Выбранное место для Базы № 3 находилось недалеко от Лесного Города. Все 200 000 игроков, что были снаружи, вернулись сразу же после получения миссии. Благодаря космическим кораблям они достигали точки назначения в мгновение ока.

И вот за пределами Лесного Города собрались 200 000 игроков, которые сосредоточили свои взоры на Хан Сяо. Хан Сяо снова позаимствовал стиль Императора-Дракона, сидя на механическом троне, который парил в воздухе. На самом деле он вовсе не пытался выглядеть крутым. Просто здесь было так много игроков, что они не смогли бы увидеть его, если бы он не взлетел.

Прошло много времени с тех пор, как Хан Сяо в последний раз находился в тесном контакте с игроками. Он мельком взглянул на толпу. Экипировка 200 000 игроков, которые оставались на планете Сунил в течение нескольких месяцев, заметно изменилась. Их можно было бы условно разделить на три типа. К первому типу относились те, кто носил тяжелую броню, в основном бронированные костюмы Сунила класса Новобранца, и некоторые, кто был экипирован в броню Рабочей Пчелы. Стоит отметить, что все костюмы Сунила, что носили эти игроки, были построены его армией. Сунилы явно были в курсе, что Хан Сяо тайно разузнал об их чертежах… но это не имело значения, даже если они и были осведомлены.

Вторым типом игроков были те, кто не носил костюмов; эти игроки составляли около одной десятой всех игроков. Великий Механик Хан никак не мог понять, были ли они бедны… или бедны. Будь то Бойцы или Эсперы, покупка комплекта брони имела лишь плюсы и никаких минусов. Даже представители Авангарда Земли Кровопролития носили специально изготовленные костюмы.

Хотя эти игроки не носили костюмов, они все еще имели на себе некоторое механическое оборудование, такое как огнестрельное оружие, оружие ближнего боя, генераторы щитов и другие виды.

Третий тип игроков тоже не использовал броню. То, что они носили, было Ядерным летающим рюкзаком. Было ясно, что все они являются "художниками".

В заключение, все игроки использовали продукты армии Блэкстара. Их снаряжение было обновлено с головы до ног, и они выглядели освеженными. Наконец все они стали похожи на галактических воинов. Однако в глазах Хан Сяо они больше походили на ряды зелёного лука-порея.

Планета Сунил была ресурсной базой НИП. Он оставил 200 000 игроков расти здесь в течение нескольких месяцев, и они запаслись большим количеством ресурсов. Каждый "лук-порей" выглядел свежим и питательным.

Видя, что все смотрят на него, Хан Сяо кашлянул, принял серьезное выражение лица и тихо сказал:

– Благодаря вашей тяжелой работе, проблемы Сунила были облегчены. Однако в этой миссии

появилось новое препятствие, и нам нужна дополнительная помощь. Таким образом, кое-какие планы передвинулись вперед, и мы построим Базу № 3 на этой планете в качестве оплота.

– Филипп отправил точное местоположение на ваши коммуникаторы. Строительство новой Базы требует помощи каждого…

Хан Сяо коротко объяснил всю ситуацию.

У игроков с этим не было никаких проблем. Они последовали за ним в выбранное место для Базы и начали расчищать деревья и выравнивать местность.

[Армейская экспансия – База № 3] была миссией фракции; она включала в себя множество строительных работ, которые игрокам требовалось выполнить для завершения. Каждая суб-миссия вознаграждалась опытом и очками вклада. Игроки были очень мотивированы, не только из-за награды, но и потому, что они лично принимали участие в строительстве Базы, внося свой вклад в рост фракции.

Добавление Базы № 3 пойдет им на пользу. Новая База означала, что армия будет хранить там гораздо больше ресурсов. К этому времени игрокам уже не нужно будет предварительно заказывать продукты фракции, и они смогут собирать их непосредственно на Базе № 3. Кроме того, поскольку наемные миссии могли приниматься только на Базе, у игроков теперь было еще одно место, где они могли принимать миссии найма и отдыхать, помимо Баз на планетах Аквамарин и Золотых Воротах. Это был новый оплот армии Блэкстара в этой огромной Вселенной.

Хан Сяо уведомил галактическую строительную команду, с которой он уже давно сотрудничал; она прибудет на планету Сунил очень скоро. Однако строительные бригады могли только строить здания. Эти сооружения все еще должны были достроить его собственные люди. С 200 000 игроков скорость строительства Базы № 3 будет значительно увеличена.

Финансовые группы Нориосс и Россоцци также оказали некоторую помощь и направили большое количество поставок по своим каналам.

Хан Сяо сделал приблизительный расчет. Эти два инвестора сэкономили ему около 600 000 эна. На этот раз он планировал вложить 2 700 000 эна для строительства Базы № 3. На его счету было накоплено около 50 миллионов эна, так что он легко мог позволить себе эти расходы.

Полтора года назад у него было всего три-четыре миллиона эна, которые он занял, и ему потребовалось больше полугода, чтобы построить Базу № 1. Менее чем через два года его активы увеличились более чем в десять раз. Это было очень заметное увеличение.

Игроки действовали очень эффективно. Уже вскоре в лесу появилась огромная плоская площадка. Поскольку строительные материалы, которые он купил, еще не прибыли, игроки

не могли в данный момент начать работать.

Десятки боевых кораблей, находившихся в резерве вокруг планеты Сунил, были переброшены туда, образовав временный лагерь. И там собрались как игроки, так и Хан Сяо.

Воспользовавшись этой прекрасной возможностью, все игроки подошли к Хан Сяо, желая изучить навыки. Большинство из них являлись Механиками. Игроки уже несколько месяцев не видели наставника Механиков Хана, и все с нетерпением ждали этого момента.

Именно этого и ожидал Хан Сяо. Он уже давно планировал начать продавать не знания, а чертежи.

У него имелась одна замечательная способность из его подкласса ученого – [Теория исследований].

Эта способность давала ему одно бонусное очко Интеллекта за каждые три навыка, и сейчас эта способность давала Хан Сяо около трехсот очков Интеллекта. Это означало, что у Хан Сяо было около тысячи навыков-чертежей, которые стоили ему бесчисленного опыта. Такое количество чертежей было невообразимым для игроков.

Продажа некоторых низкоуровневых чертежей окажет на него весьма ограниченное влияние. Хан Сяо выставил десятки чертежей низкоуровневых машин одновременно.

Все игроки были в основном выше 70 уровня. На этом уровне низкоуровневые чертежи больше не были редкостью; игроки могли комбинировать их сами. Однако из-за разнообразия комбинаций знаний вряд ли кто-то из игроков Механиков мог сразу же скомбинировать чертеж, который он хотел. Следовательно, чертежи, которые у них имелись, были очень разными.

Но он продавал чертежи напрямую, помогая игрокам избежать бездонной дыры розыгрыша чертежей.

Увидев так много чертежей, глаза игроков Механиков заискрились.

После нескольких месяцев работы на планете Сунил эти игроки не испытывали недостатка в опыте. Хотя чертежи, которые продавал Хан Сяо, не были связаны с очень высокими технологиями, они охватывали все виды вещей. Тут были и огнестрельные орудия, взрывчатые вещества, механические солдаты, щиты, механические костюмы, источники энергии, носители и многое другое. При розыгрыше чертежей нужно было полагаться на удачу. Поэтому сейчас каждый игрок мог найти для себя полезные чертежи и восполнить свои слабые места.

Хан Сяо не беспокоился о том, что игроки класса Механика повлияют на продажи армии Блэкстара после изучения этих чертежей. С точки зрения затрат, игроки определенно

не смогут конкурировать с производственными линиями и не имели никаких шансов продавать вещи по такой же низкой цене. Кроме того, расходы в магазине фракций вознаграждали игроков очками вклада. К тому же, Хан Сяо не продавал чертежи продуктов фракции; то, что он продавал, было чертежами машин того же типа, но на полстандарта ниже.

План развития Хан Сяо также включал партнерство с материальной промышленностью и продажу игрокам сырья, чтобы заработать больше денег, расширение бизнес-диапазона армии Блэкстара и в то же время обеспечение удобства для игроков, чтобы они могли покупать необходимые им материалы в магазине фракции, не собирая их самостоятельно.

Из 200 000 игроков было около 50 000 – 60 000 игроков класса Механика. Они с радостью покупали чертежи, и большинство из них не ограничивались одним чертежом.

Опыт Хан Сяо быстро увеличивался, пролетая мимо отметки в один миллиард, и продолжал расти.

Игроки потрясенно заметили, что кроме низкоуровневых чертежей, был еще и чрезвычайно заманчивый высокоуровневый чертеж!

Механический костюм Дракона Пустоты!

– Эт-это же чертеж уровня Бога!

– Святые угодники, вот это уже что-то!

Игроки Механики были очень соблазнены. Глядя на цену в 600 000 опыта и 2 000 эна – многие чувствовали сердечную боль. Однако впечатляющие характеристики механического костюма Дракона Пустоты были похожи на эротическую танцовщицу в откровенной одежде, которая постоянно говорила игрокам: "подходите, не стесняйтесь".

В глазах игроков атрибуты Дракона Пустоты, несомненно, находились в диапазоне "уровня Бога". Некоторые игроки, которые могли себе это позволить, колебались, прежде чем стиснуть зубы и купить его.

Увидев это, Хан Сяо слабо улыбнулся. Хотя этот чертеж был высокоуровневым, теперь у него имелась Обезьяна-Берсерк, и ему больше не нужен был Дракон Пустоты, поэтому он продал его игрокам.

Сложность изготовления механического костюма Дракона Пустоты была очень высока. Игроки смогут построить его только после 90 уровня. Кроме того, его основным материалом были кости Дракона Пустоты; это было самым важным фактором для Хан Сяо. Даже если бы некоторые игроки действительно построили его, его было бы невозможно поставить на поток.

«Что, хотите заняться оптовой продажей? Без проблем, идите к Эймс и попросите, чтобы она выделила для вас частичку Парящего Дракона. Испытайте на своей шкуре, каково это – смерть от давления».

В пределах ближайших двух версий вероятность того, что игроки смогут построить его, была очень мала. Самое большее, что они могли — это просто смотреть на чертеж, и почувствовать себя лучше, купив его. А если кто-то захочет построить? Этого не случится!

С точки зрения игроков, чертеж механического костюма, который больше всего подходил к их нынешней ситуации, на самом деле был Амфиптером, от которого Хан Сяо давно избавился.

С нынешними способностями игроков Механиков они смогут построить Амфиптер и сохранить его стоимость в приемлемом диапазоне. Если бы он продал чертеж Амфиптера, этот единый механический костюм быстро стал бы популярным среди игроков. Средняя боеспособность игроков будет значительно увеличена… Именно поэтому Хан Сяо не собирался продавать Амфиптер.

Если игроки получат то, что является для них наиболее подходящим, что он будет делать с броней серии Сунил, с помощью которого он мог собирать "лук-порей" раз за разом?

Так что, Великий Механик Хан решил продать чертеж Дракона Пустоты, дав игрокам мечту, за которой они могут гоняться. Человек без мечты ничем не отличался от рыбы, и эта мечта по случайности оказалась способной принести ему больше прибыли.

Тем не менее, он не слишком обманывал игроков. По крайней мере, цена чертежа Дракона Пустоты была намного ниже его стоимости. Чертежи механических костюмов такого уровня в галактике можно было бы продать по меньшей мере за 100 000 эна.

После этого урожая опыт Хан Сяо снова взлетел, легко превзойдя три миллиарда. Хан Сяо не мог сдержать довольной улыбки.

Кленовая Луна тоже изучила чертеж Дракона Пустоты. Она быстро просмотрела материалы и пробормотала:

– Кость Дракона Пустоты… Хм, выглядит знакомо… Разве это не особенность Парящего Дракона?!

Как игрок, который следовал за Хан Сяо с Версии 1.0, Кленовая Луна лично посетила Остров Парящего Дракона. Она была единственным игроком Механиком, который имел хоть какое-то представление о том, что такое кость Дракона Пустоты.

Примерно через полдня наступила ночь, и только тогда игроки Механики рассеялись

и вернулись на свои места, довольные.

Хранилище опыта Хан Сяо достигло отметки 9,4 миллиарда!

Средняя цена низкоуровневых чертежей составляла около 40 000, а игроков Механиков было от 50 000 до 60 000, и каждый покупал в среднем более одного чертежа. Было также несколько тысяч игроков, которые купили чертеж Дракона Пустоты. Так что всего он заработал около 9,4 миллиарда опыта.

«Этого вполне достаточно». – Хан Сяо был весьма доволен. Обменяться несколькими чертежами, которые ему больше не нужны, ради такого большого опыта стоило того.

Поскольку у него теперь было достаточно опыта, Хан Сяо не стал медлить. Он вернулся в тренировочный зал на космическом корабле, открыл свой интерфейс, использовал три миллиарда опыта и трижды повысил уровень.

[Виртуальный Механик] повысился до Ур. 20 (макс.)

+350 Энергии, +3 Ловкости, +3 Выносливости, +6 Интеллекта.

Вы получили 6 очков Атрибутов.

Вы получили 1 очко Потенциала.

Достигнут предел уровня основного класса.

Миссия по продвижению в классе — запущена!

Требования: Интеллект 1 300, Близость к технике 580% (бонус активных способностей не учитывается).

«У меня есть требования к Атрибутам?» – глаза Хан Сяо сверкнули.

Увеличение Атрибутов для обычных игроков было довольно сложным делом; обычно им было трудно достичь требований к Атрибутам повышения класса, и им часто приходилось изучать подклассы.

Однако для Хан Сяо этот вид классового продвижения был самым легким. Требования к продвижению класса в большей степени были связаны с природой самого класса; в данном случае с такими основными атрибутами как Интеллект и Близость к технике. В этих Атрибутах

Хан Сяо всегда был намного выше обычного стандарта для своего уровня.

После того, как он потратил все свои свободные очки Атрибутов, которые только что заработал, его базовые показатели Интеллекта уже достигли 1 536 очков, что было выше требований классового продвижения. Добавим к этому десятипроцентный бонус Супера класса Бедствия, а также более чем 300 очков Интеллекта, предоставляемых [Теорией исследований], и его Интеллект был близок к двум тысячам!

Что же касается базовой Близости к технике, включая его способности и пассивные навыки, то она составляла 686%, что также превышало требования к повышению класса.

Это означало, что Хан Сяо не нужно было изучать какие-либо новые подклассы. Его Атрибуты уже соответствовали стандарту продвижения по классу.

«Ха, мне в последнее время везет», – Хан Сяо возбужденно потер руки. – «Может ли быть так, что эффект прикосновения к Фейдину постоянен?!»

Так как он выполнил требования, Хан Сяо без колебаний влил опыт и повысил свой основной класс еще раз, завершив свое классовое продвижение.

И с обычной острой болью в голове он внезапно обрел понимание многих новых вещей.

Миссия по продвижению в классе — завершена!

Вы получили новый класс [Галактический Механик].

+180 Энергии, +1 Силы, +3 Ловкости, +3 Выносливости, +8 Интеллекта.

Вы получили 6 очков Атрибутов.

Вы получили 1 очко Потенциала.

Вы приобрели навык [Передовая Близость к технике]!

Вы приобрели навык [Быстрое виртуальное вторжение]!

Вы приобрели навык [Квантовая сетевая матрица]!

Вы получили способность [Краткое изложение теории машин]!

Ваша способность [Суть виртуальной технологии] улучшена!

Ваша способность [Усиленная смарт-защита] улучшена!

Ваша способность [Усиленный взлом] улучшена!

http://tl.rulate.ru/book/19148/1006434