

В Галактике название дерева способностей отличается для каждого класса:

Дерево знаний о механике для Механиков, дерево мастерства ци для Бойцов, дерево ДНК для Эсперов, дерево знаний заклинаний для Магов и дерево псионических способностей для Псиоников.

Бойцы в бою основном сосредотачиваются на силе, поэтому они практикуют искусство ци. Некоторые из их навыков включают в себя [Взрыв энергии], не нужно пояснять для чего, и [Всплеск волны], позволяющий мгновенно уклоняться от атак.

Хотя Бойцы по всей Вселенной практикуют и применяют различные виды учений и техник, все они сосредоточены вокруг использования ци.

Эсперы же куда более уникальные в этом плане, поскольку каждый из них обладает различными сверхъестественными способностями. Сила Эспера определяется ростом их ДНК. Благодаря повышению уровня их способностей, увеличивается их контроль над способностями: сила, скорость, точность и т.д. При достаточном времени потенциал Эспера можно было бы назвать неограниченным.

Конечно, два Эспера с одной и той же сверхспособностью не обязательно могут использовать их одинаково. Например, не все пользователи электричества смогут повторять подвиги друг друга и манипулировать электричеством одинаково хорошо. В некоторой степени, в Галактике каждый игрок должен выбрать "специализацию".

Экран перед Хан Сяо загорелся.

Продвинутые знания Механика: [Продвинутое материаловедение]

«Это знание ветви Оружия!»

Хотя для Механиков было доступно только одно продвинутое знание, Хан Сяо был счастлив получить его.

«Теперь никто в Стардрагоне не сможет остановить меня!»

Хан Сяо без колебаний нажал кнопку. Сразу же на экране вспыхнули столбцы текстов и сложных диаграмм.

Обнаружено продвинутое знание — [Продвинутое материаловедение].

Использовать 2 очка Потенциала, чтобы изучить?

Да / Нет

«Да!»

У Хан Сяо закружилась голова, когда все знания на экране начали передаваться в его мозг.

Обучение в процессе, не отменяйте.

1%... 12%... 37%...

Хотя весь процесс занял всего несколько секунд, Хан Сяо показалось, что прошла вечность.

Внезапно Хан Сяо откинул голову назад. "Загрузка" была успешно завершена.

Успех! Вы изучили [Продвинутое материаловедение] и открыли новое знание ветви Оружия!

Миссия по продвижению 20 уровня — завершена!

Вы можете выбрать один из трех следующих вариантов продвижения: Мастер Артиллерии, Техник или Боевой Механик.

Это были три пути, доступные Механикам, и выбор одного был необратимым решением.

Мастера Артиллерии специализировались на дальних бомбардировках и тяжелой артиллерии. На более высоких уровнях они обладали пугающей огневой мощью. В Галактике было общеизвестно, что ключ к победе или поражению против Мастеров Артиллерии лежит в расстоянии до него.

Если вражеский Мастер Артиллерии находится в пределах 100 м, не сомневайтесь — вы быстро убьете его!

Однако, если он находится на расстоянии более 1000 м, было бы разумно действовать осторожно.

И если он на расстоянии 3000 м... ну, это еще не конец света, но все же... удачи, приятель.

Боевые Механики, с другой стороны, использовали технологически совершенное боевое оружие, чтобы сражаться на близком расстоянии. От био-доспехов до мобильных костюмов — у

Боевых Механиков было много способов утолить свою жажду рукопашного боя.

Тем не менее, по сравнению с Техником, оба эти пути ушли от истинной сущности Механика — изобретений.

Более 80% чертежей были доступны только для Техников, поэтому выбор другого пути продвижения означал бы утрату возможности создавать много высокоуровневых механизмов и машин.

Компромисс заключался в том, что две первых варианта превосходили Техников в бою и, в большинстве случаев, ими было интереснее играть. В конце концов, большинство людей считали производственные классы скучными. Техники всегда были наименее популярным классом, до Версии 3.0.

В Галактике Хан Сяо играл Техником, предпочитая их двум другим путям, так что он уже с самого начала сосредоточился на пути Техника.

Хан Сяо чувствовал невидимую, таинственную силу, охватывающую его тело.

Поздравляем! Вы преуспели в продвижении в классе.

Вы теперь Техник.

Сила +3, Ловкость +1, Выносливость +1, Интеллект +3

Вы получили 3 очка Атрибутов.

Вы получили 1 очко Потенциала.

Базовый коэффициент конверсии Выносливости в Здоровье — 1:15, в Стойкость — 1:18.

Хотя от начала до конца, казалось, ничего не произошло в глазах Гу Хуэя и других, в теле Хан Сяо произошли невероятные изменения. В настоящее время таинственная сила, окружающая его, не только дала ему новую силу — она пробуждала дремлющую энергию, лежащую внутри его клеток, вызывая резонанс.

Внезапно интерфейс загорелся.

Вы получили энергетический атрибут: Магнетизм!

Вы приобрели новую способность: [Абстрактное мышление]!

Вы изучили: [Технику тренировки энергии]!

Вы изучили: [Промежуточную Близость к технике]!

Вы изучили чертеж: [Платиновый сплав]!

Когда процесс закончился, Хан Сяо почувствовал, что его тело было полностью реконструировано. Теперь он мог с потрясающей ясностью видеть крошечные пылинки на клавиатуре, и теперь даже гул тока, протекающий по комнате со стеклянной сферой, был отчетливо слышен для него.

«Я это сделал!»

Хан Сяо открыл "Страницу персонажа".

Страница персонажа Хан Сяо

Раса: человек на основе углерода (желтый)

Модель: НИП (обратный отсчет до Версии 1.0: 138 дней, 3 часа и 51 минута)

Уровень: 21

Класс: Ур. 1 Техник

Подкласс: Ур. 1 Гражданский; Ур. 9 Агент

Атрибуты: Сила 31, Ловкость 18, Выносливость 38, Интеллект 32, Мистика 1, Харизма 5, Удача 1

Доступные очки Атрибутов: 3

Доступные очки Потенциала: 16

Здоровье: 670

Стойкость: 854

Энергия: 160 [3 ранг]

Тип Энергии: Магнитный — дает бонус к Близости к технике.

Бонусы от 3 ранга Энергии: Сила +7, Ловкость +6, Выносливость +9, Интеллект +4, максимальная Стойкость +170, Близость к технике +6%

Она: 98-104

Класс: Е (Сверхчеловек)

Способности:

Концентрация, Малая сила воли, Тренированный.

Абстрактное мышление: Интеллект +5

Классовые навыки:

Ур. 5 Базовая Близость к технике

Ур. 10 Базовый ремонт

Ур. 10 Базовое усиление

Ур. 1 Базовая очистка

Ур. 1 Перегрузка

Ур. 1 Промежуточная Близость к технике — + 2% Близости к технике

Ур. 1 Стрейф1

Стоимость: 3 Энергии, 15 Стойкости. Перезарядка: 12 с

На две секунды позволяет мгновенное движение в радиусе 3 метров. Дает 15% бонусной скорости стрельбы на время действия умения. Может использоваться только при наличии

пистолета. (Этот навык может быть активирован, даже если у вас последний патрон в магазине).

Классовые знания:

Ветвь Оружия: [14 знаний не изучены]

Ур. 1 Базовая сборка (0/1)

Ур. 2 Базовое машиностроение (0/1)

Ур. 2 Базовая биоинженерия (0/1)

Ур. 1 Базовое вооружение (0/1)

Ур. 1 Базовое материаловедение (0/1)

Ур. 1 Продвинутое материаловедение (0/2)

Ветвь Энергии: [20 знаний не изучены]

Ветвь Контроля: [20 знаний не изучены]

Другие навыки:

Ур. 10 Базовый бой — + 10% к урону без оружия, Сила +2, Выносливость +1

Ур. 8 Базовая стрельба — + 8% точность

Ур. 5 Захват (0/3000) — + 7% к парированию, + 10% к урону без оружия

Ур. 1 Точность (0/3000) — +3% точность, +2% урона в дальнем бою

Ур. 1 Боевой стиль Спецназа — +6% шанс критического удара в ближнем бою, +4% к урону без оружия

Ур. 1 Кража

Техника тренировки Энергии

+10 Энергии.

Использования: 0/80.

+1-3 Энергии за использование.

Стоимость: 800 опыта и 500 Стойкости

Чертежи:

Планер Небесная ласточка Ур. 1

Бионическая конечность Ур. 1

Легкая Механическая Рука Ур. 1

Робот — Ровер Ур. 1

Взрывчатый порох Ур. 3

Складной Нож Ур. 2

Платиновый сплав Ур. 1

Класс: необычный

Этот материал сделан с использованием передовых технологий. Он обладает высокой пластичностью и подходит для изготовления брони и различных машин.

Требование для производства: [Базовая очистка] Ур. 5

Очки Легенды: 0

Репутация:

Организация Гермина — Ненависть (-1000)

13 Подразделение — Нейтральный (300/1000) — уровень допуска 1

Вы наконец сделали первый шаг трансцендентности. Не будьте слишком самоуверены, впереди еще долгий путь.

1. Стрейф (англ. strafe — атаковать с бреющего полета, обстреливать) — в компьютерных играх движение боком, приставными шагами. Стрейф используется для перемещения, прицеливания, уклонения от атак противника. Важно, что при подобном передвижении игрок не теряет противника из виду.

<http://tl.rulate.ru/book/19148/416551>