

Размещение трупов в лагере требовало навыков.

Чтобы защитить хрупкие сердца игроков, было много способов возродиться, из которых они могли выбрать — возродиться на месте, в ближайшем городе, на ближайшем авианосце или по особым указанным координатам. Они могли даже не ожить и просто отключиться. Кроме того, они могли оживать максимум десять раз каждые шесть дней. Поэтому разместить чей-то труп в лагере было довольно сложно.

В своей предыдущей жизни тот факт, что Хан Сяо был в порядке, несмотря на полную безжалостность, был в основном благодаря этому методу возрождения.

Однако, даже несмотря на такое количество трудностей, игроки никогда не уставали размещать трупы. Наиболее распространенными методами были похищение людей, принуждение перевозчиков к остановке и так далее. В боевом режиме для игроков были ограничения на выход из системы, и они штрафовались за принудительный выход из игры. Отсюда и метод похищения. Они доставляют цель к ближайшей точке возрождения и окружают. Принуждение авианосцев к остановке заставляло игрока оживать на одном и том же месте, независимо от того, решил ли он возродиться на месте или на ближайшем авианосце. Тем не менее, ни один из этих методов не мог полностью справиться с механизмом возрождения. Даже если все локации были заблокированы, цель должна была быть как минимум в сети и не выходить из системы.

Следовательно, единственным требованием для того, чтобы разместить чей-то труп, было... Чтобы цель была очень гордой.

И по нику этого приятеля, который написал пост, который был [Папа Горд Тем, Что Собирается Сделать], Хан Сяо ясно почувствовал его безудержное чувство мужественности.

В посте [Папа Горд Тем, Что Собирается Сделать], который был игроком Армии, объяснил, что с ним случилось.

Некоторое время назад я выполнял одиночную миссию в зоне свободной конкуренции и приехал на транзитную планету. Я встретил группу незнакомых игроков из другой организации, и как только они увидели меня, они напали на меня, ничего не сказав, и убили меня.

Я спросил их, почему, но они посмели сказать мне, что им просто не нравится мое лицо! Не знаю, как другие, но я никак не могу с этим мириться. Итак, я ожил на месте и сражался с ними в лоб, не собираясь сдаваться. Эти куски дерьма убивали меня раз за разом, и растратили все мои имеющиеся воскрешения. После этого они даже отправили мне личное сообщение, чтобы поиздеваться надо мною, черт бы их побрал!

Я занимался своими делами, и ни с того, ни с чего меня избили. Что я сделал? Я уже опубликовал ID этих ублюдков. Братья, сегодня вы станете моими отцами. Пожалуйста,

ответьте на мой призыв и помогите мне поприветствовать их семью. Пусть эти мудаки окунутся в ванну положительной энергии!

Хан Сяо взглянул на эти ники, которые явно принадлежали американским игрокам расы Демонов.

Затем он продолжил читать комментарии и понял, что этот пост уже стал морем радости.

Быстрая Лошадь: Шок! взволнованный чувак называет людей отцом на месте происшествия (□°Д°;)□

Человеческий Молот: Я, твой папа, отомщу за тебя!

Холодная Сестра: Я, старший клавиатурный воин с тридцатилетним стажем, в деле!

Я Больше Не Могу Этого Выносить: Когда дело доходит до ругательств, положитесь на меня.

Помимо этих хаотичных ответов, были и игроки Армии, которые жаловались на то же самое. Похоже, что это случилось с довольно большим количеством людей.

Однако не все были такими упрямыми. На большее количество людей просто из ниоткуда напала группа игроков из других организаций. Более того, это были не только американцы; были и игроки из других стран, и не все из них являлись членами гильдии. Это было похоже на то, как будто люди охотились на игроков Армии.

Хан Сяо задумался о причинах этого.

Он почувствовал, что это, вероятно, эффект бабочки, который он вызвал. В прошлом Армии Блэкстара не существовало, теперь же Армия Блэкстара была самой крупной фракцией игроков.

Вокруг самых высоких вершин воют ветры.

Судя по ответам игроков, это, скорее всего, не имело ничего общего с организациями NPC и было полностью инициировано игроками. Может быть, некоторые люди враждебно относились к игрокам Армии, а может быть, большие иностранные гильдии тайно работали вместе. Было чрезвычайно много возможных вариантов.

В настоящее время десятки миллионов игроков роились в Мерцающем Мире и в остальной Вселенной. Они начали привлекать внимание самых разных организаций. Десятки миллионов людей были всего лишь каплей воды в бескрайнем море для звездного поля, но все

Бессмертные были Суперками класса В, это была сила, которую нельзя игнорировать.

Как часть экосистемы Вселенной, действия игроков теперь будут влиять и на других. Разведывательная сеть Хан Сяо показала, что все больше и больше организаций начинают изучать игроков, и еще больше организаций пытаются игроков использовать. Три Вселенские Цивилизации также открыли набор.

Тот факт, что иностранные игроки были готовы покинуть свои фракции и присоединиться к Армии Блэкстара, также привлек много внимания. Многим организациям было очень любопытно узнать об источнике влияния Блэкстара среди Бессмертных. Хотя Блэкстар действительно был знаменит, почему из стольких организаций выше класса А лучшим выбором стала именно Армия Блэкстара? Они не могли этого понять.

Тем не менее, многие игроки присоединились к другим фракциям, поэтому, хотя ситуация с Армией Блэкстара была интересной, это была не большая проблема. Если бы все игроки пошли в Армию, Династия, вероятно, пришла бы к его двери, чтобы допросить его.

«Другие организации не нацелены на Армию, но их игроки фактически первыми начали создавать проблемы».

Хан Сяо внимательно прочитал все ответы и обнаружил, что самую большую группу людей, охотившихся на его игроков, составляли американские, японские и корейские игроки.

Кроме того, когда они атаковали игроков Армии, они избегали убивать каких-либо солдат Армии, поэтому целью явно были именно игроки.

Вдруг ему пришла в голову мысль, и он начал искать на форумах. Как и ожидалось, он обнаружил несколько анонимных постов, подвергшихся цензуре из-за использованной агрессивной лексики, в которых говорилось об игроках других организаций, хвастающихся убийствами игроков Армии и заявляющих, что они нацелились на Армию Блэкстара. Они также были очень высокомерны, насмехаясь над убитыми ими китайскими игроками по именам.

«Вот как они будут играть».

Хан Сяо внезапно понял причину этого.

Он был знаком с этим методом. Так было и с игроками в прошлой жизни, также во время Версии 4.0.

Это был очень сомнительный метод. За этим стояли, несомненно, большие клубы. По сути, они тайно собрали некоторых из своих местных игроков, чтобы охотиться на игроков целевой фракции. Затем этим игрокам было сказано насмехаться и провоцировать как можно больше и

как можно агрессивнее на форумах, чтобы вызвать ярость у игроков целевой фракции, начав оскорбительную войну. После этого они позволяли людям тайно фокусировать внимание на расовой, национальной и территориальной дискриминации, вызывая ненависть.

Цель этого заключалась в том, чтобы контролировать предпочтения фракций своих местных игроков, создавая коллективную ненависть.

Поскольку игроков, которые эти клубы могли напрямую контролировать, было очень мало по сравнению с обычными местными игроками, которые составляли большинство, кто-то в его предыдущей жизни подумал об этой крайне сомнительной и низкой идее, чтобы повлиять на предпочтения обычных игроков при выборе фракций.

Например, у фракции было миллион игроков, среди которых было 800 000 китайских игроков и 200 000 американских игроков. Американские клубы тогда начали бы охоту на китайских игроков, провоцируя и дразня, чтобы заставить китайских игроков мстить и оскорбить их в ответ. Затем они направили бы тему на ненависть между народами.

Таким образом, 200 000 американских игроков в этой фракции, конечно же, не будут счастливы, поэтому они присоединятся к интернет-войне. После этого клубы продолжат раздувать пламя и ухудшать ситуацию.

В результате многие из этих 200 000 американцев вышли бы из этой фракции из-за своего гнева по отношению к китайским игрокам, и больше американские игроки не захотели бы присоединиться к этой фракции. Это был лишь один из методов, используемых большими клубами для манипулирования фракционными предпочтениями своих местных игроков. Они порождали ненависть и, используя эту ненависть, укрепляли единство игроков своей страны.

Причина этого была очень проста — клубы не хотели, чтобы их местные игроки работали на фракции, в которых были клубы других стран. Они хотели, чтобы их местные игроки работали только на фракции, в которых были только местные игроки.

Для обычных игроков чем больше игроков в одной фракции, тем сильнее конкуренция. Но для клубов местные игроки представляли дешевую рабочую силу. Будь то во время обычных событий или межнациональных войн, пока клубы делают объявления, обычные игроки, скорее всего, откликаются и станут свободной рабочей силой.

Обычные игроки хотели свободно наслаждаться игрой, что должны были уважать и профессиональные игроки. Однако клубы и официальные гильдии были коммерческими организациями; их целью было добиться достижений в Профессиональной Лиге и получить прибыль.

Поэтому после того, как в его предыдущей жизни началась Версия 4.0, в которой лидировали американцы, некоторые клубы начали манипулировать своими болельщиками любой ценой, используя всевозможные грязные методы. Это привело к тому, что среда форумов стала в определенной степени загрязненной, поэтому основные фракции клубов других стран ослабли,

а они стали сильнее... Проще говоря, они отбирали лук-порей у других.

Только клубы очень немногих стран не принимали участия в подобных мероприятиях, и китайцы были одними из них.

Китайцы всегда были едины, и теперь, когда большинство китайских игроков состояло в Армии Блэкстара, отпала необходимость в таких сомнительных методах.

«Тц, первое появление этого трюка, и он нацелен на меня. К тому же это клубы разных стран».

Хан Сяо подумал об этом и понял, о чем думают эти клубы.

В основном это было потому, что зарубежные клубы не хотели, чтобы сила игроков Армии продолжала расти. В противном случае Армия имела бы слишком много преимуществ среди фракций. Это не только уменьшило бы пространство для развития другой фракции, но и дало бы китайским клубам бесплатную рабочую силу, которая по сути отправляла деньги врагам в эти иностранные клубы.

«Как я и ожидал, Армия слишком выдающаяся, поэтому китайские клубы стали мишенями. Хотя эти иностранные клубы не нацелены на меня, если я позволю им продолжать делать это, моя ферма по выращиванию лука-порея может сократиться».

Хан Сяо совсем не паниковал. Скорее, он улыбнулся.

«Разве это не прекрасная возможность усилить чувство принадлежности новых членов Армии, которых доставляют мне на порог?»

Почему Альянс и Орда были так едины? Одной из причин была их предыстория и игровая обстановка, но более непосредственной причиной было то, что игроки двух фракций все время сражались друг с другом.

Создание общей цели — это был отличный способ быстро усилить чувство единства в группе!

«Дискриминация — фактор реальной жизни. Я действительно не могу с этим справиться прямо сейчас, но я могу нацелиться на те фракции, в которых состоят иностранные клубы».

«Вы манипулируете игроками через национальную принадлежность, поэтому я воспользуюсь различием между фракциями».

«Когда иностранные клубы собирают людей для охоты на игроков Армии, их фракции не награждают их. Поэтому для них это просто вопрос между игроками».

«Однако, если я объявлю миссию с наградой, заявив, что, игроки армии убивая вас, будут получать вознаграждения, что произойдет?»

«В этот момент даже ваши местные игроки могут побить вас!»

«Как могут эти люди, тайно нанятые клубами, сравниться с восемью миллионами воинов нашей Армии?!»

«Хотите сыграть грязно? Сами напросились!»

«Хе-хе, поскольку вы не можете удовлетвориться мирным развитием своих сил и целый день играете в эти грязные трюки, позвольте мне добавить еще дров в огонь и сделать вашу игру более популярной».

Хан Сяо злобно ухмыльнулся, встав с трона-дивана, он открыл интерфейс фракции и начал разрабатывать миссию за вознаграждение.

В то же время в частном чате с игроками в сети находились высокопоставленные члены профессиональных клубов многих стран.

Среди них были Дьявол и Ключ Америки; Гидра, Амагэрасу и Оборотень Японии; Кимчи и Бомба Тройной Звезды Кореи; Классика и Пицца Италии; и Красная Бухта, Архипелаг и Титан Юго-Восточной Азии. Многие из постоянных участников международного турнира были в этом чате.

И тема, которую сейчас обсуждали эти люди, была связана с Армией Блэкстара.

Как и предполагал Хан Сяо, по мере того, как все больше и больше игроков из разных стран меняли фракции и присоединялись к Армии Блэкстара, эти гильдии, которые не планировали менять свои фракции, больше не могли мириться с этим. Они тайно работали вместе и планировали подавить быстро растущую базу игроков Армии Блэкстара.

— ...У нас все идет по плану. Общественное мнение все еще находится в стадии подготовки. Нужно время, чтобы направить в нужное русло эмоции и мнения игроков, — сказал высокопоставленный член клуба Ключ.

— Обстоятельства нам на руку. Китаю удавалось выигрывать два года подряд. Это их гордость, и у них есть чувство превосходства, поэтому общественным мнением будет несложно манипулировать. Направьте тему в этом направлении, в сторону того, как нормальные игроки разных стран становятся мишенью из-за того, что команды их страны не достигли оптимальных результатов, а затем пусть китайские игроки оскорбляют нас. Таким образом

можно вызвать больше гнева.

— На самом деле такие уловки нетрудно разглядеть. Игроки довольно умные...

— Не волнуйся. Когда до них дойдет то, что ими манипулируют, будет поздно. Профессиональная Лига — отличная тема для разговоров. Ими очень легко управлять.

— Будем надеяться, что это сработает. Мы все в разных фракциях. Самая большая угроза сейчас — это Армия Блэкстара. Там слишком много игроков. Если мы их не ослабим, у китайских клубов будет слишком большое преимущество.

— Будет лучше, если мы сможем их изолировать.

Что касается позиции Армии Блэкстара, то она не рассматривалась. Для них всех это было лишь между игроками. Фракции NPC были лишь фоном.

<http://tl.rulate.ru/book/19148/1615092>