

Военный инженер Ур. 1

+1 Выносливости, +3 Интеллекта, +1.5% Близости к технике.

Получено 2 очка Атрибутов.

Получено 1 очко Потенциала.

Вы приобрели навык [Мастерство боевой техники].

Вы приобрели навык [Быстрый ремонт боевой техники].

Для Механиков, получение подкласса [Военный инженер] имело колоссальный эффект. Навыки и Атрибуты [Военных инженеров] идеально соответствуют классу Механика, поэтому этот подкласс был эквивалентен половине основного класса. Повышение уровней этого подкласса приносило максимальную пользу механикам.

Классы инженерного типа фокусировались на повышении Интеллекта и не давали никаких боевых способностей. Тем не менее, стать инженером было более ценно по сравнению с некоторыми дополнительными боевыми навыками. Военные инженеры специализировались в улучшении военных машин, таких как турели, броня, щиты и так далее. Тем самым этот подкласс давал дополнительные преимущества при создании оружия.

Хан Сяо использовал накопленный им опыт и максимизировал оба навыка.

[Ур.10 Мастерство боевой техники]: при использовании боевой техники дополнительный бонус 18% к атаке и защите.

[Ур.10 Быстрый ремонт боевой техники]: при ремонте боевой техники эффективность увеличивается на 24%. Во время процесса восстановления случайным образом восстанавливать 3%-6% прочности. Шансы зависят от Интеллекта.

Эффекты двух этих навыков были простыми, но идеально подходящими Механикам, и они были чрезвычайно полезны для нынешнего Хан Сяо. Однако главной причиной, по которой он хотел получить подкласс, был навык, который приобретался после максимизирования подкласса.

Он использовал 90 миллионов очков опыта также довел свой подкласс до максимального уровня.

Подкласс Военный инженер достиг 10 уровня (макс).

+1 Выносливости, +3 Интеллекта, + 1.5% Близости к технике.

Получено 2 очка Атрибутов.

Получено 1 очко Потенциала.

В общей сложности этот подкласс дал ему 10 очков Выносливости, 30 очков Интеллекта, 15% Близости к технике, 20 очков Атрибутов и 10 очков Потенциала. Ну и не надо забывать про очки Атрибутов и Потенциала, которые он получал при каждом повышении уровня.

В настоящее время атрибут Интеллекта Хан Сяо достиг 391 очков. Добавить к этому свободные очки Атрибутов, и он перевыполнит требование по продвижению в классе в 400.

Доведя [Военного инженера] до максимального уровня, он получил получил новый навык.

Вы получили навык [Военная модификация].

Вы получили способность [Просветление в военной технике].

[Ур.10 Военная модификация]: при создании или модификации военной техники, характеристики оборудования увеличиваются на 8%-14%. (Примечание: Бафф основан на исходных Атрибутах и не включает усиления других баффов).

Это то же самое, что иметь еще одно повышение мощности для оборудования. Хан Сяо кивнул и посмотрел на другой навык, которую он хотел получить больше всего.

[Просветление в военной технике]: Вы получили просветление. При создании новой военной техники: +30% успеха при строительстве новой производственной линии, +10% качества производственной линии, -18% затрат на ресурсы и +20% скорости производства.

Производительность была основой этого подкласса.

Механики наращивали мощь поэтапно, и каждое их усиление совпадало с определенной вехой. Одной из них было в момент, когда Механики научились быстро создавать оружие прямо во время битвы, что стало одной из причин, по которой Механики стали столь сильными в Версии 3.0. А в более поздних этапах уже появилась возможность массового производства. Массовое производство было жизненно важным шагом для разработки самой взрывной, самой жестокой и самой дорогостоящей тактики, которая была известна как стиль Легион.

По идее, Механики используют лучшее оружие, сделанное из лучших материалов. Но во время массового производства созданное оружие имеет низкое качество. Хотя разница в качестве между обычным оружием и массово произведенным оружием огромная, при массовом производстве, Механики могли просто преодолеть эту разницу за счёт количества.

Механики и Маги были двумя могущественными классами на более поздней стадии. Стилль Легион Механиков и стратегия массового призыва Магов могли превратить битву один на один в выживание против орды зомби. Эти два стиля битвы привели к дисбалансу в игре, потому что лишь немногие игроки могли выиграть против них.

Однако, хотя эти две стратегии были сильны, цена часто заставляла усомниться в выгоде этой стратегии. Стоимость создания одной армии была пагубной для игроков. Более того, на более поздних этапах игры все игроки имели возможность сражаться против армии. Таким образом, хотя стилль Легион позволял одолеть противника, затраты при этом были просто колоссальные. При проведении нескольких последовательных матчей, игроки могли израсходовать все свои средства.

А при использовании стиля Легион обеими сторонами, то вообще, за один матч они могли оставить всё своё состояние.

Поэтому в прошлом стилль Легион практически никем не использовалась. Даже если у кого-то из игроков была эта стратегия, они держали его как свой козырь, используя эту стратегию только в самых крайних случаях.

Хан Сяо проанализировал ситуацию. Поскольку игроки находились в более слабой стадии, он мог легко с ними справиться. Тем не менее, игроки станут более смертоносными на более поздней стадии, и выучат различные навыки и способности. Хан Сяо не хотел рисковать, и поэтому обязательно хотел иметь у себя на вооружении эту стратегию.

Что?! Стилль Легион слишком затратный?!

В глазах Великого Механика Хана деньги не были проблемой.

Тем более, что Хан Сяо получил возможность сократить расходы, он не беспокоился о расходах и деньгах в будущем.

У Хан Сяо был долгосрочный план развития. Даже при том, что у него пока не было способности конвейерной сборки, он получил важные навыки.

Уровень 80 было отметкой для продвижения в классе, и для этого требовалось потратить 60 миллионов опыта. Хан Сяо вздохнул — для него это было как два пальца об асфальт.

В Версии 2.0 максимальный уровень был 90, а в текущей версии — уровень 60. Игроки в Версии

1.0 ничего не знали о миссиях по продвижению в классе. Поскольку они не могли преодолеть барьер, игрокам нужно будет выполнить две миссии по продвижению класса на уровне 60 и 80. Продвижение в классе на уровне 60 было сложным, но не настолько, как на уровне 80.

Легким оно было лишь в глазах Великого Механика Хана. Игрокам нужно будет потратить огромное количество времени, чтобы набрать 60 миллионов очков опыта. Хан Сяо с лёгкостью потратил 90 миллионов опыта, чтобы повысить свой уровень с 70 до 80, в то время как у игроков не было таких накоплений, и им нужно было повышаться постепенно, уровень за уровнем.

Кроме того, продвижение класса не возвращала затрат опыта, что ещё сильнее огорчало игроков.

У Хан Сяо было хорошее настроение, и он подумал про себя: — «Мне нужно всего лишь ещё два знания и я продвинусь в классе. Если я смогу заработать достаточно денег во время этой миссии, мне останется просто вернуться домой, успокоиться, найти хорошую жену и завести детей... Это конечно звучит скучно. Ну, я могу изменить класс и получить новый основной класс».

Выйдя из бара, Хан Сяо и Лерден бродили по Лесному Городу.

Небо было заполнено звездами, и их нежный свет освещал дорогу. Хотя эта планета была опасным местом, природа здесь была прекрасной.

Вдалеке виднелись зеленые горы и леса, шелест листьев доносился эхом, с дуновением ветра, и прекрасное чистое небо, открывающее замечательный вид на звезды. Хан Сяо мог понять, почему Сунилы так держались за эту планету, желая остаться тут.

Покачивая головой, Хан Сяо вспомнил цитату. Самые опасные вещи часто кажутся самыми прекрасными.

— Куда ты направляешься? — Спросил Лерден.

— Просто гуляю.

— Тогда давай уйдем отсюда и отправимся на базу.

— У тебя нет дел в городе? — спросил Хан Сяо. — Не хочешь вернуться домой?

Лерден покачал головой. — У меня нет семьи.

Хан Сяо погладил подбородок: — Какая у тебя миссия?

— Битва на фронте.

— Это самая опасная миссия. Вы, Суперы уже отдали свои деньги, заработанные кровью, потом и слезами, для дальнейшего развития расы, и вас все равно отправляют на такую опасную миссию. Неудивительно, что вас считают героями.

В глазах Лердена читалось смущение. Он хотел было что-то сказать, но передумал и покачал головой.

Хан Сяо заметил эту смену эмоций. Он был рад, что получил информацию, которую хотел.

«Я не ошибся. Сюжетную линию Сунилов можно запустить уже сейчас».

Миссия по защите Лесного Города не была главной целью Хан Сяо; его интересовала именно сюжетная линия.

<http://tl.rulate.ru/book/19148/599604>