

После получения технологии сжатия боевые способности Механиков резко возрастают. Они получают возможность перевернуть ход игры. Основными критериями для реализации этого шанса выступают — быстрое развертывание оборудования, правильная их расстановка и своевременное использование. Скорость развертывания имеет очень большое влияние на исход битвы.

После почти мгновенного усиления Механиков в Версии 3.0 другие Суперы в основном использовали метод быстрой атаки против них, стараясь нанести удар и отступить до того, как те успеют развернуть своё оружие. Если же Механик успевал до этого момента развернуться, то нападающий мог готовить себе гроб. Конечно, это касалось большинства, у некоторых игроков имелись особые способности или предметы.

Если битва затягивалась, Механики всегда одерживали верх. Поэтому противники были вынуждены спешить, не позволяя Механикам развернуть свою технику. Более того, даже не позволив Механику полностью развернуться, противники не могли расслабиться. При малейшей ошибке в битве, Механик мог развернуть оставшееся оборудование и загнать противника в угол.

В общем, с приобретением этой технологии, Механики превращались в самых читерских персонажей, и Хан Сяо стал одним из них. К тому же он был очень опытным, поэтому скорость его развертывания была нереально быстрой. Сунилы не успели ничего сделать, но уже попали под град снарядов. Это был всего лишь простой спарринг, поэтому Херлоус, который находился рядом, мгновенно оттаскивал всех раненых Сунилов. С самого начала битвы у него не было ни секунды на отдых, он то и дело вытаскивал проигравших одного за другим.

Один из Бойцов согнул колени, и прыгнул высоко в воздух, прочертив в небе параболу, желая перепрыгнуть участок, заполненный ловушками, и добраться до Хан Сяо.

Неожиданно сработала металлическая ловушка, через которую он пролетал. В воздух вылетела граната и с треском взорвалась. От центра взрыва во все стороны начала растягиваться сеть, издавая гудящий звук и небольшие искры. Это была ловушка захвата, состоящая из длинных и тонких кабелей, через которые проходило высокое напряжение. Сеть окутала Бойца который все еще находился в воздухе.

— Ааааргх!

Парень закричал в агонии, всё его тело было обожжено. Так как он не успел завершить маневр, он упал раньше предполагаемой дистанции, напоровшись на другую ловушку, которая имела отталкивающий эффект. Невидимая сила вновь подбросила парня в воздух, и несколько турелей развернувшись, открыли по нему огонь.

Ведомый отталкивающей силой и ударной волной снарядов, он улетел далеко назад, за пределы зоны ловушек и упал на землю без сознания.

Другие Сунилы, также собравшиеся перепрыгнуть через ловушки, потеряли всякое желание.

— Не так-то легко перепрыгнуть через мои ловушки. — Хан Сяо улыбнулся. Помимо ловушек, которые срабатывали при контакте, были и с датчиками движения, чтобы предотвратить подобные атаки с воздуха.

В пределах радиуса действия его Механической Силы любая техника получала дополнительные бонусы. Те установки, которые были расположены в пределах этого диапазона, смогли увеличить свой урон в несколько раз. Любой враг, приблизившись к Хан Сяо, попадал в ад. Наемники решили рассредоточиться и атаковать со всех сторон, снижая огневую мощь артиллерии.

Лерден покрыл себя зеленым щитом, который мерцал под градом пуль и бросился вперед. Наемники с других направлений также активировали энергетические щиты и пошли в наступление. Они начали быстро приближаться.

Управляя потоком энергии движением пальцев, Хан Сяо выбросил ещё одну порцию шариков, которые упали на землю возле него и расширились, превратившись в роботов в форме зверей. По размеру они были похожи на собак среднего размера, но были покрыты черной броней и имели обтекаемое тело, как у гепардов. Внутри их тел имелись пулеметы, которые стреляли через отверстия на плечах. На концах очень быстродвигающихся хвостов находились клинки. Они могли наносить ими удары как скорпионы.

Хан Сяо использовал против Сунилов три стиля боя. Первым был концентрированный огонь из турелей — Мультибашенный стиль, который не требовал какой-либо технической детализации. Вторым — стиль Ловушек, который требовал небольшого контроля, в основном касательно того, где какие ловушки разместить, чтобы те могли лучше его защитить и ограничить движения врагов. Последним был стиль Гончих.

Стиль Гончих заключался в контроле группы небольших механических зверей, которые, как собаки могли быстро передвигаться по полю боя, изводя, отвлекая и запутывая противников. В качестве основы Хан Сяо использовал чертеж Механической Гончей, отсюда и название стиля. Хан Сяо доработал этот чертеж используя свойства чертежей различных механических зверей.

Новый чертеж получил название [Чёрная пантера — Боевой механический зверь]. У Черной пантеры было 2700 единиц брони, тогда как у Гончей всего лишь 1500. Сила атаки также была увеличена примерно на семьдесят процентов. Она имела больше функций и лучшую производительность. К тому, она обладала необходимой способностью самоуничтожения.

Всего Хан Сяо сделал двадцать Пантер. — Вперёд, — отдал команду Хан Сяо. Черные Пантеры молниеносно бросились вперёд, попутно стреляя из пулемётов. Они быстро перемещались по полю битвы, двигаясь между ловушек, атакуя врагов с тыла и флангов. Это были слабые места их защиты, и наемникам вновь пришлось замедлиться.

Как только наемники приближались к Черной Пантере, они сразу же отскакивали, всегда держась на расстоянии и приближаясь к врагу только при атаке.

Иногда три или четыре Черных Пантеры сотрудничали друг с другом, отвлекая внимание врагов с разных сторон, в то время как одна атаковала со спины, нанося довольно много урона ударом хвоста.

Черные пантеры были оснащены умными чипами, и работали в команде по четыре единицы. Способность Хан Сяо создавать чипы была на базовом уровне, поэтому боевые способности Черных Пантер не были достаточно независимыми. Количество команд, которые они могли распознать и выполнить, было ограничено, поэтому их можно было использовать только для отвлечения.

С комбинацией турелей, ловушек и механических зверей, было похоже, что наемники Сунил оказались в трясине; каждый шаг давался им с трудом. Хан Сяо остался удовлетворён результатом.

«С этой комбинацией я не буду бояться выходить против большого количества противников, и смогу с лёгкостью одолеть Суперов классом ниже, чем у меня. Даже если я выйду против Суперов одного со мной класса, эта комбинация сможет помочь мне сдерживать их довольно долгое время... Конечно, в таком случае она будет сильно повреждена».

**\*Взрыв!\***

Пока он думал, одна из Пантер отлетела, врезавшись в турели позади себя и снося их.

Хан Сяо оглянулся. Наконец, кто-то прошел через выставленную защиту. Это был Лерден. Наконец, дойдя до Хан Сяо, он зарычал, и зеленый свет в его руках превратился в копье, которое он силой выбросил вперёд!

**\*Клац!\***

В мгновение ока шарик на ожерелье Хан Сяо расширился, превратившись в белый механический костюм, который мгновенно окутал его тело!

Копье врезалось ему в грудь, но не смогло продвинуться ни на дюйм вперед сквозь белоснежный механический костюм. Ничего не говоря, Хан Сяо поднял руку и взмахнул.

**\*Бум!\***

Лерден был прибит к земле одним шлепком. Он не мог соперничать по силе с Хан Сяо.

Наемники обалдели от увиденного. Внешность Хан Сяо изменилась — он облачился в белый боевой костюм. Материал, использованный при создании костюма по виду напоминал кости какого-то зверя, он был невероятно твёрд.

Костюм внешне был похож на рыцарские доспехи из кости. Внешний вид костюма также был великолепен. Плечи были вырезаны в виде головы дракона, а грудь и части талии имели обтекаемую форму и очень гибкие суставы, позволяющие быстро передвигаться. Присутствующим показалось, что костюм испускает некую таинственную ауру.

#### Механический костюм [Дракон Пустоты]

По сравнению с механическими костюмами серии змей, такими как Питон и Амфиптер, которые он сделал ранее, этот механический костюм серии драконов обладал более сильными возможностями. Это было не из-за того, что в нем использовались более передовые технологии, а просто потому, что материал, использованный при его создании был очень редким. Он был сделан из костей Дракона Пустоты, которые он получил на Острове Парящего Дракона. Он был легким, но прочным, и у него была особая аура. В этом механическом костюме не было большого количества оружия; он был сделан специально для рукопашного боя. Его броня была ужасающе крепкой, имея более 30 000 единиц. Кроме того, Кости Дракона Пустоты одарили механический костюм дополнительной способностью.

У Хан Сяо на ожерелье было три шарика, и все они были механическими костюмами. Один был Драконом Пустоты, а два других были запасными Амфиптерами. Был ли Механик силен или нет, зависело от количества его снаряжения и от его Атрибутов. У него было достаточно денег, поэтому он не скупился ни на количестве, ни на качестве.

Увидев его костюм, все оставшиеся наемники разом остановились и горько улыбнулись: — Мы признаем наше поражение.

Разница в силе была слишком велика. Они преодолели все препятствия и, наконец, приблизились, только чтобы узнать, что сам Хан Сяо был намного сильнее всех своих механизмов вместе взятых. Это была заведомо проигрышная битва. Их было около сотни, поэтому изначально они думали, что смогут раздавить Хан Сяо числом, но сейчас им казалось, что они сами оказались в меньшинстве.

Они явно окружили Хан Сяо, но у всех было ощущение, что это Хан Сяо окружил их всех.

Хан Сяо еще не закончил испытывать все свое оружие. У него ещё оставался его козырь: огромная пушка. Он хотел продолжить, но, увидев, что наемники сдались, он разочарованно покачал головой и со вздохом, собрал обратно всю свою технику.

После того, как Хан Сяо, убрал всё своё оружие, Сунилы собрались перед ним. У всех были лишь небольшие ранения. Их глаза сейчас были наполнены уважением и страхом.

Сильных всегда уважают.

Хан Сяо сказал им, что они прошли его испытание, и что их способности удовлетворительны, после чего попрощался с ними, пожелав удачи в миссии.

Хан Сяо снова вернулся в комнату модификации машин и проанализировал результаты боя.

«Судя по сегодняшней битве, моя стратегия практически завершена. Мои требования для следующего продвижения в классе довольно сложны, поэтому я могу застрять на этом уровне в течение какого-то периода. Так что эта комбинация стилей очень важна для меня сейчас, надеюсь, что в текущем виде её можно будет использовать до повышения класса. К тому же, у меня ещё много способов улучшить этот стиль...»

Он достал оружие, которое он недавно построил, и снова взглянул на их Атрибуты.

Разнообразие артиллерийских орудий и ловушек было очень большим — все они были его личными творениями, которые он получил используя преимущества нескольких чертежей — их характеристики были на 25-40% лучше по сравнению с оружием того же типа.

Он посмотрел на характеристики Дракона Пустоты. Амфиптер был универсальным механическим костюмом, поэтому он не стал делать похожий костюм. Дракон Пустоты был специализирован для рукопашных боев. Поскольку, он был создан из редкого материала, у него имелись очень сильные дополнительные способности.

Дракон Пустоты

Тип: Легкий механический боевой костюм

Класс: фиолетовый

Требования: Уровень 90, класс Механика, Энергия 4000 или более, Выносливость 200 или более.

Броня: 30400/30400

Защита: 375

Она: 1360

Энергия: 9000

Высота: 1,91 м

Вес: 65 кг

Метод управления: низкоуровневый умный чип и нервное соединение (дополнительно +10 Ловкости)

Источник энергии: миниреактор — самозарядный.

Восстановление энергии: 120/мин.

Коэффициент преобразования энергии пользователя: 30:55.

Потребление энергии в режиме ожидания: 25/мин.

Потребление энергии в боевом режиме: 48/мин.

Мощность ядра: 775/1200

Модули:

Внутренний каркас:

Нано-биологическая мышечная ткань ТМ1.50

Увеличивает скорость передвижений и ловкость тела.

Дополнительные Атрибуты: Сила +57, Ловкость +45.

Мощность: 150.

Мышцы могут быть усилены энергией.

Потребление энергии при усилении: 40/мин.

Эффект: увеличение всех Атрибутов на 33%.

Броня:

Кость Дракона Пустоты

Броня +28 000

Защита +320

Руки:

Преобразователь вибрации

Создает вибрацию, 11% урона в ближнем бою будет пробивать броню.

Мощность: 50

Запястья:

Усилитель запястья

+10 к Силе

Мощность: 30

Ноги:

Увеличитель давления

+8 к Ловкости

Мощность: 30

Пояс:

Мини-маневренное оборудование

Мощность: 240

Жизнеобеспечение:

Сканер состояния тела, терморегулятор, кислородная фильтрация, гравитационный стабилизатор, устройства быстрого ввода препаратов для оказания первой помощи, гаситель давления...

Мощность: 150

Програмное обеспечение:

Сканер повреждений, аналитическая база данных, прогнозирование траектории, дистанционное управление, боевой помощник, трансформация нейронного сигнала...

Мощность: 110

Вспомогательные:

Электромагнитный импульсный контроллер

Кратковременно увеличивает мощность.

Эффект: Атрибуты +7%

Продолжительность: 15 минут

Потребление энергии: 5 за использование

Мощность: 15

Трубки для хранения и выброса сжатых шариков

Способности:

Усиление

Во время боя распределяет энергию по биологическим мышцам, увеличивая силу.

Эффект: Сила +45, Ловкость +35.

Нерушимый

Кости Пустоты Дракона обладают невероятной прочностью.

Эффект: -20% получаемого физического урона, -18% получаемого магического урона. Когда прочность брони ниже 40%, эффект удваивается. После окончания боя броня самовосстанавливается со скоростью 3% в минуту.

## Мистическая сила

Кости Дракона Пустоты обладают мистическими способностями. Атаки будут создавать ударные волны, наносящие 40% урона.

Эффект: +15 к Силе, +11 к Ловкости, + 34 урона в ближнем бою, + 16% скорости атаки.

Потребление энергии: 60 за использование.

Продолжительность: 1 мин.

Перезарядка: 75 с.

## Распыление Пустоты

Кости Дракона Пустоты обладают необычайной магией. После его смерти магия пустоты осаждается в его костях. Это оборудование способно преобразовывать энергию в Энергию Пустоты.

Урон: 278-1790

Потребление энергии: 50-300 (контролируемая)

Перезарядка: 0

При повторном использовании в течение следующих 10 секунд потребление энергии увеличится на 30%. Если не использовать в течение 10 секунд, счетчик потребления энергии будет обновлен.

Побочный эффект: это оборудование усиливается энергией Пустоты; эта энергия сильно перегружает тело пользователя. Максимальное Здоровье носителя уменьшается на 3000.

[Взглянувший на этот механический костюм, может почувствовать остатки души Дракона