

Последствия войны были далеко идущими, и помимо андского артиллерийского огня, были разные реакции со всех концов "Синей звезды моря" и крупных держав, и большая часть населения чувствовала себя в ужасе.

Так же как Henshaw скопировал манифест Bennett, шрамы старых времен все еще были загроможденными струпами, разорванными кровью, пробуждая внутреннюю все еще людей. Страх, который не рассеялся. Сообщество очень обеспокоено направлением войны, и в то же время ее последствия распространяются на дно. Поднятое знамя - это свержение шести стран, и в мире есть много мертвых реликвий старых времен, изменение мышления которых чрезвычайно сложно и трудно... метафорически.

В то же время жестокость войны кажется заразной: насилие происходит по всему миру, а банды бандитов в пустыне используют хаос для совершения своих преступлений. Принудительная массовая миграция скитальцев. Однако это принесло пользу Даркнету, так как программа создания приютов дала немедленный эффект, и все три Рефуга привлекли наплыв жителей.

За пределами Южного континента игроки с Западного и Северного континентов, не участвовавшие в квестах "Экспедиция" и "Убежище", получили и другие преимущества, а также многочисленные хаотические квесты, отвечающие их потребностям.

.....

[[Семена, спящие в пыли]: 27,1% прогресса на сегодняшний день]

Весь мир обращал внимание на военную ситуацию, естественно, в том числе и нейтральный Даркнет, Хань Сяо, находившийся далеко от Третьего убежища, тоже следил за информацией, у него было два канала разведки, один - это стратегическая ситуация, собранная Даркнетом, другой - это кадры сражений, которыми участники экспедиции делились на форуме.

Прошло более десяти дней с начала войны, и ситуация менялась, прогресс Хань Сяо в зарождающемся основном квесте, который долгое время был застопорившимся, увеличился на 5% одним махом, и продолжает расти.

Он поделился информацией с шестью странами, считая ее своим косвенным достижением, и мог бы поделиться частью своего прогресса.

Война бушевала вдалеке, и Хань Сяо охранял третье прибежище с берега, и третье прибежище формировалось в это время.

Игроки были радостны, их сердца раздувались от гордости и чувства выполненного долга, что это был город, в строительстве которого они принимали участие, и возникало ощущение принадлежности.

В отличие от счастливых игроков, жители заповедника подавлены атмосферой войны и чувствуют легкое облегчение от того, что заповедник обретает форму, но то, что занимает их сердца, все еще больше страха и тревоги за будущее.

Война затрагивает людей во всем мире, и единственные люди, которые не затронуты атмосферой бедствия - это игроки.

Потому что им не нужно было думать о будущем.

Чем более хаотичным был мир, тем выше становились игроки.

Хань Сяо получил краткосрочное объективное вознаграждение за основную линию приюта, на шестьдесят один день раньше срока, и дополнительный бонус в размере 610% за опыт, в общей сложности 5,68 миллиона опытов, самый опытный из всех, которые он когда-либо выполнял.

Другие награды включали в себя лагерные отношения Даркнета с баллом благосклонности +1250, достигающим [Уважение].

Общий рейтинг миссии [Третьего укрытия] подскочил с D- на B-, так что было очевидно, что на этот раз все прошло идеально.

Краткосрочные цели больше не будут обновляться, а это означает, что отныне нет указания о том, что для выполнения миссии [Третьего прибежища] вы должны принять укрытие. Полное телосложение. Чем больше будут удовлетворяться потребности миссии, тем выше будет итоговый рейтинг миссии.

В этот момент строительство укрытия шло по плану, Хань Сяо вообще не нужно было беспокоиться об этом, просто поместите его сюда и дайте ему построиться автоматически.

Тут...

Звонил Беннетт, звучит удивленно.

"Первоначальное строительство Третьего приюта завершено?!"

Хан Сяо хихикал: "Приятно познакомиться."

Беннетт задохнулся на полдня, с трудом сглаживая вещи, его тон особенно беспомощный: "Серьезно, прогресс третьего убежища превысил Первое прибежище, у тебя есть помощь Животных, ты можешь сделать так, чтобы первое прибежище обрело форму и продолжало действовать, Я на Третьем прибежище. Есть большие ожидания... как вы знаете, с развязыванием войны, небезопасной дикой природой и массовой миграцией скитальцев, наши

святилища способны Используйте его с пользой и постарайтесь принять как можно больше людей".

Хань Сяо дал о-сладкую записку и положил ее на бумагу, готовый бросить ее Хуан Яо, чтобы потом побеспокоиться о ней.

Высшие чины Даркета были недовольны результатом, утверждая, что прогресс третьего святилища превзошел прогресс первого святилища, где же этому было оправдание?

Была продемонстрирована полезность "Бесчеловечных", и "Даркнет" внутренне черпал вдохновение у "Хеншоу" и планировал нанять в качестве рабочих и некоторых "Бесчеловечных", что было бы полезно для всего плана святилища.

Беннетт повесил трубку после еще нескольких инструкций, он также обращал внимание на войну, но не говорил много о проблеме, потому что даркнет был нейтральным и не должен был быть вовлечен в этот шторм.

Однако он не знал о планах Хань Сяо.

"С войной и ростомком, который заботится о себе, я могу пойти прогуляться." Хань Сяо вспыхнула мысль, что он ждал этой возможности.

У него было три цели, первая из которых заключалась в том, чтобы добиться непосредственного прогресса в деле [Спящие в пыли семена] и улучшить завершение.

Вторым было спасение Авроры и освобождение будущей сверхмощной Геры, было бы лучше, если бы он смог сделать хорошую карму с Герой, это было то, что он держал в своем сердце, ожидая хорошей возможности, и сейчас, несомненно, самое лучшее время, чтобы спасти ее.

Штаб "Sprout", я думаю, что защита очень пустая.

Третья цель заключалась в его собственном росте, который также должен был быть завершен в штаб-квартире "Sprout".

Хань Сяо был готов действовать в одиночку, никого не беря с собой, чтобы быть скрытым и достаточно гибким, и теперь, когда Андреа стал полем боя, он один мог легко пройти через зону перекрестного огня и оборонительный круг Sprout и коснуться их штаба.

В конце концов, он сделал еще один шаг вперед.

Пять фиолетовых костюмов были размещены перед ним, и в этом месяце он завершил передачу миссии, и с первым успехом, следующие несколько будут водонепроницаемыми.

[Требование о передаче: заполнить пять фиолетовых костюмов с уровнем энергии 60 или более, прогресс 55].

[Передача прошла успешно!]

[Вы получаете новую профессию [Механик магнитного кольца lv1], прочность +70, ловкость +2, выносливость +1, интеллект +4, выигрыш 4 свободных атрибутивных очков, выигрыш 1 потенциальный очко].

[У тебя есть навык [Продвинутая механическая аффинити]!]

[У тебя есть навык "Всплеск мощности"!] ]

[У тебя есть навык "Извлечение электромагнитного фактора"!] ]

[У тебя есть специальность. [Модификации мощности]] ]

Механик с магнитным кольцом, также известный как Механик-новичок, уходит из области ученичества и толкает открытые двери сверхчеловеческой механической системы, касаясь зрелища света за дверью.

Механика магнитного кольца характеризуется крупномасштабным применением электромагнитных свойств  $k_i$  в машиностроении, улучшение средств машин, эффективность и качество резко возросло, скорее, сверхчеловеческий стиль.

Когда вы станете механиком магнитного кольца, ваша механическая энергия будет называться "механической силой", и вы сможете использовать ее во всех аспектах машинного оборудования. Новый навык [Mechanical Power Surge], который был реализован, заключался в потреблении энергии для увеличения мощности машин, подобно перегрузке, но это было непрерывно и он наносит очень мало повреждений машинам и является грубым применением механической силы, а также передовым для более продвинутых навыков.

[Электромагнитный фактор рафинирования], этот навык такой же, как [Qi рафинирование], это также тип роста навыка, который увеличивает Qi, и имеет предел в 100 Субрефинировано, эффект зависит от атрибута интеллекта. Разница в том, что это умение исключительно для механики.

[Кинетическая модификация] - это специализация, а во введении говорится: "Ты испортил уловки производственного оборудования, плава кинетическую энергию в каждом аспекте производства". Эффект от мастерства заключается в том, что величина мощности  $chi$  увеличивает эффективность и качество производственного оборудования пропорционально величине мощности  $chi$ , что является одной из характеристик механика магнитного кольца, которая очень Основная механическая экспертиза. Например, сейчас у него более 1600 очков

Ци, что может увеличить его эффективность на 20~25%.

Прохлада вытекала из его мозга и распространилась по всему телу, многие прозрение, как мысли столкнулись в его сознании, Хань Сяо удобно коснулся глаз, он чувствовал очевидные изменения передачи, его собственный уровень мастерства механики поднялся снова.

Совершенно новая профессия, с еще большими способностями!

"Наконец-то перевели". Хань Сяо тайно покачал кулаком, волнение закручивая внутри, море панели значение опыта, наконец, в состоянии функционировать снова, в

Механик [Magnetic Ring Mechanic] нуждался в трех с половиной миллионах опыта для перехода с Lv1 на Lv2, что в три раза больше опыта, необходимого [Trainee Mechanic] для перехода с пятнадцатого уровня на пятнадцатый, и чем более продвинутой была профессия, тем больше она потребляла бы на повышение квалификации.

Не задумываясь, Хань Сяо тут же, не моргнув глазом, модернизировал [Механику магнитного кольца] до уровня пяти, двадцати миллионов переживаний и сразу же потратил их!

Богатый и могущественный!

Общий рейтинг шестьдесят!

Прошло больше года и двух месяцев с тех пор, как он впервые вошел в Star Ocean, и Хань Сяо наконец-то стал полноценным персонажем в версии 1.0!

[Продвинутое задание 60 уровня [Экстремальные испытания]: подтолкните себя к своим пределам в сражении и осознайте возвышенность жизни].

[Потребности Миссии: 2000 набранных судебных очков, в настоящее время 02000]

[Пробные очки получают, убивая врагов; чем сильнее враг, тем больше пробных очков. Чем сложнее процесс выигрыша (анализ крови), тем больше испытательных очков вы получаете].

"Как и ожидалось, я не игрок, и версия не имеет никаких ограничений на меня." Хань Сяо предвидел это, но он все еще не мог не чувствовать себя счастливым.

Это означало, что до тех пор, пока он завершит поиски прогресса, он будет единственным сильным человеком на планете, который преодолет шестидесятиуровневый барьер!

Стоя на вершине всего аквамарина, вершина, до которой никто никогда не мог дотянуться!

Хан Сяо был взволнован, просто думая об этом.

Его глаза не ограничивались планетами, а смотрели на всю звездную вселенную.

"Этот тип продвинутого квеста требует много борьбы и чистки зубов, чтобы посмотреть, какие враги сначала дадут мне пробные очки, хм... низкий уровень". Это определенно не сработает, это определенно должен быть сильный враг высокого уровня". Хан Сяо тайно сказал.

Просто чтобы отправиться на континент Андию, кстати, можно попробовать пройти продвинутый квест, только на поле боя соберутся сильные люди, сторона может показать свои умения.

По пути он также мог поражать ростки, и это был обычный стиль Хан Да Механика, чтобы принести стабильность и кожу в волнах.

Отложив этот вопрос в сторону, Хань Сяо назначил бесплатные атрибуты, добавив при этом очки к полному интеллекту.

Затем, инвестируя двадцать пять миллионов опыта, он поднял вновь прибывших [Продвинутое механическое родство] и [Механический всплеск сил] на полный уровень.

Огромное количество накопленного опыта наконец-то пригодилось.

Наблюдая за тем, как опыт шаг за шагом превращается в свою собственную силу, техник Хань был очень обогащен.

Взглянув на панель, его собственный рейтинг боевой энергии преодолел отметку 2000 года, а ранг достиг уровня С!

PS: (Завтра я заканчиваю следующий эпизод, никаких обновлений, но я составлю карточки персонажей и информацию об оборудовании по отношению к работе, и эти данные делают мои клетки мозга сильными...).

<http://tl.rulate.ru/book/40987/945322>