

Команда Апофиса наконец вышла из подземелья...

И тут же они были осаждены толпой ожидающих игроков.

Из толпы раздалось бесчисленное количество голосов.

-Эй, Апофис, какие предметы ты получил?

-Ребята, вы узнали что-нибудь об основном сюжете?

Наконец перед Цезарем и Апофисом предстала известная личность мира ММОРПГ, игрок "Зевс".

Все знали Зевса. Он был известным чемпионом по киберспорту на PvP аренах в различных ММОРПГ. В первой жизни Апофиса в "Гор" Зевс стал известен как сильнейший из 7 богов, невероятный снайпер, способный уничтожить планету одним выстрелом, и член супергильдии "Спарта".

Зевс заговорил, обращаясь к Апофису и Цезарю.

-Поздравляю вас обоих! Это большое достижение.

Он повернулся к Цезарю.

-Цезарь, так как ты провел в подземелье несколько часов, ты не знаешь, но Супергильдии объявили о своей поддержке осады Тио. Можем ли мы рассчитывать на то, что ты убедишь свою гильдию присоединиться к нам? Я знаю, что ты не лидер Империи Реноватио, но без твоей поддержки звездные игроки и лидеры гильдий не будут голосовать за свое участие в этом событии.

Конечно, в то время Апофис был единственным игроком, который знал правду об интеллекте NPC. Игроки и не подозревали, что NPC важнее монстров. В конце концов, в любой другой игре NPC были такими же умными, как устрицы. И, конечно же, если бы их вообще можно было убить, они бы вскоре возродились, как ни в чем не бывало.

В "Гор" смерть NPC была постоянной и поэтому напрямую влияла на историю.

Лишь намного позже игроки начали понимать, что убили разумных и сознательных существ, и это событие в конечном итоге вызвало всемирный скандал.

Но Цезарь ничего этого не знал. Когда он услышал о рейде против NPC, он ничего об этом не

подумал.

-Ну, Зевс, я присоединюсь к Имперскому Совету и поговорю с другими сенаторами Гильдии. Я буду держать тебя в курсе, хорошо?

Зевса этот ответ не удовлетворил, но у него возникла идея разжечь соперничество Цезаря, и он обратился к Апофису.

-А ты? В конце концов, ты победил Цезаря в дуэли. Значит, ты явно один из лучших игроков в игре. Если ты присоединишься к нам, это сильно поднимет боевой дух рейда.

Но у Апофиса было много дел, и он не хотел тратить время на убийство NPC. Весь рейд был бы для него совершенно бесполезен.

-Прости, друг, но у меня много дел. Я надеюсь, что в следующий раз мы сможем поработать вместе.

Зевс был разочарован обоими отказами, но с достоинством принял их.

Главный урок, который Апофис усвоил в своей прошлой жизни, заключался в том, что хотя гильдии и приносили некоторые преимущества, они требовали значительных затрат времени и ресурсов. На самом деле, чем сильнее вы были, тем меньше гильдии могли предложить вам.

Пока игра была еще молодой, опыт и ГМ все еще было довольно легко заработать игрокам, но прогресс застопорился на более высоких уровнях. Принадлежность к гильдии поначалу не казалась многим игрокам важной, но со временем это стало очевидным как лучший способ пройти контент, который даст игрокам награды, необходимые для прогресса.

Конечно, большинство крупных гильдий в конечном итоге использовали свою необходимость для создания постыдной и эксплуататорской системы, которая привязывала игроков к гильдии многолетним контрактом. Они также должны будут отдавать гильдии 10% своего опыта и ГМ, которые лучшие игроки будут перераспределять по своему усмотрению.

Это был чистый рэкет, но по ходу игры игрокам становилось все труднее и труднее продвигаться в одиночку. В конце концов, это была игра по исследованию космоса! Только у гильдий были ресурсы для финансирования галактических кораблей на несколько миллиардов ГМ, что было необходимо для приближения к основной цели игры...

Открытия центра галактики!

<http://tl.rulate.ru/book/78694/2569282>