

Основными членами группы наемников в данный момент были игроки. Когда они исчезнут, под его руководством останется только Подразделение Сунил. У него слишком мало НИП.

«После ухода игроков, доход группы резко сократится. Я могу временно приостановить нашу деятельность и уделить время для найма большего количества людей. Как только начнётся Версия 2.0, начнётся Мутационная катастрофа. Тогда же вновь появятся игроки. Я успею подготовиться к началу Катастрофы за этот промежуток времени».

Сейчас в его команде было только 50 игроков, но уже они принесли ему огромную прибыль. С началом версии 2.0 его прибыль взлетит до небес. Игроки были горой, полной злаков — он даже не будет успевать собирать урожай. Просто от размышления об этом у Великого Механика Хана текли слюни, и он в предвкушении потер ладони.

Его целью было завербовать десятки тысяч игроков. Он хотел сделать так, чтобы Группа Наемников Блэкстар стала их гидом для выхода в космос. Конечно, это легче сказать, чем сделать. Ведь у него есть скрытые конкуренты — Годора и Тёмная Звезда.

Эти две силы будут использовать планеты в качестве полей сражений, когда разразится война, и игроки будут выбирать, на стороне какой фракции играть. Действия Хан Сяо будут похожи на вырывание мяса из пасти тигра.

Однако, в этом есть некоторые очевидные преимущества. Две стороны будут сосредоточены на борьбе друг с другом, поэтому он будет единственным, кто сосредоточится на игроках. Кроме того, влияние и слава, которые принесли ему видео БанХитДога, а также его позиция в сердцах игроков, будет больше привлекать игроков.

Чем больше игроков он завербует, тем лучше. Поэтому нужно будет хорошенько подготовиться. Для начала нужно найти интересные миссии, и подготовить достаточно оборудования для игроков. Затем — предпринять меры по борьбе с Мутацией.

«У меня есть более 800 000 эна, достаточно, чтобы купить два высококлассных знания и выполнить миссию по продвижению в классе. Однако сейчас я на 95 уровне, и на 100 уровне снова будет миссия продвижения по уровню, а значит, что даже потратив все деньги, я смогу продвинуться вверх лишь на пять уровней. Лучше найти какой-нибудь подкласс, достичь 100 уровня и посмотреть на миссию по дальнейшему продвижению уровня. Если миссия по продвижению уровня окажется сложной и я не смогу завершить её за короткий срок, то нет смысла тратить эти 800 000 эна, лучше сохранить на будущее. У меня есть около 1,5 миллиарда опыта, этого количества не хватит, чтобы повыситься до 120 уровня. К тому же надо ещё оставить немного опыта, чтобы комбинировать чертежи и повышать навыки».

Поскольку весь следующий год ему придётся справляться без игроков, Хан Сяо нужно быть более расчетливым. На сотом уровне выпадала вторая возможность эволюции расы. Он получил Гены Пустоты, использовав эссенцию Дракона Пустоты, что должно в значительной степени повлиять на выбор расы, поэтому он с нетерпением ждал повышения.

Подклассы найти легко, но тяжело найти редкий подкласс.

Хан Сяо рылся в воспоминаниях. Редкие подклассы обычно можно получить лишь выполнив череду тяжелых или запутанных миссий. Подклассы были просто дополнением для него; нет необходимости искать редкие, но они должны подходить для его класса. А раз так, Атрибутные подклассы тоже подойдут. — «К счастью, я могу получить один такой подкласс прямо в Хабе Джуберли».

Хотя этот подкласс не является редкостью, его эффект прост и понятен.

Глаза Хан Сяо засверкали.

...

После завершения миссий сопровождения Эймс пригласила Хан Сяо как обычно к себе, чтобы расспросить о продвижении в поисках её учителя. После этого Хан Сяо отправился со своей группой в Хаб Джуберли, чтобы отдохнуть.

Про Лига только закончилась и участвовавшие в ней игроки были измотаны, поэтому им полностью понравилась идея. Выполнение миссий в Центре Хаба было очень легко, что-то вроде мини отпуска.

Хан Сяо же сделал этого не потому, что хотел дать им отдохнуть; а главным образом потому, что близилось обновление Версии, поэтому он хотел использовать эту возможность, последний раз перед исчезновением игроков навариться на них.

Хан Сяо планировал избавиться от техники, которая ему больше не нужна, а также от парочки единиц элитного снаряжения, а затем предложить игрокам услуги по улучшению и ремонту. Для этого Хан Сяо на несколько дней изолировался, чтобы увеличить количество машин. Когда к нему присоединится больше игроков, независимо от того, как быстро он мог строить машины, он определенно не сможет удовлетворить требования всех игроков... если только он не построит сборочный конвейер, но это в будущем.

Однако Хан Сяо давно нашел решение этой проблемы: улучшить отношения с НИП какой-либо фракции, а затем использовать связи с этими НИП, чтобы игроки могли отправляться к ним для выполнения миссий. Планета Сунил была одной из таких тренировочных баз, которые он уже давно подготовил для игроков.

После продажи вещей в течение нескольких дней, Хан Сяо арендовал летающую машину, и полетел на пятьдесят седьмой этаж высокого здания в центре Хаба. Здесь располагалась нейтральная организация, под названием Пространственно-Временной Исследовательский Совет. Название звучало круто, но на самом деле оно не имело ничего общего ни с пространством, ни с временем. Это была научная ассоциация, где люди хранили свои знания и обсуждали решение тех или иных задач. У них были филиалы в различных звездных полях, и

они основывались на структуре членства, поэтому были очень либеральны.

Цель Совета состояла в том, чтобы хранить информацию и историю всех цивилизаций во Вселенной, подобно базе знаний. Помимо этого, они занимались предоставлением знаний членам организации, для создания новых тем для обсуждения, в поисках новых решений для дальнейшего развития. Начало деятельности этой организации положила Тайная Церковь. Тайная Церковь является организацией галактического уровня, которая сосредоточена на культуре и знаниях. У них бесчисленное количество членов в различных Звездных Полях. Среди членов этой организации есть даже руководители Федерации Света и Багровой Династии.

В базе данных Совета было множество различных полезных чертежей, заклинаний и супер знаний различных цивилизаций. Эта информация является очень ценной и недоступна простым смертным. Это была просьба передовых организаций. Тот, кто хочет получить доступ к этой информации, должен иметь более высокий уровень доступа.

Единственный способ улучшить отношения с этой ассоциацией — пожертвовать неизвестные знания и литературу, но получить более высокий доступ было гораздо сложнее. Не было чёткого алгоритма действий, чтобы повыситься, нужно было отправить запрос и ждать, пока руководители сделают выбор. Нужно было посещать всевозможные собрания, проводимые ассоциацией, предлагать новые концепции и повышать очки отношений.

Если игрок состоит в организации долгое время, имеет достаточное количество очков отношений, внес весомый вклад в общество и не имел криминального прошлого, тогда был шанс, что руководители повысят уровень его доступа. В общем, это было непростой задачей.

В его прошлой жизни, игроки обратили внимание на Пространственно-Временной Исследовательский Совет на более поздних стадиях игры. Когда игрокам понадобились высшие знания, они прознали что их можно найти в библиотеке этой организации. Тем не менее, получение знаний через неё требовало огромного количества времени и усердного труда. В любом случае, Хан Сяо пока не нужно было беспокоиться об этих знаниях. Раз ему всё равно потом нужно будет вступить в эту организацию, почему бы не сделать это сейчас.

Особых требований для вступления не было; ему всего-то нужно было заплатить немного денег. По сравнению с усилиями требуемыми для роста, членский взнос для вступления был действительно низким, всего 500 эна.

Конечно, на данный момент целью Хан Сяо было только получение подкласса, который можно было получить, всего лишь присоединившись к Исследовательскому Совету, и это было то, чего он хотел.

...

Не было никаких долгих и лишних процедур, во время регистрации — написать краткую информацию о себе, внести членский взнос, пофлиртовать с девушкой на регистратуре и вуаля.

Весь процесс занял менее десяти минут.

Выйдя из офиса исследовательского совета, Хан Сяо открыл свой интерфейс. У него появилась новая запись под его подклассами — [Ученый]!

Он сразу же повысил его до пятого уровня и наконец достиг сотого уровня.

[Ученый] повышен до 5 уровня.

Интеллект +10.

Вы получили 1 очко Потенциала.

В игре были подклассы, называемые Атрибутными подклассами, подкласс Учёный относился к ним. Каждый раз, когда он повышался, он значительно увеличивал только один из атрибутов к которому относился, не давая свободных очков Атрибутов, только очки Потенциала.

Каждое повышение уровня подкласса Ученый давало +10 к Интеллекту. Пять уровней дали Хан Сяо в сумме +50 к Интеллекту.

Интеллект был ключевым Атрибутом класса Механика, поскольку он имел непосредственное отношение к Близости к технике. У Хан Сяо в настоящее время была способность [Аналитическое понимание машин], которая обеспечивала один процент Близости к технике за каждые 10 очков Интеллекта.

Хан Сяо в основном вливал все очки Атрибутов в Интеллект. Сейчас у него было более 600 очков Интеллекта, что давало 60% Близости к технике. Это был основной навык Механиков, и Хан Сяо знал, что он полностью зависит от Интеллекта.

Кроме того, подкласс [Ученый] дал ему еще одну способность — [Теория исследований]. Ее эффект заключался в увеличении его Интеллекта на одно очко, за каждые три навыка, которыми он обладал. Так что этот подкласс идеально подходил для Механиков и Магов. Эти два класса как раз обладали огромным количеством навыков и способностей, и их боевая способность зависела от Интеллекта. По сравнению с Магами, который также нуждались в развитии Мистики, Механики получали наибольшую пользу от [Ученого].

Каждый новый чертеж Механика считался способностью. Хан Сяо уже получил более ста чертежей, поэтому в общей сложности, он получил 90 очков Интеллекта повысив Учёного до 5 уровня.

Из всех подклассов, которые легче всего получить на данный момент, Хан Сяо посчитал, что Атрибутные являются наиболее полезными.

Любой игрок мог легко получить атрибутный подкласс — если только знал, об его существовании. Эффекты таких подклассов очень полезны, и они также наделяют игрока Атрибутным навыком, который приносит довольно много пользы даже на поздних стадиях игры. В его прошлой жизни многие лучшие профессиональные игроки имели по одному или несколько атрибутных подклассов.

Самым впечатляющим был атрибутный подкласс, связанный с атрибутом Удача, который имел очень четкое и понятное имя — [Азартный игрок]!

Он все еще помнил эффект навыка [Азартного игрока] — выигрыш в азартных играх и пари увеличивает атрибут Удачи. Чем больше игрок выигрывал, тем больше увеличивалась Удача, и наоборот. Само название подкласса идеально описывала, что значит Удача.

На самом деле, Хан Сяо действительно хотел получить подкласс [Азартный игрок]. В конце концов, независимо от того, насколько сильно уменьшится его Удача, она не опустится ниже нуля, что на него никак не повлияет, но если он выиграет, он получит большую выгоду!

После того, как Хан Сяо почувствовал просветление, достигнутое повышением уровня, он посмотрел на свой интерфейс. Его главной целью было увидеть, какое задание его ждёт на сотом уровне.

Взглянув на требование, он обалдел.

«Похоже, мне действительно стоит выучить подкласс [Азартный игрок]...»

<http://tl.rulate.ru/book/19148/691438>