

Изменение в Финансовой Группе Безлимит было лишь небольшим эпизодом во всей межнациональной войне. После того, как некоторые игроки сменили фракции, накал этого эпизода быстро спал, и различные союзы гильдий перенаправили свое внимание на борьбу друг с другом.

Поле боя развивалось день ото дня, и большое количество игроков было уничтожено. Поскольку число воскрешений уменьшилось, уцелевшие союзы гильдий стали более осторожными, не осмеливаясь быть столь агрессивными. Кроме того, поскольку многие гильдии были ликвидированы, битва не была столь напряженной.

Так как Золотой Альянс постоянно занимал первое место в списке, их лидерство продолжало расти, и их нынешнее преимущество было слишком огромным. Они попали в засаду войск анти-Блэкстара, людей из трех Вселенских Цивилизаций, и кучи свободных союзов гильдий. Это было одно из самых трагических сражений с начала войны.

В то время как Золотой Альянс имел преимущество с точки зрения силы и количества воскрешений, они также страдали от потери численности и не могли продолжать поддерживать отличное соотношение боевых потерь. Их среднее число смертей подскочило с 5,89 до 7,38.

Однако преимущества, накопленные Золотым Альянсом, были слишком солидными, что позволило им сохранить свои позиции на вершине, несмотря на потери, которые они понесли в этой битве. Средняя смертность Золотого Альянса не превышала 6 до этой битвы, в то время как средние показатели для других альянсов гильдий были слишком высоки. Например, на втором месте Сентябрьская Конференция, принадлежащая к трем Вселенским Цивилизациям, увидела, что их средняя смертность выросла с 6,71 до 7,68 после битвы, что было для них чистой победой, но в целом не позволило им победить Золотой Альянс.

По данным форумов, анализ среднего коэффициента смертности составил 9 баллов. Любое значение выше этого означало, что войска потеряли свои боевые возможности, и прямо сейчас многие из крупных союзов гильдий приближались к этому числу.

Таким образом, на шестой день те, кто еще не был уничтожен, не хотели опрометчиво начинать войну. Казалось, они молчаливо согласились в этот день обновить число воскрешений. Так что, планета Милтон внезапно стала совершенно пустынной, и происходили лишь случайные сражения.

Однако, когда наступила ночь, сцена внезапно оживилась. Различные союзы гильдий начали дико сражаться, используя лазейку во времени.

Поскольку игрок, у которого закончились воскрешения в течение шести дней, будет считаться навсегда устранимым, даже после обновления времени шести дней, они все равно не смогут продолжить битву. Таким образом, гильдии планировали использовать войска, у которых еще было достаточно времени для воскрешения, чтобы ликвидировать "серьезно раненные" гильдии со средним коэффициентом 9,0 на шестую ночь, ослабляя войска своих противников.

После того, как воскрешения утром обновятся, это было бы в основном эквивалентно отсутствию боевых потерь.

По этой причине, ночь шестого дня породила огромную королевскую битву, где те, кто хотел пережить ночь, разбегались во все стороны, а "здоровые" превращались в охотников, с улыбкой гонявшиеся за "ранеными".

Конечно, роли охотника и жертвы легко менялись, и время от времени охотники превращались в добычу и присоединялись к убегающей команде. По сравнению с трагическими и кровопролитными битвами предыдущих дней шестая ночь казалась похожей на комедию ужасов.

Но эта самая ночь показала самую большую волну ликвидации с начала войны. Целых семьдесят процентов игроков были в ту ночь убиты. Утром седьмого дня, когда число воскрешений было обновлено, гильдейские союзы трех основных фракций имели меньше половины своих войск. Другие разрозненные организации оказались в худшем положении, имея только четверть или пятую часть от своей первоначальной численности.

План решить все бои в течение шести дней удался, но масштабы войск каждой гильдии также были сокращены, поэтому ресурсы, которые необходимо было вложить, также были уменьшены. Основные союзы гильдий могли сражаться со своими оставшимися войсками только еще шесть дней, прежде чем у них закончатся боеприпасы и продовольствие.

А когда наступил третий цикл, то есть утро тринадцатого дня, на планете Милтон осталось всего шесть союзов гильдий. Золотой Альянс был одним из них, и это была, условно говоря, наиболее хорошо сохранившаяся сила. Ни один из выбывших игроков не ушел, вместо этого оставаясь наблюдать за битвой сверху на своих космических кораблях, делая ставки на то, кто будет окончательным победителем.

Поскольку погрешность стала еще меньше, все стали вести себя более осторожно. В этой ситуации было бы трудно уничтожить всех до единого своих противников, поэтому шесть союзов гильдий единогласно решили атаковать крепости друг друга и уничтожить их, чтобы победить.

После первых двух недель войны численность войск уменьшилась, что привело к гораздо менее интенсивному сражению по сравнению с началом. В это время еще одно преимущество Золотого Альянса было значительно увеличено - Эмблема Эволюции!

Аберрации имели силу, намного превосходящую текущий уровень игрока, но недостатки были также очевидны; они были ограничены сражениями в ближнем бою, и большинство их навыков были бы заморожены. Это привело к невозможности в полной мере использовать превосходство биологических аберраций в сверхмасштабных групповых операциях из-за высокой концентрации огнестрельного оружия.

Однако это был другой случай в небольших и средних сражениях, где противник имел бы

меньшую огневую мощь.

На нынешнем этапе войны Золотой Альянс больше не преследовал намеренно преимущество меньшего урона, и, используя мощные возможности атаки аберраций, они обменяли свое время воскрешения, на возможность вторгнуться в крепости. К пятнадцатому дню они уже уничтожили два других союза гильдий.

К семнадцатому дню осталось только два альянса – Золотой Альянс и Галактический Деловой Альянс. Обе стороны пришли к соглашению не нападать на крепости, а решить войну в решающей битве без сожалений.

Решив закончить грандиозно, обе стороны выбрали полем битвы Дракониий Холм, который уже был переименован в Дракониий Гранд-Каньон. Они сражались с утра до ночи, и в конце концов Золотой Альянс победил со слабым преимуществом, имея менее двух тысяч игроков на поле боя, когда был убит последний член Галактического Делового Альянса.

Таким образом, с таким результатом закончилась межнациональная война. Когда все завершилось, форумы превратились в карнавальные площадки для китайских игроков. Даже те, кто был устранен, вежливо посылали поздравительные послания, признавая победу Золотого Альянса в первой межнациональной войне. Галактика Таймс, а также различные репортерские группы также выпускали репортажи и статьи, особенно группа, возглавляемая БанХитДогом. Они были полны дифирамб, настолько сильных, что даже китайские игроки, которые видели это, чувствовали, как от дискомфорта у них шевелились волосы.

Галактические Хроники также были обновлены, классифицируя Первую Межнациональную Войну как "Битву при Милтоне", записывая все войны, которые имели место, большие или малые. Поскольку Галактические Хроники были одной из тех площадок, где игроки могли добавить свой собственный вклад, каждый просто должен был загрузить битвы, которые они пережили, чтобы полностью восстановить весь процесс межнациональной войны.

Даже после того, как межнациональная война закончилась, игроки не ушли, а неохотно вернулись на планету Милтон, обрабатывая окружающую среду и используя свои инженерные машины, чтобы превратить свои крепости в города.

Поскольку такой сбор людей всех фракций был редким явлением, некоторые игроки установили киоски, и вскоре, многие другие присоединились, превратив место в торговую зону. Игроки PvP также чувствовали зуд и искали людей для спарринга, и таким образом планета Милтон снова оживилась, как будто она превратилась в новый Главный Город для игроков.

В офисе Дворца Блэкстара Хан Сяо закрыл форумы с улыбкой на лице.

«Наконец-то все закончилось, прошло больше полугода. Прошло гораздо больше времени, чем в моей прошлой жизни».

Он не оказывал никакой помощи на протяжении всего процесса и поэтому был очень рад видеть, что Золотой Альянс победил. Китайские игроки добились хороших результатов, продемонстрировав его плодотворные усилия в последних четырех Версиях по отношению к ним.

Первая Межнациональная Война в его прошлой жизни имела далеко идущие последствия, будучи отмечена как одно из главных знаковых событий в Галактических Хрониках. Правила боя передавались из поколения в поколение и в конце концов стали традицией, признаваемой игроками. Если они решат снова сражаться в будущем, им придется соблюдать те же правила. Победа Золотого Альянса неизбежно увеличит привлекательность их фракции. Поскольку новые игроки в будущем рассматривали, к каким фракциям присоединиться, а старые игроки трубили в свои трубы, первые определенно выбрали бы Армию Блэкстара над остальными из-за ее потенциальных преимуществ.

Самое главное было то, что с учетом продолжительности, затраченной на борьбу в межнациональной войне, она принесла ему гораздо больше пользы, чем ожидалось!

Хан Сяо открыл интерфейс, взглянув на значение своего опыта, и улыбнулся.

«До Профессиональной Лиги осталось около двух месяцев. Я не ожидал что эта волна опыта даст мне то что мне нужно...» – по его расчетам, у него было достаточно времени, чтобы подняться с 331 уровня до 340. Это произошло гораздо раньше по сравнению с его первоначальными оценками!

Огромная часть опыта была внесена бывшими игроками Финансовой Группы Безлимит, которые сменили фракции на полпути.

«Малыш Соро, малыш Соро. Я должен искренне поблагодарить тебя за твою помощь. Половина вклада принадлежат тебе».

Хан Сяо был чрезвычайно доволен.

С достаточным богатством и фундаментом на руках, не было никакой необходимости колебаться. Он напрямую вложил весь свой опыт в свои уровни.

[Механик Божественного Трона] повысился до уровня 32.

+500 Энергии, +5 Силы, +5 Ловкости, +18 Выносливости, +25 Интеллекта.

Вы получили 20 очков Атрибутов

Вы получили 1 очко Потенциала.

...

[Механик Божественного Трона] повысился до уровня 40.

+500 Энергии, +5 Силы, +5 Ловкости, +18 Выносливости, +25 Интеллекта.

Вы получили 20 очков Атрибутов

Вы получили 1 очко Потенциала.

Вы достигли 340 уровня.

Миссия по повышению уровня — запущена!

Требования: Поднимите одну из ваших способностей [Трансмутации божественной сущности] до 10 уровня.

– Хм? – глаза Хан Сяо сверкнули.

Его [Трансмутация божественной сущности – Машины] уже достигла девятого уровня. Создание еще одного Вселенского Сокровища позволит ему достичь десятого уровня.

Верхний предел его класса Механика Божественного Трона был ограничен шестьюдесятью уровнями. Таким образом, не было никакой миссии продвижения класса, только миссия по повышению.

«На этот раз все кажется довольно просто...» – пробормотал Хан Сяо, но потом рассмеялся про себя.

«Дело не в том, что задание легкое, а в том, что я слишком хорош».

Первоначально он намеревался использовать Карту завершения миссии для своего повышения, но теперь он развеял эту мысль. Как бы то ни было, он должен был увеличить свой навык Трансмутации божественной сущности, так что не было никакой необходимости тратить на это Карту завершения миссии. После катастрофы с Интеллектуальной Чумой Династия открыла для него канал обмена золотыми чертежами. Пока у него было достаточно очков вклада фракции, он мог выкупить чертеж и создать его. У него хватало терпения немного подождать. Кроме того, эффект его Куба Эволюции зависел от его энергетического ранга. Теперь, когда у него под рукой была Техника Извлечения Энергии Звезды Императора-Дракона, Хан Сяо намеревался поднять свой уровень энергии до следующего ранга, получив дополнительный стек бонусов от Куба Эволюции. Это также потребует некоторого времени, прежде чем он

достигнет своей цели.

Хан Сяо тут же достал свой коммуникатор, чтобы связаться с Багровой Династией. Высказав свои пожелания, он вскоре получил список чертежей на выбор.

Внимательно просмотрев его, он выбрал один из них и отправил заявку на выкуп.

Следующим шагом было бы дождаться одобрения высших должностных лиц Династии, чтобы получить его чертеж.

В то время как золотые чертежи были драгоценны для Механиков, до такой степени, что его нельзя было купить за любые деньги, со славой и влиянием Великого Механика Хана, это не было проблемой. Обладание властью в своих руках действительно делало все намного проще.

Хан Сяо был в радостном настроении, играя со своим коммуникатором, ожидая ответа Династии. Мимоходом взглянув на оживленную сцену, происходившую на планете Милтон, у него вдруг возникла идея.

В его прошлой жизни место Первой Межнациональной Войны также находилось на планете Милтон, поэтому игроки рассматривали ее как памятный Главный Город. Однако после обновления Версии планета была реквизирована и больше не открывалась для публики, что стало сожалением для многих игроков.

«Когда борьба между тремя Вселенскими Цивилизациями и Альянсом Суперзвездных Скоплений закончится, официально завершив четвертый этап исследований, я куплю планету Милтон и несколько окружающих ее планет, чтобы отдать их Золотому Альянсу...»

Глаза Хан Сяо сверкнули.

Этот шаг не только углубит присутствие Армии среди игроков, но и вознаградит Золотой Альянс.

«Прекрасные результаты Золотого Альянса принесли мне огромную пользу. Хотя это внутреннее дело игроков, я не должен быть слишком скупым и сделать заявление, чтобы углубить чувство принадлежности игроков к Армии».

«Разве это не просто несколько планет? Что-то столь ничтожное я могу купить прямо сейчас!»