

Апофис открыл меню класса и посмотрел на выбор. Хотя он был почти уверен в том, какой класс он выберет, он все равно прочитал список. Возможно, на этот раз было бы весело поиграть другим классом.

Воин: специализируется на использовании оружия ближнего боя. Широкий выбор снаряжения обеспечивает высокую универсальность и живучесть. Основные характеристики: Ловкость и Сила.

Боксер: сражается с использованием боевых искусств и других рукопашных навыков. Огромный потенциал контроля толпы, а также возможность обходить многие распространенные средства защиты. Основные характеристики: Сила.

Снайпер: использует только оружие дальнего боя. Может использовать разрушительные атаки, если у него достаточно времени на подготовку, но это сложно сделать без поддержки союзников. Основные характеристики: Ловкость.

Эспер: использует экстрасенсорные способности, чтобы контролировать элементы и манипулировать законами физики. Очень сложный класс, но с огромным потенциалом в поздней игре. Основные характеристики: Интеллект и Энергия.

Инженер: использует механические знания для создания роботов-питомцев, доспехов и других гаджетов. Может создать огромное преимущество перед началом боя, но не может легко восстановиться, если изобретения будут уничтожены во время долгого боя. Основные характеристики: Интеллект и Энергия.

Охотник: призывает сильных боевых зверей и владеет разнообразным оружием дальнего боя. Основные характеристики: Ловкость.

Тщательно обдумав список, Апофис понял, что, в конце концов, лучше всего будет выбрать класс из своей прошлой жизни. Он был хорошо знаком с ним... и у него было несколько сильных Книг навыков, для этого класса.

Он нажал на "Эспер"

Система: Поздравляем с выбором класса "Эспер"!

На этом процесс повышения уровня был завершен.

Система: Следующая доступная эволюция расы: LvL 10.

Теперь у Апофиса было 5 Очков Навыков, которые он мог потратить на Древо Талантов Эспера. Позже, если у него будет намного больше очков навыков, он сможет использовать их для улучшения навыков, которые он изучил из Книг навыков Эспера.

Списки способностей в дереве талантов каждого класса были огромными, особенно для эсперов, и его список рос по мере роста показателя интеллекта Апофиса. В конечном итоге он мог бы специализироваться на уроне, исцелении или способностях поддержки.

Тем не менее, самые полезные способности для ранней игры были доступны сразу, и Апофис, скорее всего, потратит большую часть своих очков навыков на первые несколько ветвей дерева талантов, если только позже он не найдет специальные предметы, которые могли бы использовать преимущества более ситуативных навыков.

В первоначальной жизни Апофиса сложность Древа Талантов Эспера делала его одним из наименее популярных классов, но Апофис очень хорошо понял его за девять лет в игре.

Весь этот опыт привел его к первому решению: вложить все 5 очков навыка в магию огня из ветки пирокинеза дерева талантов эсперов.

Этот Навык позволит Апофису использовать пламя для атаки своих врагов, что будет значительно эффективнее, чем стрелять в них из слабого оружия или бить их кулаками.

Но на данный момент "Магия Огня" была довольно слабой.

В будущем он мог улучшать Навык столько, сколько хотел, так как не было ограничения на количество Очков Навыков, которые можно было вложить в один Навык.

Если бы он захотел, Апофис мог бы вложить 100 очков навыков в магию огня и владеть силой солнца.

Кроме того, получение других Навыков из Древа Талантов Эспера открыло бы синергию между ними, увеличивая его общую силу.

Система была очень гибкой, а комбинации, которые мог создать игрок, были практически безграничны.

Как только он выучил "Магию огня", Апофис сразу же прочитал книгу навыка "Пламя Хаоса", которую он добыл из лаборатории Зетарков.

"Пламя Хаоса" не только давало 100% бонус ко всему урону от огня, который он наносил, но и придавало его навыкам уникальный внешний вид. Багрово-розовое пламя вырвалось из его ладони в небо пустыни Гоби.

Свет осветил стаю койотов, отбрасывая темные тени от их тел, когда они повернулись к Апофису стоящему на вершине холма.

Привлеченные светом, они бегом бросились к Апофису. До того, как он поднял уровень, такое количество койотов означало бы верную смерть.

Но теперь все было по-другому.

Апофис выпустил длинную волну алого пламени в ближайшего койота! Бедное существо закричало от боли, прежде чем упасть.

Система: [Койот пустыни Гоби] убит.

Вы получили 143 опыта.

Ничего себе, увеличение урона в два раза, это не то над чем можно смеется! Апофис был в восторге. Благодаря выполнению этого квеста в храме, он стал намного сильнее, чем мог бы быть обычный игрок 5-го уровня.

Остальные койоты в ужасе разбежались из-за того, как презрительно Апофис убил их лидера, и Апофис засмеялся, когда они убегали.

Затем он взял свой мотоцикл и продолжил путь к военному бункеру Зетарков, местонахождение которого он узнал из книг в лаборатории.

Столица Республики Тио

Ситуация с вторгшимися Вечными становилась неприемлемой для республиканского правительства.

В столицу стекались беженцы со всей планеты, и места на всех просто не хватало, как и ресурсов. У президента быстро заканчивались способы справиться с ситуацией.

В настоящее время Вечные, по оценкам, убили тридцать пять миллионов человек... но также начался голод, вызванный нарушением глобальных цепочек поставок. Несколько десятков городов уже пали перед Вечными, так как Армия Республики Тио не смогла поддерживать порядок.

Но президент получил хорошие новости от Федерации объединенных планет.

Они послали им армию.

Шесть дней, которые уйдут на то, чтобы они прибыли, беспокоили его, но президент знал, что до необратимого краха Республики Тио оставалось еще много времени.

Как только эта ужасная ситуация закончится, возможно, тогда президент сможет немного поспать.

<http://tl.rulate.ru/book/78694/2548364>