вот дерьмо. Я знал, что в S.A. Group одни козлы, но чтобы настолько...».

В душе Янгу всё ещё не был зрелым. Тем не менее, он прекрасно понимал, что его возмущение ни к чему не приведёт, а потому и не стал проявлять лишние эмоции.

А тем временем ведущий продолжал свой рассказ:

- После входа на территорию поля боя у вас будет 10 минут, чтобы выбрать свой класс. Существует четыре типа классов. У каждого из них одинаковые параметры, но разные характеристики. Пожалуйста, хорошо подумайте и примите решение. Через 10 минут игра автоматически запустится. В течение этого времени вы должны обязательно определиться с классом. Если вы этого не сделаете, класс будет выбран случайным образом.

Таковы были базовые правила. Тем не менее, существовало ещё несколько важных нюансов.

1. Все полторы тысячи участников будут замаскированы. Другими словами, игроки не смогут видеть ID и лицо друг друга. Также будет изменён и голос. Эта мера была введена для предотвращения сотрудничества между игроками. С другой стороны, для зрителей ID игроков был доступен.

2. Начинать игру участники вынуждены с голыми руками. Однако по всему полю боя можно будет найти оружие. При этом чем скорее игрок это сделает, тем лучше для него.

3. Длительность игры - три часа. При этом уже через час карта начнёт сужаться и люди, не успевшие убраться из опасной зоны, будут убиты. Важно не пропустить информационное сообщение, которое уведомит игрока о начале сужения зоны.

4. Поскольку это игра на выживание, нацеленная на то, чтобы остаться в тройке уцелевших, нет никакой необходимости убивать друг друга. Можно просто где-то прятаться на протяжении всей игры, избегая сужения карты. Тем не менее, поскольку сама карта небольшая, на протяжении последних десяти минут прятаться будет невозможно. Другими словами, чтобы победить, придётся сражаться.

5. Здоровье и мана не восстанавливаются так, как это принято в «Satisfy». Для того, чтобы восстановить ресурсы - нужно использовать зелья. Принимая зелье для восстановления Здоровья, игрок восстанавливает 7 очков Здоровья. Принимая зелье маны, он восстанавливает 6 очков маны. Зелья восстановления будут падать с неба каждые 5 минут. При этом максимальное количество зелий Здоровья и маны, которое можно держать в инвентаре, равняется двум.

- Это отдельная игровая система, поэтому привыкать к ней придётся непосредственно во время самого игрового процесса. Впрочем, если Вы занимаете лидирующую позицию среди двух миллиардов игроков, Вы легко адаптируетесь к ней.

«Э-э... Как-то сложно это всё звучит», – мысленно пробормотал Грид, который, в отличие от других членов сборной, пребывал в настоящей панике, – «Нет, разве организаторам не следовало дать игрокам более подробное руководство?».

Пожалуйста, подождите.

Через несколько секунд Вы подключитесь к серверу «поля боя».

Вы подключились к серверу «поля боя».

Ваш персонаж был автоматически создан.

Пожалуйста, выберите класс.

Доступные классы: «воин», «маг», «жрец», «ремесленник».

«Воин»

Здоровье: 20/20.

Мана: 15/15.

Скорость атаки: 1.

Скорость передвижения: 2.

При ударе кулаком Вы нанесёте противнику 1 единицу урона.

Вы можете экипировать все виды оружия.

Экипировав оружие, Вы нанесёте противнику 2 единицы урона.

В случае, если Вы экипируете лук, то дальние атаки (произведенные с расстояния более чем в десять метров) будут наносить 1 единицу урона. Помимо этого, каждый выстрел будет потреблять 1 стрелу.

Вы можете экипировать специальное для Вашего класса оружие: щит. Блокируя вражеские атаки при помощи щита, Вы будете получать лишь 50% урона.

«Маг»

Здоровье: 20/20.

Мана: 15/15.

Скорость атаки: 1.

Скорость передвижения: 2.

Вы не можете сражаться, используя кулаки.

Вы можете экипировать все виды оружия, за исключением луков.

С оружием в руках Вы сможете нанести противнику 1 единицу урона за каждый удар.

Вы можете экипировать специальное для Вашего класса оружие: магический посох. С помощью магического посоха Вы сможете наносить 3 единицы урона. Помимо этого, посох, наряду с луком, позволяет атаковать врагов издалека. Тем не менее, каждая дистанционная атака будет потреблять 7 единиц маны.

«Жрец»

Здоровье: 20/20.

Мана: 15/15.

Скорость атаки: 1.

Скорость передвижения: 2.

Вы не можете сражаться, используя кулаки.

Вы можете экипировать все виды оружия, за исключением луков.

С оружием в руках Вы сможете наносить по 1 единице урона за каждый удар.

Вы можете экипировать специальный для Вашего класса предмет: «Священное Писание». Священные Писания будут разбросаны по всей карте. Прочитав Священное Писание, Вы восполните 10 единиц Здоровья. На каждое прочтение Священного Писания требуется 2 единицы маны.

«Ремесленник»

Здоровье: 20/20.

Мана: 15/15.

Скорость атаки: 1.

Скорость передвижения: 2.

Вы не можете сражаться, используя кулаки.

Вы можете экипировать все виды оружия.

С оружием в руках Вы сможете наносить по 1 единице урона за каждый удар.

После старта игры Вы автоматически получите кирку. Обратите внимание, что кирка – это не оружие. Вы сможете использовать её исключительно для добычи таких полезных ископаемых, как глина, древесина, железная руда и т.д. При помощи собранных ресурсов Вы сможете создавать предметы.

Параметры созданных предметов будут аналогичны тем, которые разбросаны по карте «поля

боя». Тем не менее, если созданное оружие будет экипировано именно Вами, Вы сможете наносить с его помощью по 2 единицы урона за каждый удар. То же самое относится и к луку.

Время, необходимое для создания предмета, составляет 15 минут. Во время изготовления предмета Вы сможете свободно передвигаться по карте. Для производства каждого предмета необходимо 10 единиц маны.

Все полторы тысячи участников, подключенных к «полю боя», оказались перед выбором. И эта сцена транслировалась по всему миру. Особое внимание аудитории было сосредоточено на классе мага и ремесленника.

- Если магу удастся отыскать посох, он получит гораздо большую силу, чем представители всех прочих классов. Это же настоящее мошенничество.

- Хм-м-м... Тем не менее, у него есть ограничения на дальние атаки. Думаю, из-за характера игры именно дальние атаки должны будут сыграть ключевую роль.

- Кажется, в перспективе самыми сильными будут ремесленники, если им удастся дожить до того момента, как будет создан лук.

- Да. Они могут прятаться и атаковать других целыми двумя единицами урона.

- Думаю, именно этот класс предпочтут такие топ-игроки, как Грид.

С точки зрения баланса лучшим казался класс воина. Особенно выгодным он казался на ранних стадиях игры, поскольку обладал стабильной атакой и возможностью снижать получаемый урон с помощью щита. Однако зрители догадывались, что топ-игроки отдадут предпочтение чему-нибудь более специфическому. Люди, уверенные в своем контроле, всегда нацеливались на конечный результат. И так, много кто полагал, что высокоранговые игроки пойдут на риск и обратят своё внимание на класс мага или ремесленника.

- Класс жреца тоже не плох. Только им придётся искать эти самые Священные Писания по всей карте.

- Как сказать. Другие классы должны полагаться на припасы, падающие с неба, тогда как у жрецов есть ещё один способ раздобыть их.

- Тем не менее, без Священных Писаний жрецы далеко не уйдут.

- Угу, на первый взгляд именно этот класс самый мусорный. Ему не хватает боевой мощи, и он должен полагаться только на удачу.

У воинов, магов и ремесленников были и очевидные преимущества, и недостатки. Таким образом, дело оставалось лишь за вкусом. Люди, привыкшие играть воинами и лучниками, наверняка выбрали бы класс воина, тогда как маги без раздумий должны были стать магами. Та же самая логика была вполне применима и к ремесленникам.

Почему? Да потому что они уже были знакомы с особенностями данных профессий. И так, вскоре десять минут подготовительного времени подошли к концу и полторы тысячи игроков разом появились на поле боя.

Место появления каждого из них было разным, однако разделяла их примерно одинаковая дистанция.

- Где же Крюгель?

- А где Юра?

Зрители были заняты поиском самых популярных топ-игроков. Не исключением был и Грид, который наверняка должен был выбрать класс ремесленника.

Люди задавались вопросом, какой материал пойдет добывать легендарный кузнец, и какой предмет он решит сделать себе первым. Однако...

Имя: Грид

Класс: жрец

- ???

- Это что, шутка?

В отличие от всех предсказаний, Грид выбрал класс жреца. И это была замечательная новость для зрителей, которые считали, что Преемник Пагмы, естественно, станет ремесленником.

- Нет, но почему жрец?

Если бы Грид выбрал воина или мага, никто бы особо не удивился. Будучи кузнецом, Грид мог также использовать магию и фехтование. Другими словами, он с лёгкостью адаптировался бы к данным классам. Однако, чтобы он стал жрецом... Это был настоящий абсурд.

- Просто потрясающе! Такого мы точно не ожидали!

- Верно. Учитывая то, что это класс с наихудшими боевыми способностями.

Жрец не имел никакого специального оружия и, фактически, мог хоть как-то поддерживать своё существование исключительно при помощи Священных Писаний. А поскольку они были разбросаны по всему полю, получить их было далеко не просто. В общем и целом, представители данного класса полностью полагались на удачу. А с точки зрения профессионалов, таков был удел всех некомпетентных игроков.

- Кажется, Преемник Пагмы не уверен в своих силах. Можно предположить, что он стремится отдать свою судьбу в руки Госпожи Удачи, рассчитывая тем самым прожить как можно дольше.

Такой вывод был вполне естественным. И его придерживалась добрая половина телезрителей.

- Вы только посмотрите на Грида... У него такой высокий уровень, но при этом он не верит в свои навыки?

- Что ж, когда он лишился своих вещей, наступил настоящий конец.

- Ну... Сегодня мы увидим, насколько Преемник Пагмы зависим от своих предметов.

- Уф-ф-ф... Опять всё сначала. Вы ещё не устали недооценивать Грида?

- Грид самый лучший. Он отличается от нас, и наверняка есть серьёзная причина, по которой он решил стать жрецом.

Но вот, пока интернет кипел разного рода предположениями и домыслами, стоящий на поле боя Грид поспешно проверял мини-карту, выясняя месторасположение святынь.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/582439>