

Глаза Хан Сяо сверкали. В прошлом самая высокая оценка за миссию, которую он получал, была [Отлично], а оценка [Невероятно] была гораздо лучше, чем [Отлично].

Для простых игроков нормальный процесс миссии проходит следующим образом: они проникают в одну базу за другой, чтобы раскрыть местонахождение других баз с помощью украденной информации. По мере продвижения, организация будет более осторожнее и игрок столкнется с более сильными врагами, и миссия будет становиться все более громоздкой. Каждый раз, когда игроки получают сведения о следующей базе, они сталкиваются с выбором — уничтожить базу самостоятельно или заимствовать силу у Шести Наций. За первый вариант естественно дается гораздо большее вознаграждение.

Хан Сяо пропустил самую громоздкую часть сбора разведданных и немедленно раздал Шести Нациям информацию обо всех базах организации. Разница в эффективности была как разница между серпом и трактором.

Падение Гермины было главной сюжетной миссией класса А, и даже Хан Сяо, учитывая его знания из прошлой жизни, он потратил больше года, чтобы завершить её. Хан Сяо был удовлетворен тем, что смог выполнить большую часть основы сюжетной линии. Он ждал вознаграждения.

Очко Легенды планеты Аквамарин

Истребитель организации Гермина.

Организация Гермина, в течение многих лет являлась врагом Шести Наций, её сила была подобна величественной горе. Вы были всего лишь крошечными предателем но шаг за шагом вырывая с корнями тем самым похоронив организацию. Организация Гермина стала ступенькой в вашей истории, и ваши действия будут передаваться из уст в уста, вызывая толпы восхищение у людей. Ваши имена будут записаны в исторической книге этой планеты.

Новое Очко Легенды это была ожидаемая награда. Единая квота вознаграждения опыта увеличилась еще на пять процентов, а ежедневная квота увеличилась ещё на сто процентов.

Вскоре ещё одна награда появилась на интерфейсе.

Основная сюжетная миссия класса А

Падение Гермины — расчет награды завершен!

Личный вклад: 48,72%

Рейтинг миссии: Невероятно

Получено 4 870 000 опыта. 2 очка Потенциала. 4 очка Атрибутов. 800 очков репутации с Шестью Нациями.

Его личный вклад в миссию был близок к половине, это означало то, что в операции по уничтожению организации Хан Сяо совершил столько же, сколько все военные силы Шести Наций. В конце концов, многие операции Шести Наций были проведены при поддержке разведки, которую он сам и предоставил. Можно сказать, что его данные решили исход всей войны.

Используя враждебность Шести Наций по отношению к организации, ему просто нужно было дать Шести Нациям нож, чтобы те напали. Даже если Шесть Наций знали, что Хан Сяо намеревался использовать их, они были готовы к этому. Конечным итогом стало то, что и Хан Сяо и Шесть Наций достигли своих желаемых целей.

Дополнительное вознаграждение за рейтинг миссии [Невероятно]:

Бонус 120% опыта (5 830 000)

Случайная награда x1

Специальный предмет x5

Согласно оценке выполнения мной этой миссии, высока вероятность получить что-то хорошее в качестве случайной награды.

Случайной наградой может оказаться какая-то вещь, способность или чем-то еще; шансы появления случайной награды были в том случае когда оценка за выполнение очень высокая.

Не обращая внимания на случайную награду, он сначала взглянул на пять специальных предметов.

Вы получили [Карту призыва персонажа — Босс организации Гермина]!

Вы получили [Карту призыва персонажа — Дитя Судьбы]!

Вы получили [Карту призыва персонажа — Аврора]!

Вы получили [Карту призыва персонажа — Хила]!

Вы получили [Медаль за отвагу — Истребитель организации Гермина (А)]!

Хан Сяо был ошеломлен. Это был первый раз, когда он получил сразу столько карт призыва персонажа. Использование карты призыва персонажа позволяет пользователю временно использовать определённый навык призванного персонажа. Это был расходный предмет, при правильном использовании он мог мгновенно изменить ситуацию. Он уже получал две раньше.

Босс, Дитя Судьбы, Аврора и Хила — способности всех этих людей довольно хороши, и каждая карта может использоваться несколько раз.

Карта призыва персонажа

Босс организации Гермина — последовательные атаки пробивающие броню

В течение 8 секунд все атаки будут наносить критический урон пробивая броню, снижая защиту пораженных целей на 24%.

Перезарядка: 5 минут

Использования: 0/12

Карта призыва персонажа

Дитя Судьбы — предвидение

Позволяет предсказать "вероятность события" в будущем. Может указывать на миссию, предмет, действие определенного человека... и т.д.

Использования: 0/5

Карта призыва персонажа

Аврора — возвращение жизни

Позволяет мгновенно восстановиться.

Использования: 0/6

Карта призыва персонажа

Хила — Шепот Мертвых

Позволяет трижды нанести врагу ментальный урон. Урон зависит от Интеллекта или Мистики пользователя. Уменьшает все Атрибуты цели на 15%.

Продолжительность: 3 часа

Использования: 0/8

Только эффект Дитя Судьбы был не очень ясен. Все остальные были просты, прямолинейны и практичны.

«Предсказать "вероятность события"... Звучит довольно неоднозначно. Может ли это быть предсказанием вероятности для завершения миссии или получения определенного предмета?»

У Хан Сяо появилась идея, он всё думал о том, чтобы покинуть планету Аквамарин, но все методы, которые приходили ему в голову были не совсем надежными. Он мог бы просто попробовать эффект карты Дитя Судьбы.

Без каких-либо колебаний Хан Сяо использовал карту, думая об отправлении в галактику. Его зрение внезапно стало расплывчатым, и, как в тумане, все становилось белым.

Он не знал, сколько времени прошло, но вдруг перед его глазами появился черный оттенок, затем он превратился в жуткий образ. На заднем фоне простиралась пустошь, пламя упало с неба, образовав круговой кратер, испуская черный дым и электрические искры.

Какая-то неизвестная информация вспыхнула в его голове.

«Место... Время...»

Изображение внезапно остановилось, как будто все было просто иллюзией.

Хан Сяо сфокусировался на информации которая всплыла в его голове, и выражение его лица заметно менялось. И он понял что это идеальная возможность отправиться в галактику. Эта возможность изначально была одним из методов, о которых он думал, но он не знал точное время и место. Эта карта прорвалась сквозь туман судьбы и предсказала местоположение и время.

Эффект этой карты был удивительным, и теперь он был уверен в том, что сможет покинуть

планету Аквамарин.

Он посмотрел на последний предмет, [Медаль за отвагу — истребитель организации Гермина (А)]. После выполнения основной сюжетной миссии высокой сложности с высокой оценкой, можно получить медаль такого типа. Она повышала все Атрибуты на три процента, и собрав три медали можно было обменять их на специальную медаль за достижения, обеспечив повышение всех Атрибутов на двенадцать процентов. Он собирал их в своей прошлой жизни. Зная, что его эффект весьма хорош, он сразу же надел её.

После того, как он просмотрел специальные предметы, он нажал на случайную награду.

Вы получаете случайный тип награды — предмет.

Рандомизация... Рандомизация завершена. Пожалуйста выберите один из следующих вариантов:

Карта смены расы — позволяет сменить расу.

Карта завершения миссии x3 — Позволяет пользователю мгновенно завершить миссию и получить вознаграждение по самой низкой оценке.

Жидкость, увеличивающая потенциал к становлению Эспером — позволяет повысить свой потенциал стать Эспером.

«Какая прекрасная вещь!» — Глаза Хан Сяо заблестели. [Жидкость, увеличивающая потенциал к становлению Эспера] встречалась крайне редко. Эсперы были готовы отдать все, что у них есть, чтобы приобрести эту вещь, потому что было только два способа увеличить потенциал способности Эспера. Первый был через редкие эксперименты и препараты в игре, а другой, использовать жидкость, увеличивающую потенциал к становлению Эспера. Два других предмета не подходили и Хан Сяо выбрал жидкость, увеличивающую потенциал к становлению Эспера и оставил на интерфейсе, пока не забирая награду.

Жидкость, увеличивающая потенциал к становлению Эспера имеет очень большое потенциальное значение независимо от того, продаст он его игрокам или нет. Хан Сяо нужно было запастись такими хорошими вещами; это определенно принесёт ему пользу в будущем.

Награда в этот раз была колоссальной. Он заработал 10 000 000 опыта за раз, и хотя это казалось небольшим количеством, это было только потому, что стандарт Хан Сяо был слишком высок. Если бы обычный игрок смог получить 10 000 000 опыта за раз, это было бы возмутительно большой суммой в Версии 1.0.

Были также очки Потенциала, очки Атрибутов и довольно полезные специальные предметы — Хан Сяо был вполне удовлетворен. Самой ценной наградой были те предметы, которые он

получил.

Тем не менее, Хан Сяо казалось, что этих наград не достаточно, что должны быть ещё награды. Думая об этом, он открыл панель НИП. Неожиданно он заметил новую опцию.

Создание подземелья: [Шесть Наций и организация Гермина]

«Что это?» — Хан Сяо был сбит с толку. Об этой новой опции которую он неожиданно открыл для себя не было уведомлений. Он попытался использовать опцию, и появилось уведомление.

Пожалуйста, выберите часть основной сюжетной линии, чтобы создать Кристалл подземелья.

«Возможность создать Кристалл подземелья!» — Хан Сяо был удивлён.

После небольшого тестирования он понял как пользоваться этой функцией. Проще говоря, он мог использовать отдельные части своего опыта в прохождении основной сюжетной линии войны между Шестью Нациями и организацией Гермина и превратить его в подземелье. Затем на основе этого подземелья создать Кристаллы подземелья и выдавать их игрокам в качестве вознаграждений за выполнение его миссий.

Хан Сяо предположил, что причина появления этой новой функции заключается в том, что он завершил основную сюжетную линию с очень высоким уровнем сложности и к тому же с очень высокой оценкой, что означало, то что он совершил что-то весьма легендарное. Благодаря этому он мог, операции в которых он принимал участие, превратить в Кристаллы подземелья.

В миссиях от некоторых НИП могли выдавать Кристаллы подземелья, такие как миссия Диона, с которым ему приходилось встречаться ранее. Теперь он сам мог контролировать создание Кристаллов подземелья благодаря интерфейсу. Также оказалось, что Кристаллы подземелья могут выдаваться только как часть вознаграждения за выполнения миссий. Их нельзя было превратить в предмет и продавать в магазине.

По сравнению с другими наградами, эта функция была самой большой наградой, усиливая его функции в качестве НИП и помогала ему стать ещё более привлекательным для игроков!

Хан Сяо был удивлен.

«Подземелья можно создавать только из легендарного опыта, такого, как значительное изменение основной сюжетной линии планеты или даже больших областей. В панели НИП может быть гораздо больше функций — мне просто нужно их приобрести».

Хан Сяо понял, что участие в основной сюжетной линии дает больше преимуществ в

расширении панели НИП.

Если он сможет создавать подземелья разных событий, то игроки будут невероятно заинтересованы в нем.

Это был самый большой и весьма приятный сюрприз!

<http://tl.rulate.ru/book/19148/558323>