

Увидев глаза игроков, наполненные ожиданием, Хан Сяо открыл панель фракции и добавил в магазин бронированный костюм Сунилов класса Капрала вместе с несколькими чертежами низкоуровневой техники, которые он комбинировал ранее и в которых больше не нуждался.

Чертежи были необходимы лишь для Механиков. Основным товаром был бронированный костюм Капрала. В прошлый раз он заработал приличную сумму денег на ремонте и улучшении костюмов Новобранца, которые он продал. Теперь, когда у игроков появились деньги, они не будут мелочиться, и с удовольствием приобретут костюм Капрала.

Доспехи Сунилов делились на три типа: защита, нападение и разведка. Броня класса Капрала была лучше во всех трёх типах. В среднем, прочность брони была в три раза выше, чем у класса Новобранца, общий бонус Атрибутов был на пятнадцать пунктов выше, а урон в ближнем бою увеличен на двадцать.

Также были дополнительные преимущества. Так например, костюм разведывательного типа имел возможность передвигаться намного быстрее; на ногах был установлен пружинный механизм, который позволял пользователю прыгать выше и дальше, и из рук можно было выпустить цепные клинки, что означало, что разведчики теперь не будут страшиться ближнего боя.

Костюм защитного типа был оснащен мощными огневыми установками. К нему была прикреплена огромная крупнокалиберная винтовка с бронебойными пулями, с возможностью трансформироваться в артиллерийскую пушку. После трансформации, пушка становилась размером с человека. При каждом выстреле из пушки вырывалось огромное облако густого дыма, а вылетевший снаряд был похож на маленький пылающий метеорит. Его скорострельность была очень высокой, емкость магазина была 250 патронов, и было много дополнительных магазинов.

Костюм атакующего типа имел усредненные качества первых двух костюмов.

Некоторое время назад Ли Ге обменял бусинку с секретным сообщением на костюм Капрала разведывательного типа. Поэтому остальные знали о преимуществах данного костюма и завидовали ему. Как только они увидели, что магазин фракции обновился, все сразу же разволновались. Не было необходимости в разъяснениях, все купили его моментально.

Хан Сяо установил цену за костюм 1400 эна и 1000 очков репутации. До достижения 1000 очков, 50 эна можно обменять на 100 очков репутации фракции. В прошлый раз игроки потратили все свои очки репутации для покупки костюма Новобранца. После этой миссии Хан Сяо выдал всем по 300 очков. Таким образом, реальная стоимость костюма Капрала составляла 1750 эна.

Игроки получили около 5000 эна от Сильверов в качестве награды, и этот костюм стоил им более трети заработка, однако игроков это не сильно заботило. Профессиональные игроки зарабатывали деньги ради покупки снаряжения, чтобы как можно быстрее увеличить свою силу.

На складе было семь готовых костюмов Капрала, остальные были по предварительному заказу. Игроки привыкли к этому и совершенно не сомневались во фракции. Первые семеро соответственно смогли насладиться готовым продуктом. Он был сделан из серого металла — толстого, жесткого и угловатого. Он был уникально привлекательным.

Бешеный Меч получил один из семи костюмов. Он сразу же надел его на себя, желая испытать. Как только он надел шлем, включился тактический экран. Над каждым предметом в поле его зрения всплыло название, нажав на которое, можно было получить подробную характеристику. После активации систем раздался механизированный женский голос.

— Добро пожаловать в Блэкстар. Серийный номер вашего костюма H-A0001. Выполняется автоматическая проверка... Проверка завершена. Состояние брони: 100%. Гидросистема: не повреждена. Система оружия: не повреждена. Система амортизации: не повреждена. Жизненно важные показатели пользователя: в норме.

Бешеный Меч попытался подвигать руками и ногами. С гулом механизмы пришли в движение, придавая силы его движениям. Его удары просвистели в воздухе.

Этот костюм намного сильнее, чем костюм Новичка. — «Я приобрел костюм разведывательного типа, который имеет высокую мобильность, с ним мне будет легче сражаться. Я смогу легко уклониться от ударов», — радостно подумал Бешеный Меч.

Так как он являлся Боевым Механиком, большую часть времени он использовал оружие ближнего боя. Костюм Капрала давал ему намного больше преимуществ, чем другим.

Механики имели больше всего преимуществ при использовании костюма. Игроки других классов тоже могли их использовать, но не так эффективно. Механикам костюм давал дополнительную защиту и огневую мощь, а также больше Здоровья. Кроме того, были некоторые функции, которые могли использовать исключительно Механики.

Хан Сяо уделил больше внимания игрокам Механикам. Не только потому, что они были одного с ним класса, но и потому, что они могли стать его помощниками, как только станут сильнее, что поможет ему заранее перейти на следующую ступень класса Механика.

Конечно, другие профессиональные игроки не заботились о чертежах. Их интересовал только костюм Капрала.

Главной целью Хан Сяо не являлась продажа вещей. Он выдал ряд миссий фракций, которые он подготовил заранее, в награду за выполнение которых, можно было получить Кристаллы подземелья. Он взял некоторые более поздние части из сюжетной линии организации Гермина и создал подземелья 60 уровня, а также недавнее подземелье — Война: Сила Императора-Дракона.

Кристаллы подземелья могли выдаваться только в качестве награды за миссию и не могли

продаваться напрямую, но ему этого и не требовалось. Он планировал выдавать повторяющиеся миссии с Кристаллами подземелья, единственным требованием которых было получение определенного количества очков вклада.

Он намеренно установил требование миссии как "получение", а не "достижение" определенной суммы. Таким образом, приняв миссию по увеличению вклада на 500 очков, [Война: Сила Императора-Дракона] игроки смогут завершить и другие миссии с меньшим вкладом, и будут думать что они выбрали кратчайший путь. Это приведёт к тому, что большинство игроков будут покупать недостающие очки вклада, чтобы получить больше очков вклада. Потратив деньги на покупку очков вклада, им придётся потратить их так или иначе, а их можно потратить только у Хан Сяо, что простимулирует игроков покупать у него больше товаров.

Кроме того, после превышения 1000 очков вклада, стоимость дальнейшей их покупки увеличится. Если игроки хотят больше Кристаллов подземелья, им придётся повторить процесс покупки. Хотя, будут моменты, когда у Хан Сяо не окажется нового товара, он все еще сможет оказывать игрокам дополнительные услуги, такие как ремонт и улучшение.

Если игроки изначально хотели купить какое-нибудь снаряжение, такая миссия стала бы бонусной наградой. В противном случае, после приобретения Кристалла у них появились бы очки вклада, которые они могут сохранить на будущие покупки.

В любом случае не нужно беспокоиться о том, что этот вклад некуда будет потратить!

Хан Сяо поступил чрезвычайно подло. Он выдал эту миссию только после того, как игроки купили костюмы.

— Ничего себе, тут появились новые миссии фракции с Кристаллами подземелья в качестве награды.

— Требование — увеличить очки вклада. Печально, если бы эта миссия появилась раньше, она бы уже была выполнена.

— Ну, в принципе без разницы. Нам все равно нужно усиливать броню и еще много чего. Более того, в будущем, безусловно, будет много возможностей потратить эти очки.

— Хэй, смотрите, тут новое подземелье, Сила Императора-Дракона. Разве это не то событие, которое мы пережили несколько дней назад? Получается, что фракция не только обновляет магазин, но и преобразовывает наш опыт в подземелья!

Игроки были удивлены. Быть членом растущей фракции действительно имеет много преимуществ. Это был приятный сюрприз. Последовав в космос за Блэкстаром, они ещё не видели новых подземелий. Они не ожидали, что у их фракции будут собственные подземелья. Значит, чем больше миссий они выполняют, тем больше подземелий появится во фракции и они смогут выбирать, какое им проходить.

Видя это, Хан Сяо подумал: — «Точно, если фракция сможет стабильно обеспечивать подземелья, это тоже будет привлекать игроков».

Всем стало интересно узнать о новом подземелье.

БанХитДог также заметил это подземелье — [Война: Сила Императора-Дракона]. Внезапно его сердце стало биться быстрее, а глаза стали ярче.

«Это подземелье... я смогу запечатлеть ту сцену снова!»

БанХитДог не мог сдержать волнения. Он сразу купил 500 очков вклада. С волнением он коснулся Кристалла подземелья, и на интерфейсе появилось сообщение.

Кристалл Подземелья 90 уровня

Война: Сила Императора-Дракона

Описание: На пересечении границ цивилизации Священного Камня и Черного Ворона группа наемников была атакована солдатами Темной Звезды. В критический для наемников момент, к ним на выручку прибыла Император-Дракон Эймс. Это будет ваш тест.

Тип: путешествие назад во времени

Максимальное количество игроков: 10

Количество игроков, завершивших подземелье: 0

Самый высокая оценка завершения подземелья: нет

Рекордсмены: нет

Игроки рядом взглянули в его направлении, желая узнать свойства подземелья и были шокированы узнав какого оно уровня.

— Подземелье 90 уровня.

Это далеко превысило их предел уровня!

Уровень Кристалла подземелья не являлся минимальным требованием для входа в него, но это

был рекомендуемый системой минимум для успешного завершения. Даже игрок первого уровня может войти в подземелье 60 уровня, но, конечно, результат этого будет очевиден — данный игрок не сможет ничего сделать внутри. Даже если игрок 1 уровня наймет команду бустеров, из-за большой разницы между ними и врагами подземелья будет очень высокий штраф опыта и рейтинга.

Подземелья можно использовать для повышения опыта и обучения навыкам, но предметы использованные в подземелье нельзя забрать с собой. Тем не менее, если завершить подземелье с высокой оценкой, в качестве награды можно получить некоторые предметы. Это были преимущества подземелий. Подземелье было ограничено по времени и обновлялось каждый определенный период. Невозможно получить хорошее оборудование, завершив подземелье с плохой оценкой. До сих пор игроки с разных планет бросали вызов многим подземельям, но количество подземелий, которые вознаграждали хорошим оборудованием или предметами, было очень мало, не говоря уже о сложности.

Несмотря на это, игроки никогда раньше не видели подземелья 90 уровня. Все они были шокированы тем фактом, что Группа Наемников Блэкстар может выдать подземелье такого высокого уровня.

Хан Сяо улыбнулся и ушёл, развернувшись.

«Костюмы Капрала, чертежи и Кристаллы Подземелья — в общей сложности 98 000 эна, около 100 000. С учетом денег, которые у меня остались, сумма на моем счету превышает 130 000, что, по крайней мере, достаточно для трех продвинутых знаний!» — Хан Сяо был вполне доволен и чувствовал себя удовлетворенным.

После того, как он ушел, игроки не могли дождаться, чтобы объединиться. Они хотели увидеть, каково это, проходить подземелье 90 уровня.

БанХитДог объединился с Бешеным Мечом, Кленовой Луной и Хао Тянем, которые были его друзьями, плюс игроками из Длинного Неба и других клубов, собрав команду из десяти человек.

После этого разбил Кристалл подземелья и туман накрыл всех, отправив их в подземелье.

...

Картина перед ними изменилась. БанХитДог и остальные не чувствовали своих тел. Угол обзора стал выше, и они увидели из космоса знакомое место — планету 122 галактики Фавна, где происходила погоня.

Космический корабль Сильверов взлетел в небо, но затем был внезапно уничтожен. Сразу после этого появился авианосец Темной Звезды, который отправил большое количество штурмовых кораблей, вслед за наемниками. Это было действительно то событие, которое они

пережили, но тогда они все были на космических кораблях. Теперь они наблюдали за процессом от третьего лица. Это был совершенно новый опыт.

— Это ролик. — Хао Тянь был опытным.

Многие подземелья начинались с роликов, поэтому они не были удивлены. Но всё же никто из них не мог оторвать глаз от зрелища.

Огромный флот Темной Звезды отправивший бесчисленное количество штурмовиков и безумный побег трех космических кораблей наемников. Сцены были очень эффектными. Затем они увидели, что космический корабль Небесного Кольца внезапно ускорился, и его движения стали чрезвычайно быстрыми и непредсказуемыми. Штурмовики позади не могли угнаться за ним.

— Ого, это даже круче, чем езда в нетрезвом виде!

— Я помню, что Черный Призрак был пилотом в то время, теперь ясно, почему у людей на корабле так сильно кружилась голова.

Сердце Бешеного Меча охватил страх. Заставка длилась около трех минут. Это была сжатая сцена произошедших событий. Сцена была немного изменена. Космические корабли наемников ушли под землю одновременно с прибытием флота альянса.

На этом ролик закончился. Как капитан — Хао Тянь получил сообщение.

Подземелье скоро начнется, пожалуйста, выберите свою фракцию!

Наемники: Ваша миссия — убежать от погони и продержаться до прибытия Императора-Дракона.

Охотники Темной Звезды: Ваша миссия — схватить определенное количество наемников до прибытия Императора -Дракона.

Подкрепление: Ваша миссия состоит в том, чтобы сражаться с преследователями, защищая преследуемых наемников от захвата до прибытия Императора-Дракона.

Примечание: Выбранная фракция будет влиять на цели и сложность подземелья.