

Оказавшись на борту МК.1, Апофис снова принял командование.

Хотя вскоре им нужно будет вернуться к гранд-адмиралу Азерофу, Апофис сначала отправит сообщение Хайрул. Это был бы один из шагов к тому, чтобы вписать его имя - и имя его гильдии - в учебники истории MMORPG.

В Гор у каждой планеты была только одна точка возрождения, за очень немногими исключениями, такими как начальная планета Тио. Даже если игрок умирал в космосе, он снова появлялся на ближайшей обитаемой планете в точке ее возрождения.

Эта механика привела к одному из величайших злоупотреблений в истории видеоигр - массовому убийству при спавне! До тех пор, пока можно заманить врага в ловушку на его кладбище, можно просто убивать его снова и снова, заставляя его каждый раз терять уровень и предмет!

Для многих игроков это привело к полному уничтожению. Это была, конечно, травля, но в отличие от многих других MMORPG, в Гор не было системы, предотвращающей подобное. Скорее, игра поощряла такое безжалостное поведение.

Единственный способ сражаться с этой стратегией состоял в том, чтобы отключиться от игры и надеяться, что враг исчезнет, когда ты в следующий раз войдешь в систему... но решительный и скоординированный набор врагов может полностью лишить вас возможности играть в игру навсегда.

Помня обо всем этом и зная, что у большинства игроков Хайрул не было опыта возрождения на другой планете, Апофис направил МК.1 к точке возрождения планеты Асур. Когда они приблизились, часть армии Хайрул уже была видна, возродившись.

Казалось, они стояли и ждали возвращения своих союзников. Кроме того, здесь перегруппировались два сбежавших корвета Хайрула и явно готовились подобрать униженных игроков.

Это был шанс Апофиса послать сообщение всем остальным гильдиям Гор.

Используя меню, он начал публичную прямую трансляцию под названием "Затмение уничтожает Хайрул".

Вначале этот стрим заметили лишь несколько человек, но быстро распространился слух, что знаменитый Апофис запустил трансляцию! И к стриму быстро присоединились тысячи человек, и за считанные минуты количество просмотров достигло 100 000.

И тогда Апофис начал свою атаку.

По команде Апофиса корабли МК.1 и Федерации обрушили шквал бомб на припаркованные на земле корветы Хайрул! Так как корабли Федерации были спецназом, у них было более совершенное вооружение, чем у кораблей Хайрул.

Возрожденные игроки были в ужасе и разбежались во все стороны, но это было бесполезно! Точно так же, как Хайрул пытался бомбить игроков "Затмения", пока они были беспомощны на земле, так и Апофис атаковал возродившихся игроков на земле. Бойня была настолько ужасной, что даже члены его экипажа пожалели об этой бойне.

Полковник Ральфот, конечно, был весьма впечатлен воскрешающей силой Вечных. Несмотря на все бомбардировки, Вечные снова мгновенно появились на земле. Он был свидетелем этой силы по спутниковым каналам, когда находился на орбите планеты Эра, но увидеть это вблизи было поистине невероятно! Холод пробежал по его спине при мысли о враге, который всегда будет возвращаться, чтобы отомстить, независимо от того, сколько раз они будут убиты... и от осознания того, что гранд-адмирал Азероф стремился подчинить эту силу своей воле.

По прошествии нескольких секунд к стриму Апофиса присоединялось гораздо больше зрителей, и вскоре более миллиона человек нетерпеливо смотрели. Они приветствовали то, как "Затмение" принесло это унижение одной из супергильдий.

Более того, это был первый раз, когда многие игроки видели, как космические корабли используются в боевых действиях. Игроки увидели, насколько мощнее один корабль по сравнению даже с армией игроков высокого уровня, и быстро поняли, насколько ценным окажется такое оружие по ходу игры.

На планете Асур игроки Хайрула в конце концов поняли, что отключение - единственный способ перестать терять так много уровней и предметов. Один за другим они перестали возрождаться.

С каждым мгновением Апофис был все более полон ярости, и вид этих игроков, пытающихся перехитрить его, приводил в бешенство!

Он использовал свои новые способности, чтобы поджечь точку возрождения и окрестности на огромном расстоянии, спалив нескольких игроков, которые все еще были в игре.

Возможно, он не смог бы уничтожить саму точку возрождения... но теперь у него была сила черного пламени. Пока он жив, оно никогда не исчезнет, и любой игрок, возродившийся на этой планете, будет умирать снова и снова и никогда не сможет отсюда уйти!

Зрители стрима сначала не понимали, как работают силы Апофиса, но затем люди постепенно начали понимать, осознав, что Апофис не тратит никаких усилий или энергии, чтобы поддерживать активность этого пламени на таком огромном расстоянии.

Шок заполнил чат! Апофис только что объявил войну Супергильдии, состоящей из нескольких сотен тысяч членов, и, похоже, у него была божественная сила, чтобы поддержать эту угрозу!

В МИЛЛИОНАХ СВЕТОВЫХ ЛЕТ

Многие люди сидели и смотрели на гигантский экран, на котором транслировалась печально известная прямая трансляция Апофиса.

Среди них было много известных игроков, в том числе Зельда и Линк, лидеры Хайрула, которые лично не присоединились к атаке на Апофис. У всех было серьезное выражение лица.

Линк был в ужасном настроении. Его гильдию только что публично оскорбил игрок, который до запуска Гор был совершенно неизвестен на MMORPG-арене. Так как все нынешние звезды были известны в World of Warcraft II несколько лет назад, это не имело смысла.

Тем не менее, часть гнева Линка была также направлена на Зельду, которая попросила его убить Апофиса, чтобы научить дурака смирению.

Другие Супергильдии могли бы воспользоваться этим признаком слабости. Возможно, они открыто нападут на Хайрул, и если даже две другие Супергильдии объединятся, Хайрул не сможет защитить себя.

В прежние времена войны между Супергильдиями были крайне редки, так как обычно ослабляли обе стороны. Фактически, чтобы обеспечить свое господство в играх MMORPG, другие Супергильдии часто вмешивались, чтобы помочь сражающимся Супергильдиям не развалиться!

Однако, если Супергильдия теряла уважение, их соперники иногда уничтожали ее, а затем делили прибыль между собой.

Линк не мог ничего сделать с Зельдой, не причинив себе вреда, поэтому ему нужно было убедиться, что Апофис и его крошечное "Затмение" испытают на себе всю тяжесть его гнева...

ПЛАНЕТА АСУР

Когда МК.1 вышел из атмосферы и вошел в гиперпространство, Апофис получил уведомление.

Система: Игрок "Линк" назначил награду в размере 100 000 000 ГМ за вашу голову. Ваша текущая награда составляет 115 000 000 GC.

<http://tl.rulate.ru/book/78694/2689013>