

После изучения навыка Максимальная Стрельбы, Фэн Ло проверил свой интерфейс навыков. Включая навык 40-го уровня, который он только что изучил, у него в настоящее время было девять навыков. Однако среди этих навыков только два были активными. Остальные были пассивными навыками.

В Войне игроки могли изучать навык каждые пять уровней, но это было после того, как они достигнут 10 уровня. Это было связано с тем, что игроки могли получить свою профессию только после 10-го уровня, поэтому они не могли учиться никаким навыкам между 1-м и 9-м уровнями. Когда они выбирали свою профессию на 10 уровне, они сразу же получали два фиксированных специализированных навыка и им разрешалось выбрать один специализированный навык.

Двумя фиксированными специализированными навыками для снайперов были общее мастерство стрелка и мастерство снайпера.

Общее мастерство стрелка включало в себя: увеличение среднего урона при использовании всех видов оружия; преобразование показателя ловкости в увеличение среднего урона; увеличение базовой скорости движения и т. д.

Что касается мастерства снайпера, то оно включало в себя: значительное увеличение урона при использовании снайперских винтовок; большое увеличение зрительного восприятия; дальнобойную баллистическую коррекцию и т.д.

Что же касается третьего специализированного навыка, то Фэн Ло выбрал навык владения коротким оружием в ближнем бою. Этот навык увеличивал урон и разрушение, наносимые при использовании кинжалов и стилетов.

Это было направление, которое выбирали многие снайперы, чтобы усилить свои боевые возможности, если к ним вплотную подберутся монстры.

После выбора профессии игроки смогут начать изучать новый общий или профессиональный навык каждые пять уровней, начиная с 15-го уровня. Это означало, что к тому времени, когда игроки достигнут 40-го уровня, у них будет еще шесть навыков.

Шесть навыков Фэн Ло были следующими.

Навык 15 уровня: Мастерство вождения транспортного средства (общий). Улучшает основные возможности управляемого транспортного средства в определенной степени. Знакомство (продвинутый уровень 49%).

Навык 20 уровня: Быстрая Стрельба. Уменьшает временной промежуток между выстрелами на 35%. Урон, наносимый пулями, уменьшен на 25%. Длительность умения: 45 секунд. Знакомство (средний уровень 41%).

Навык 25 уровня: Быстрое Подкрадывание. Увеличивает скорость передвижения на 30%. Также уменьшает звуки шагов, ослабляет следы движения и уменьшает вероятность быть обнаруженным монстрами. Продолжительность навыка: одна минута. Знакомство (продвинутый уровень 92%).

Навык 30 уровня: Чувство Смерти (Редкий). Позволяет пользователю воспринимать направление смертельной атаки. Невозможно улучшить.

Навык 35 уровня: Засада. Когда пользователь остается неподвижным, существует определенная вероятность избежать воздействия навыков обнаружения; уменьшает вероятность быть обнаруженным монстрами. Знакомство (средний уровень 33%).

Плюс недавно полученный навык максимальной стрельбы 40-го уровня (редкий), который ослаблял эффект уменьшения урона на половине максимальной дальности и не мог быть улучшен. Шесть навыков. Два из них были редкими навыками, а остальные четыре - обычными навыками, приобретенными в магазине.

Необходимо было отметить, что на самом деле в Войне редкие навыки не обязательно являются более мощными, чем обычные навыки; их ценность в большей степени определялась их уникальными функциями.

Например, функция Чувства Смерти состояла в том, чтобы избегать смертельных атак, а навык Максимальная Стрельба, лишь ослаблял эффект уменьшения урона на половине максимальной дистанции. По сравнению с этим, обычный навык снайпера на 30 уровне, Точный Выстрел и обычный навык на 40 уровне, Проникающий Выстрел, ни в коей мере не уступали им, особенно когда оба эти навыка были объединены вместе. Этого было бы достаточно, чтобы средний снайпер выглядел, как мастер при первом выстреле. Для игроков, которые любили профессию снайпера, но имели только средние навыки, это было чрезвычайно полезно.

Более того, ни Чувство Смерти, ни Максимальная Стрельба не могли быть улучшены. Это означало, что на более поздних стадиях игры было весьма вероятно, что эффекты этих редких навыков будут слабее, чем эффекты обычных навыков, прокачанных до максимального уровня. Это также было причиной того, что кто-то с финансовыми ресурсами, как Красная Королева, которая могла купить чип с редким навыком, все еще будет учиться обычному навыку 40-го уровня, такому как Метеоритный Дождь.

Конечно, для большинства игроков, они определенно были более склонны изучить редкий навык. В конце концов, умения, которыми обладал один человек, а другие нет, независимо от того, каковы были его последствия и подходил ли он к собственному стилю боя, было достаточно, чтобы удовлетворить свое тщеславие. Из-за этого обычные игроки преследовали их, как стая уток кусок хлеба. Если бы это было не так, цена чипов с редкими навыками никогда не была бы так высока.

Тем не менее, что касается Фэн Ло, то он не охотился за этим навыком, чтобы прокормить свое эго. Потому что ни Точный Выстрел, ни Проникающий Выстрел не были для него очень

полезны. По сравнению с ними, Чувство Смерти и Максимальная Стрельба усилили его гораздо сильнее.

После обучения Максимальной Стрельбе Фэн Ло, в данный момент, было нечего делать. Шестиствольный электромагнитный пулемет в задней части корабля еще не был отремонтирован, поэтому им нужно было еще некоторое время убегать, прежде чем они смогут начать сражаться. В конце концов, хотя было решено, что он и Черная Пантера воспользуются своим преимуществом на дальней дистанции, чтобы уменьшить силу пиратов, или, возможно, даже уменьшить их силу на 75 процентов, чтобы заставить пиратов бежать, они все еще должны были принять во внимание запасной план, который включал вероятность того, что они будут участвовать в битве, с использованием тяжелого оружия.

Хотя тяжелая огневая мощь круизного лайнера значительно уступала огневой мощи их противника, иметь что-то было лучше, чем не иметь ничего.

Примерно через пять минут, шестиствольный электромагнитный пулемет был наконец исправлен механиком NPC среднего возраста, в то время как пиратский корабль позади них приблизился, чтобы достичь места, которое находилось всего в 1,4 километрах от них.

В это время солнце, уже поднялось над морем, и на таком расстоянии можно было разглядеть обстановку на пиратском корабле. Однако, поскольку палуба пиратского корабля была выше, чем у них, Фэн Ло и Большой Ананас изменили свое местоположение на второй уровень обзорной платформы, прежде чем снова начать наблюдать за ними через снайперский прицел и бинокль.

Число людей на пиратском корабле было таким высоким, как они и предсказывали. Один взгляд показал, что их было по меньшей мере 50 человек, и если добавить количество пиратов, находившихся в каютах, а также тех, кто уже был ликвидирован, то общее число пиратов было, безусловно, около 100. Многие из тех, кто находился на палубе, были либо без рубашек, либо в куртках. Каждый из них держал в руках клинки, автоматы АК-47 и другое оружие, когда они кричали с выражениями, полными жадности.

А на носу корабля, одноглазый пират, одетый в боевую форму и серую армейскую фуражку, держал монокуляр, чтобы наблюдать за ними.

В поле зрения снайперского прицела Глаз Грома внезапно появился ряд данных, которые ошеломили Фэн Ло.

- А? А это еще что такое?

Одноглазый Дракон (Элита 49 Уровень). Глава пиратского корабля Черный Огонь. Расчетное количество НР: 5000. Федерация разыскивает этого преступника. Опасность С-класс. Награда: 10 000 кредитов. Медали: четыре!

Фэн Ло быстро понял это. Поскольку данные с Глаза Грома были подключены к его личному терминалу, а федеральное правительство должно было разослать список разыскиваемых преступников всем игрокам, функция автоматической идентификации Глаза Грома предоставила ему эту информацию.

Преступник С-класса, находящийся в розыске? 10 000 кредитов. Совсем неплохо!

Фэн Ло также был охотником за головами, так что он, конечно же, не раз получал вознаграждение от Федерации. Однако, по сравнению с тем, когда он занимался розыском игроков, эта награда была намного выше. Цена в 10 000 кредитов была эквивалентом снаряжения превосходного класса со средней статистикой. Кроме того, была еще более редкая награда в виде медалей.

Неужели пиратский капитан - единственный, за кого объявлена награда? Или...?

Как только Фэн Ло подумал об этом, он немедленно осмотрел группу пиратов через оптический прицел.

Лицо Со Шрамом (Элита 45 Уровень). Третий помощник на пиратском корабле Черный Огонь. Воин в тяжелых доспехах. Расчетное количество НР: 9000. Федерация разыскивает этого преступника. Опасность Е-класса. Награда: 3 000 кредитов. Медали: одна!

Фэн Ло понимал, почему эти пираты были "разыскиваемыми преступниками".

На первый взгляд, причина была, конечно, в том, что Федеральное правительство должно было избавиться от злодеев и преступников и принять подход "нулевой терпимости", когда дело касалось грешных пиратов, насильственно оккупировавших Серые Воды. Однако правда заключалась в том, что эти награды, вероятно, были наградами за убийство огромного пиратского отряда.

Обычно, когда игроки сталкивались с пиратами, которые владели кораблем, даже если они были достаточно сильны и заставляли пиратов бежать, после снижения их силы на 75 процентов, из-за скорости пиратского корабля, было невозможно подобрать предметы, сброшенные пиратами. Поэтому система разработала план "компенсации". За каждую пиратскую голову полагалась приличная награда. Убийство каждого из них принесет игроку определенное количество кредитов и медалей. Иначе, игроки не стали бы делать всю эту работу просто так.

Фэн Ло тщательно осмотрел всех пиратов и обнаружил, что, кроме капитана и третьего помощника, были еще два элитных пирата. Это был командир манипуляторов пиратов (44-й уровень) и командир воинов пиратов (43-й уровень). Оценка их опасности была F-класса, а вознаграждение - 1000 кредитов. Они не давали наград в виде медалей. Однако, судя по именам пиратов, где-то поблизости должен был быть второй помощник, хотя Фэн Ло никак не мог его найти. Возможно, он был в каюте.

<http://tl.rulate.ru/book/33989/779270>