Глава 1094.

Вы довольны тем, что являетесь орком?

Вот какой опрос был проведён среди игроков, сменивших расу на орочью. Коэффициент ответов составил 68%, что было очень хорошо. При этом 80% респондентов ответили положительно.

Люди, ставшие орками, в основном являлись ДД-ми ближнего боя. Они изначально выбрали расу орков исключительно из-за высокой физической силы. Выносливость, которой хватало с избытком, хорошее Здоровье, разрушительная сила, широкий диапазон видимости и многое другое полностью удовлетворяло запросы большинства игроков.

– Это раса, оптимизированная для ведения боя. Выживание от случайных ударов гарантировано, а в поле зрения меньше слепых пятен. Вы просто не можете проиграть, если сражаетесь с игроком того же уровня.

– Проблема в том, что в два раза меньше маны, а потому не получается часто использовать навыки.

– Согласен. Маны не хватает, а её восстановление настолько медленное, что орки становятся уязвимы в затяжных сражениях.

– Да уж, коэффициент интеллекта действительно должен быть улучшен. Каждая встреча с магом заканчивается поражением. Также я не могу устоять перед аномальными эффектами, вызванными заклинаниями, а каждое успешное попадание заклинания сильно понижает моё Здоровье.

– Эй, а не жирно будет? Вы что, хотите и бить сильно, и магии противостоять?

– Согласен. На данный момент преимуществ больше, чем недостатков. А если орки ещё и могли бы сами себя благословлять, ровно как и противостоять заклинаниям, то кто вообще остался бы человеком?

В обсуждении новой расы участвовали тысячи разных людей. Сильные стороны орков были достаточно ясны, чтобы привлечь даже тех, кто не хотел играть нечеловеком. Конечно, недостатки тоже присутствовали. Помимо проблемы с интеллектом, некоторое отвращение вызывали неправильные зубы, вращающиеся глазные яблоки и выступающий подбородок.

Однако фатальную проблему представлял вовсе не внешний вид, отличный от общепринятых стандартов. Содержание заданий, как правило, было чересчур простым, поскольку интеллект орков-НПС уступал человеческому, что приводило к значительно большей сложности самих

заданий. Они часто заставляли игроков делать сумасшедшие вещи. В сети даже начали ходить шутки, что орки на самом деле тролли.

Тем не менее…

– Я собираюсь изменить свою расу на орочью.

– Я тоже!

Множество людей переходило на их сторону, основывая своё решение на достоинствах, а не на недостатках. В частности, особо склонными к такому выбору оказались игроки, у которых были классы с низкой зависимостью от навыков. Между тем отношение китайских СМИ оказалось весьма своеобразным.

– Китайские боевые искусства являются одними из самых популярных в мире. В результате этого большинство китайцев сами стали интересоваться и гордиться ими. В «Satisfy» наши с вами земляки часто выбирают классы, связанные с боевыми искусствами. Представьте, сколько китайских мастеров боевых искусств перешло в расу орков, чтобы максимизировать свои силы? Да, скоро гордые китайцы не только будут доминировать в различных ПвП-соревнованиях, но и поднимутся на самую вершину рейтинга.

– Китайские игроки – как чистый лист. В то время как у Грида есть предметы, а Крюгель полагается на навыки, Хао обучен контролю и является полной версией китайского игрока. Наша философия – это сосредоточиться на тренировках своего тела, а не полагаться на внешние факторы… Неверно спорить о том, правильно это или неправильно, но нельзя отрицать, что такая позиция имеет свои слабости. Чтобы Китай мог вернуть звание игрового гиганта, игрокам необходимо изменить своё отношение. Итак, именно орки являются средством преодоления слабостей китайских игроков.

– Если топ-игроки Китая сменят свою расу на орков и хорошо адаптируются к ней, в межнациональном конкурсе этого года наша страна займёт как минимум второе место. Затем в ближайшие один-два года мы превзойдем Соединенные Штаты Америки и Южную Корею.

Отношение китайских СМИ было довольно фанатичным и прикрывающим амбиции Коммунистической партии. Предполагалось, что китайцы станут орками и повысят свой статус. Такова была пропаганда, которая находилась практически на уровне промывания мозгов. Для того, чтобы написать картину, которую хотела увидеть Коммунистическая партия, СМИ даже пригласили на интервью Хао.

– Вы наверняка понимаете, что сейчас весь мир крутится вокруг орков, тогда как о драконидах тяжело услышать даже от самых пресвященных игроков. Существует предположение, что Вы станете верховным игроком, если смените расу на орочью и укрепите свои физические способности. Что скажете?

– Это правда, что преимущества расы «наполовину-дракониды» точно такие же, как и у человека. Но, как и в случае с орками, коэффициенты характеристик будут скорректированы сразу же, как только у игроков появится повальная возможность выбрать расу наполовину-драконидов.

– Логично. В таком случае, планируете ли Вы стать орком?

– Нет. У каждого пользователя есть только две возможности сменить расу, и как только он это сделает, он лишится возможности сменить её на следующие два года. Кроме того, у меня есть свои выгоды от пребывания наполовину-драконидом, от которых я отказываться не намерен. Особенно в пользу этих уродливых орков.

– Ясно.

Китайские СМИ уже давно использовали Хао в качестве козла отпущения. Но теперь они попросили его об интервью, поскольку хотели воспользоваться репутацией Хао, как топ-игрока. Тот факт, что Хао был лидером рейтинга Китая, не изменился. СМИ хотели, чтобы Хао расширил возможности прессы, признав ценность орков.

Однако ответ Хао оказался вовсе не таким, на какой они рассчитывали.

– Не стоит смотреть на орков сквозь розовые очки. Коэффициент их Здоровья и Выносливости пусть и выше, чем у людей, но по мере развития последних навыки станут куда более важными, чем характеристики. Двойное снижение Интеллекта тоже будет постоянно хватать их за лодыжки. Кроме того, не забывайте, что властолюбивое мышление орков рано или поздно приведёт к плачевным последствиям.

– Что ж, спасибо. На этом, пожалуй, мы закончим интервью.

Хао снова стал мишенью для СМИ. Используя очередную теорию заговора, они обвинили его в том, что Хао всегда выступал против китайских экспертов, поскольку за ним стоял его хозяин – Грид. В коммунистической стране, где общественным мнением можно было с лёгкостью манипулировать, было довольно просто нападать на одного человека. Итак, довольно здравые утверждения Хао попросту утонули в море критики.

«Из раза в раз это всё утомительнее и утомительнее…», – вздохнул Хао, перед глазами которого ненароком пронеслись воспоминания о Южной Корее. Аккуратные улочки и ровно выстроенные здания, принадлежащие Гриду и Вооружённым до зубов. Хао скучал по этой свободной атмосфере.

– …

Впрочем, уже скоро Хао вспомнил лица своих предков, которые на протяжении многих

поколений с уважением относились к своей родине. Он знал. Чтобы ослабить оковы разума, и начать всё с нуля, он должен был для начала почтить свою страну. А каким был самый верный способ почтить свою страну? Естественно, победить Грида.

«Только один раз».

… Хотя бы один раз. Если он однажды сумеет победить Грида, то вознесётся до самых облаков, а тенденции местных СМИ рассматривать Хао как миньона Грида будут устранены раз и навсегда.

«Я должен выиграть. Всего один раз».

Ради нового начала. Ради самого себя. Он должен был победить.

***

– Орки-воины! Вы! Гр-гр-гр-гр! Вы пойдёте за мной и получите вечную славу! Мы! Захватим землю людей! Гр-гр-гр-гр! Мы построим нашу собственную империю!!

«Это просто безумие…», – слушая рёв своего вождя, подрагивали игроки. Все они, сменив класс на орочий, хотели всего лишь добиться прогресса в рейтинге и показать более высокие результаты на межнациональном соревновании. Но теперь, с объявлением войны, их надеждам не суждено было сбыться.

Для них амбиции вождя не имели ни малейшего значения. В конце концов, прошло меньше нескольких месяцев с тех пор, как они стали орками, а потому они всё ещё не ощущали никакого чувства принадлежности.

Им даже заданий никаких не давалось! Новый вождь, занявший трон силой, был настолько неосведомленным, что попросту не знал, как взаимодействовать с людьми. Он лишь подчеркнул, что для других большая честь следовать за ним и не собирался ничем вознаграждать своих верных последователей.

– Я на такое не подписывался!

– Ну нафиг эту войну!

Игроки решили уйти. Как-никак, они заходили в «Satisfy», чтобы наслаждаться игрой. Они имели право на свободу и не имели никаких оснований безоговорочно следовать приказам вождя. Вот во что они верили. Но что же произошло на самом деле?

Если Вы покинете стан орков, то будете считаться дезертиром.

Статус дезертира повлечёт за собой огромное множество наказаний и штрафов.

– Нет, ну это просто ******!

– Что происходит?

Орки являлись представителями боевой расы, которая благоговела перед силой. А поскольку вождь был самым сильным среди орков, остальные обязаны были подчиняться ему. Данное правило затрагивало как НПС, так и самих игроков. Они не могли освободиться от военных законов, односторонне принятых вождём орков.

Тем не менее, много кто из игроков наплевал на предупреждение и покинул войско. Впрочем, далеко уйти они не успели. Уже на выходе из лагеря их зарезали другие орки. Но что ещё хуже – по возвращению в систему их вновь ждала несвобода. Им некуда было деться от армии орков, которая уже начала свой марш.

В обществе орков, которое поклонялось силе и могуществу, воля вождя была абсолютной. Подчиненные орки не могли идти против старших орков. В этом и заключалась причина, по которой некоторые игроки получили право управлять небольшим количеством других орков после смены расы на сумеречных орков.

Великий вождь Терухан объявил войну!

Следуя воле Терухана, Вы присоединились к его армии.

– Да что это за игра такая!?

Наибольшая разница между «Satisfy» и прочими играми заключалась в степени свободы. Если пользователи не совершали преступлений и не были связаны конкретными заданиями, они всегда могли действовать по собственной воле. Но в этот самый момент здравый смысл был нарушен. Игроки-орки столкнулись с невежественным лидером и были вынуждены испытать казарменную жизнь.

– Кто-нибудь, пожалуйста, убейте этого проклятого ублюдка!

Сумеречные орки начали завоевательную войну. И люди, ровно как и орки-игроки, хотели, чтобы эта война прекратилась. Однако трудно было найти силы, чтобы остановить Терухана и его фанатичных элитных воинов, которые были достаточно сильны, чтобы их называли зелёными великими демонами.

***

– Да уж, такого даже мы не ожидали… – поцокал языком Грид, выслушав доклад Лауэля. Орки оказались не только сильными, но и достаточно непредсказуемыми, чтобы выйти за рамки их ожиданий.

– Вождь сумеречных орков – это король, правящий всеми орками. До этого я считал, что у него довольно высокий ИИ. Кроме того, предыдущий вождь был весьма осторожен, чем подтверждал данную гипотезу. В течение сотен лет он притворялся покорным, дабы не привлекать лишнего внимания империи. Он знал, насколько беспомощным станет его племя, если Сахаранская Империя пошлёт против них тех же Красных Рыцарей. Однако мой анализ оказался ошибочным, хоть и наполовину.

– В любом случае, ты этого не ожидал. Ты не сказал, что другой орк может убить старого вождя и, став новым вождём, объявить войну.

– Я этого не сказал, потому что считал очевидным. Поскольку орки – это раса, опирающаяся на силу, я проанализировал, что путь наследования престола пройдёт через силу, и понял, что вождь сменится практически в любое время.

– И-и?

Главная слабость Лауэля заключалась в его плохой способности общаться с людьми. Его разум часто работал на опережение, не принимая во внимание некоторые другие факторы.

– Значит, если ты не удосужился уведомить меня об этом, у тебя был план действий на случай столь чрезвычайной ситуации?

– Не совсем.

– …?

– Марш орков должен вызвать реакцию империи. Ради достижения единства Басара дала им свободу, но она не будет сидеть сложа руки и наблюдать, как орки продолжают вести войну. Империя вновь займётся их подавлением, – пожав плечами, ответил начальник штаба.

– Ах…

Орки, встретившие не того хозяина, будут отправлены прямиком в могилы.

– Ясно. В общем, ты хочешь сказать, что это не та проблема, о которой должны волноваться именно мы, – кивнул Грид. А в следующее мгновенье…

– Ваше Величество! Пришло донесение, что армия орков вторглась в Королевство Фолд! Это главная армия, которой руководит сам Терухан! – ворвавшись в кабинет Грида, закричал один из рыцарей.

– Что? – тут же напрягся Янгу.

Затем он поднялся со своего места, вспомнив преданность, проявленную Королевством Фолд и принцем Шайном, добавив:

– Я должен разобраться с этим.

Не прошло и нескольких мгновений, как Грид обул Сапоги Синего Дракона, вдоль которых время от времени проскакивали молнии, и вызвал ещё кое-что: четыре чёрные руки, которые являлись ничем иным, как воскрешенными Руками Бога.

http://tl.rulate.ru/book/96837/857210