

Большинство игроков в любой MMORPG не играли не думая.

Конечно, всегда были игроки, которые ценили этот элемент, но они были в меньшинстве.

Одним из уникальных аспектов "Гор" было то, как его игроки стремились следовать и усваивать знания игры, чтобы прогрессировать.

Конечно, учитывая текущую ситуацию, когда все NPC Федерации с восторгом наблюдают за битвой при Кроносе I, квестов было не так много.

Игроки и NPC сидели бок о бок по всей Федерации, наблюдая за реалистичными голограммами, изображающими битву.

Это было так здорово! Сцена столкновения тысяч кораблей над планетой с миллиардами людей была настолько величественной, что даже те, кто не был поклонником научной фантастики или космических сражений, были очарованы.

Таковы были возможности, ожидающие во вселенной "Гор"! Для многих игроков это был первый раз, когда они поняли, что их воображение было единственным ограничением того, что было возможно в этой игре.

Как только стало ясно, что Федерация проиграла Титану Ренье, форумы заполнились многочисленными шокированными разговорами. Многие из этих игроков боялись Азерофа, слишком боялись бросить вызов Федерации, но что им было делать теперь?

Федерация казалась самой могущественной силой, но они только что проиграли оркам. Некоторые игроки хотели вообще покинуть пространство Федерации, но как им получить доступ к другим нациям?

На Кроносе I космическая битва выглядела так, будто скоро наступит время наземной битвы. Более десяти миллионов солдат Федерации укрепили планету в ее основных городских центрах, и в дополнение к ним было призвано много жителей планеты.

Чтобы начать наземную битву, потребовалось некоторое время из-за того, что силам в космосе все еще нужно было выйти из гиперпространства, прежде чем они смогут приземлиться на самой планете.

Это дало Федерации достаточно времени для организации обороны Кроноса I, но будет ли этого достаточно?

В этот же момент все игроки получили одинаковое уведомление.

[Уведомление: Призыв к защите Кроноса I!]

[Описание: Федерация проиграла битву при Кроносе I, а сама планета скоро будет захвачена Империей Орков! Федерация призывает всех стать волонтерами и защищать свободу! Присоединяйтесь к ближайшему призывному пункту, чтобы принять участие!]

[Базовая награда: Вы сможете стать полноправным гражданином Федерации + базовая военная экипировка Федерации + 100 ГМ за каждого убитого солдата-орка.]

[Награда за успех: ваша черта [Геноцид] будет заменена чертой [Реабилитированный] + индивидуальные бонусные награды в соответствии с индивидуальными результатами боя.]

Через мгновение появилось еще одно уведомление!

[Уведомление: Освобождение Кроноса I!]

[Краткое описание: Империя орков выиграла битву при Кроносе I и скоро будет сражение за освобождение планеты от власти Федерации! Империя Орков предлагает всем добровольцам возможность вступить в ее ряды. Отправляйтесь в любую систему Империи Орков и найдите призывной пункт, к которому можно присоединиться.]

[Базовая награда: Вы сможете стать гражданином Империи Орков + базовое военное снаряжение Орков + возможность заработать участок земли на Кроносе I.]

[Награда за успех: Вы получите пассивную способность [Боец] + индивидуальные бонусные награды в соответствии с индивидуальными результатами боя.]

Форумы вспыхнули от волнения, когда все спорили, какую сторону выбрать! Было очевидно, что победа будет определяться вмешательством игроков, поэтому было много споров, должны ли все просто выбирать одну и ту же сторону.

Конечно, одни игроки просто троллили других своими предложениями, а другие действительно ухватились за интересную и оригинальную идею.

Зачем сражаться за кого-то другого, когда Вечных сейчас насчитывается около пятисот миллионов? Они могли легко захватить систему Кронос, не говоря уже о Кроносе I!

Была проблема, конечно, в том, что большинство игроков были бедны и не имели кораблей. Однако было также очевидно, что Федерация - и в какой-то степени орки - потеряли огромный процент своих кораблей.

То есть Вечные теперь были намного сильнее, чем когда-то, и обе стороны, требующие их

помощи, были намного слабее, чем были всего лишь днем ранее. Почти половина всех игроков была D ранга, что делало их гораздо более сильными, чем любой солдат Орков или Федерации.

И, конечно же, почти 10% игроков имели C ранга, что было еще более сильным уровнем над большинством солдат! И, конечно же, большинство солдат не привыкли сражаться на суше, так как большинство сражений происходило в космосе. Конечно, они по-прежнему будут искусными воинами, но их специальностью наверняка будет не земля.

Эта стратегия быстро стала популярной, и все больше и больше игроков начали планировать вторжение на Кронос I.

<http://tl.rulate.ru/book/78694/2695615>