После объявления о том, что войска Федерации высадились на Эру, форумы Гор были переполнены волнением.

Большинство игроков считали действия Федерации несправедливыми и идиотскими, учитывая, что они привели к полному изменению игры и резкому падению ценности ГМ в реальном мире. Каким-то образом мышление игроков быстро переключилось с обвинения разработчиков на чистую ненависть к Федерации.

Всего за несколько минут в сети распространилось несколько антифедеративных хэштегов:

#СмертьФедерации

#РазрушитьФедерацию

#Отомстим

Конечно, самые большие гильдии, получавшие прибыль от городов Эры, потеряли больше всех.

Ядерная бомбардировка, учитывая, какой доход был получен от налогообложения NPC, буквально распылила их бизнес-модель!

Однако решить, какую сторону эти гильдии должны поддерживать в войне, было сложно.

В конце концов, Федерация явно обладала гораздо большей огневой мощью по сравнению с игроками. Казалось вполне возможным, что Федерация может держать игроков в оглушении, постоянно убивая их после ввозрождения на Эре без возможности что-либо сделать в ответ.

И первоклассные гильдии и супергильдии должны были отчитываться перед своими акционерами, их положение было очень сложным.

В конце концов, большинство крупнейших гильдий объявили о нейтралитете в войне. Вместо того, чтобы направлять ресурсы на поддержку Федерации или на сторону своих товарищей по игре, они просто пытались компенсировать финансовые потери, сосредоточившись на подземельях и квестах, но это было сложно, так как большинство квестов, не связанных с подземельями, было невозможно выполнить без живых местных NPC, а большинство из них были уже мертвы. Тем не менее, казалось, что фокус на PvE наверняка будет прибыльным в долгосрочной перспективе.

В качестве экстренной меры гильдии начали приказывать своим членам не нападать на немногих оставшихся мирных NPC на Эре, тех, кто не жил в крупных городских центрах, уничтоженных ядерным ударом. Казалось, не стоило рисковать еще одной войной, подобной той, в которую они только что ввязались, той, которая за несколько мгновений испепелила большую часть их заработка.

Более того, гильдии поняли, что если они хотят добиться успеха в Гор в будущем, им необходимо восстановить репутацию Вечных! Никому просто не пошло бы на пользу ходить с налепленным на них ярлыком "геноцида"!

Вопреки решениям более крупных гильдий, многие более мелкие и независимые гильдии пришли к другому решению. Они согласились, что на непростительную агрессию Федерации необходимо ответить собственной атакой! Эта часть сообщества быстро придумала название для своей новой инициативы: "Великий ответный удар!"

Но это были, конечно, не единственные два образа мышления.

В то время как самые большие гильдии оставались нейтральными, а многие более мелкие гильдии планировали тотальную войну против Федерации, было много отдельных игроков, которые действительно решили присоединиться к Федерации.

Для многих игроков это была прекрасная возможность! Федерация позволила бы им бросить вызов тираническим гильдиям, которые просили у них сотни вещей, не давая ничего взамен! Кроме того, это была первая возможность взаимодействовать с огромным миром Гор, который обещали разработчики и реклама.

Этот третий лагерь был собственным выбором Апофиса. С того момента, как он вернулся к этой новой жизни, он решил, что наиболее логичным вариантом будет встать на сторону Федерации и противостоять Вечным в это время.

В его прежней жизни Вечные оказали жалко слабое сопротивление Федерации на этом этапе игры. Истребление пацифистских тёттингов - это одно, а Федерация - совсем другое.

В отличие от народа Республики Тио, Федерация не была ни миролюбивой, ни слаборазвитой. У них были самые современные профессиональные вооруженные силы, оснащенные современным оружием и подготовленные для галактического боя.

И, если подумать, разница в технологиях была очевидна! Тёттинги были не только миролюбивы - и поэтому не занимались разработкой передового оружия - но и их технологический уровень был не очень высок по сравнению с большей частью галактики.

В начале игроки были ограничены любой технологией, до которой они могли дотянуться, и планета Эра мало что могла предложить. Ситуация быстро изменится для тех, кто получит доступ к технологиям Федерации.

В прежней жизни Апофиса галактика была разделена на пять технологических стадий.

Первая: Цивилизации, которые еще не достигли межзвездных путешествий. Республика Тио была хорошим примером.

Вторая: Цивилизации, достигшие скорости света, но еще не превзошедшие ее. Это позволило им добраться до близлежащих систем всего за несколько лет, а не за десятки тысяч, которые потребовались бы при обычных скоростях.

Третья: Цивилизации, достигшие Невероятной Скорости, технологии, позволяющей им перемещаться из одной точки в другую в одном и том же секторе галактики за короткое время. Объединенная Федерация Планет достигла этой стадии.

Четвертая: Цивилизации, которые научились использовать червоточины, позволяя им перемещаться куда угодно. Эти огромные межзвездные империи состояли из десятков и сотен тысяч солнечных систем! Падшая Империя Зетарков была прекрасным примером.

Пятая: Этот уровень был строго теоретическим в прежней жизни Апофиса. Теоретически предполагалось, что цивилизации пятого уровня могут путешествовать из одной галактики в другую, но на момент его возвращения в прошлое не было обнаружено ни одной технологии, которая сделала бы это возможным!

Конечно, технологический уровень не просто описывал степень свободы передвижения, которой обладала цивилизация. Это был просто стандарт, описывающий уровни прогресса во многих социологических областях, таких как армия, общество, архитектура и более широкая культура.

В общем, этот технологический уровень был сокращением для одного конкретного качества:

Уровень угрозы.

В то время, как знал Апофис, уровень угрозы Федерации был значительно выше, чем у игроков, пытавшихся им противостоять. Хотя другие игроки считали Федерацию могущественной, только Апофис точно знал, что ждет тех, кто противостоит им.

http://tl.rulate.ru/book/78694/2667236