

Второй темой форума стал произвольный арест игроков, которые только начали играть в игру.

Были сотни жалоб на то, что, как только игрок загружался в один из стартовых городов, NPC-солдаты из армии Республики Тио сразу же арестовывали его без всякой причины.

Игроки не могли понять, что происходит. Насколько им было известно, они были идентичны NPC, так как же их выделяли?! До этого момента NPC относились к мирным игрокам точно так же, как и к другим NPC.

Они не знали нескольких простых фактов.

Во-первых, хотя люди и тёттинги, жившие на планете, были физически идентичны, у игроков была особенность, которую могли видеть только NPC: небольшое пятно сияющей энергии на лбу.

Когда здоровье игрока падало до нуля, этот небольшой участок энергии распространялся по его телу и поглощал его, но был виден даже тогда, когда он был здоров.

Второй факт заключался в том, что, хотя гражданские жители обладали своеобразной культурой, из-за которой они почти не могли рассматривать всех игроков как злобных монстров из-за действий худших игроков, военные страны были строго дисциплинированы, чтобы отвергать этот импульс.

Тио когда-то был воинственным народом, до беспрецедентного мира, которым они наслаждались на протяжении столетий. В то время как менталитет гражданских лиц трансформировался в неестественно пацифистские направления, их военные позаботились об обучении своих солдат справляться с любой угрозой, которая могла возникнуть.

Теперь, когда игроки устроили полный хаос во всех стартовых городах, для борьбы с новой странной угрозой были отправлены военные.

Ибо, разумеется, с самого момента запуска игры игроки устроили неопикуемый беспредел.

Гор позволял игрокам совершать любые мыслимые действия, какими бы злыми они ни были. Игроки могли свободно красть, нападать, убивать и даже пытаться NPC.

К несчастью для тёттингов, среди игроков быстро распространилась молва о том, что убийство NPC гораздо выгоднее с точки зрения опыта и галактических монет, чем охота на монстров или даже выполнение квестов.

Из-за пацифизма мирных жителей, которые не могли вынести даже мысли о том, чтобы направить свои охотничьи ружья на других людей, пытающихся их убить, игроки начали неконтролируемую резню по всей стране... пока не появились военные.

В отличие от других ММОРПГ, NPC Гор не возвращались к жизни, чтобы могла продолжаться предопределенная история. В отличие от игроков, которые их убили, мертвые NPC оставались мертвыми. Именно поэтому игроки стали известны как "Вечные".

Поэтому преимущество в конечном итоге было на стороне игроков. Если события пойдут по тому же пути, что и в предыдущей жизни Апофиса, Республика Тио быстро рухнет, так как их вооруженные силы не смогут справиться с постоянным притоком и ростом силы игроков-людей.

В конечном итоге это приведет к военному вмешательству Федерации объединенных планет и помешает игрокам покинуть свой "родной мир" Эру.

Поэтому Апофису нужно было добраться до города Омея до того, как военное положение распространится на всю планету.

Однако у него было немного свободного времени. По дороге Апофис остановился, чтобы убить несколько диких животных. Теперь, когда он был 4-го уровня, монстры 1-го уровня, были достаточно слабы, чтобы он мог убить их голыми руками.

Сначала он убил кабанов, а потом и оленей.

И, наконец, Апофис убил тёттинга, который тоже был на охоте.

Аморально? Да. Апофис не получал удовольствия от убийства этого человека.

Но опыт был слишком хорош, чтобы отказываться от него... да и жить этому человеку было не так уж и долго.

Если бы не катастрофическое будущее, ожидавшее планету, событие, о котором только Апофис знал, что оно скоро наступит, он, наверное, не убил бы охотника, даже ради опыта.

Однако в сложившихся обстоятельствах смерть охотника была более милосердной, чем то, что ожидало всех его друзей и семью.

Это последнее убийство подняло шкалу опыта Апофиса до 77%. Конечно, этого гриндинга будет недостаточно для повышения уровня в ближайшее время. Наверное, потребуется целый день интенсивного фарма, чтобы достичь 5-го уровня.

Но прежде чем переживать о гринде или квестах в последние дни Республики Тио, Апофису нужно было купить кое-какие припасы, прежде чем все магазины будут закрыты из-за военного положения.

Так как скорость связи внутри страны была очень низкой, Апофис знал, что у него будет некоторое время в Омее, прежде чем военное положение будет полностью установлено и все гражданские лица будут вынуждены отказаться от своей нормальной жизни.

Прибыв в оживленную Омею, Апофис отнес все еще находящуюся без сознания девушку в городскую больницу. Медицинские расходы обошлись ему в 2500 ГМ, которые он с радостью заплатил, зная, что она, наверное, станет ему полезным компаньоном в будущем.

Затем он побежал к городскому оружейнику. Апофис купил полный комплект защитной брони за 1000 ГМ, а затем мотоцикл за 2000 ГМ.

Он подумывал о покупке более дешевого мотоцикла за меньшие деньги и покупке немного лучшей брони, но его многолетний опыт игры в ММОРПГ подсказывал ему, что всегда лучше максимизировать скорость движения, когда нет возможности быстрого перемещения.

Двигаться быстрее означало быстрее выполнять квесты, и он не мог позволить себе пожертвовать этим преимуществом, поэтому он купил лучший доступный мотоцикл.

Наконец, Апофис посетил торговца оружием. Огнестрельное оружие было очень полезно для нанесения урона в дальнем бою в начале игры, но оно было достаточно слабым, чтобы быть полезным после 5-го уровня.

Если, конечно, вы не выбрали класс Снайпер или Охотник, которые давали много навыков для усиления этого оружия. После этого большинству других классов будет лучше использовать оружие ближнего боя, которое поддерживается их навыками дерева талантов.

Апофиса гораздо больше интересовали зажигательные гранаты, которые будут очень полезны, когда он разблокирует класс Эспера. Апофис купил 50 штук по 100 ГМ каждая, оставив себе 2023 ГМ.

Он воспользовался возможностью, чтобы опубликовать онлайн-предложение об обмене 1000 ГМ на реальные деньги, надеясь вскоре получить свою первую реальную зарплату.

Затем он арендовал внутриигровой номер в отеле и вышел из системы./

<http://tl.rulate.ru/book/78694/2544662>