

"Ваша внешность соответствует вашей первоначальной внешности и может быть изменена, если вы потратите очки хаоса в системных опциях".

Викрам прочел одно за другим уведомления и на мгновение задумался, прежде чем спросить о том, какова сложность настройки уровня Судного дня.

"При настройке сложности уровня Судного дня игрок будет получать в два раза больше урона, чем при обычном, а также сложность выполнения задания станет в два раза выше, чем при обычном уровне.

Награды, которые вы получаете в обычное время, также будут удвоены, и будут бонусные награды, если все будет выполнено на требуемом уровне.

Для режима "Судный день" требование к завершению мира составляет всего 50 процентов от обычной сложности.

Все, что превысит это значение, даст вам бонусные награды.

Текущие настройки применимы только для этого вступительного испытания".

Викрам прикинул свои текущие силы и кое-что еще.

Наконец он выбрал уровень сложности Судного дня.

Он был уверен, что сможет пройти этот мир без проблем.

В отличие от других людей, у него есть много вещей под рукой.

Как только он выбрал уровень сложности Судного дня, появилось первое задание.

Основное задание: Игрок должен подняться на борт корабля "Испаньола", который отправится в плавание через 15 дней, или получить равноценный способ следовать за кораблем в его дальнейшем путешествии.

Награда: при успешном выполнении задания игрок получит 1000 очков хаоса

Штраф: при невыполнении задания игрок должен заплатить 500 очков хаоса или быть уничтоженным.

Если задание провалено и штраф уплачен, входной тест будет провален, и игрок будет возвращен обратно в мир Убежища.

.

После этого окружающий невидимый барьер исчез.

Он остался единственным игроком, стоящим здесь, а остальные люди были разбросаны по всей сюжетной области.

Он не стал сразу же отправляться выполнять задание, а нашел место, где никого нет, чтобы присесть и проверить свои вещи.

Прежде всего, его одежда осталась такой же, как и при входе в мир, и никаких изменений не произошло.

Все те же обычные спортивные штаны и футболка светлых тонов, которые не привлекают особого внимания.

Но он обязательно привлечет внимание других игроков.

Поэтому на повестке дня у него стоит первая задача - сменить одежду.

Но перед этим он хотел рассмотреть детали врожденных навыков, которые не мог увидеть раньше.

Сначала навык "Проницательность",

Название навыка: Проницательность

Текущий уровень: уровень 0 (0/1000)

Описание: способность понимать что-либо увеличивается на 5 процентов.

Имеет 1-процентный шанс получить неожиданную выгоду при анализе особых вещей, техник, деталей и секретов искусств.

Интуиция пользователя усиливается на 5 процентов.

.

Глядя на навык, Викрам наконец понял, что это такое, благодаря своему многолетнему опыту.

Он мог так быстро научиться многим вещам, но этого не должно было хватить для его способности к быстрому обучению.

Затем он посмотрел на детали другого врожденного навыка, называемого волей.

Название навыка: воля

Текущий уровень: уровень 0 (0/1000)

Описание: пользователь получает определенный процент увеличения успеха в задании, на котором он сосредоточился.

Чем выше сложность достижения успеха, тем ниже будет процент прироста.

Условие: только одно дело может иметь повышение процента успеха с текущим уровнем навыка, а концентрация на задаче должна быть не менее 5 секунд.

Особые характеристики: (активное состояние)

Пользователь может улучшить по желанию свои атрибуты, которые будут временно повышены на 5 процентов в течение 5 минут, а время остывания составляет 10 минут.

Если выбран только один атрибут, то улучшение составит 20 процентов временно на 5 минут, а время восстановления - 10 минут.

Возможности навыка также могут быть повышены на 5 процентов временно на 5 минут, а время восстановления - 10 минут.

Но за один раз можно сделать только одну вещь.

Это умение может быть наложено на другие умения без каких-либо проблем или штрафов.

(Пассивное состояние)

Все улучшения зависят от силы воли, которой обладает пользователь.

Чем сильнее воля, тем сильнее улучшение, не ограниченное никакими законами мира.

Максимально возможное улучшение - xxxxxx процентов в чем-либо xxxxxxxxxxxxxx (ошибка неразборчива).

Подсказка: все улучшения зависят от силы воли пользователя.

Чем сильнее воля, тем сильнее улучшение, не ограниченное никакими законами мира.

.

Овладев этим навыком, он понял, как ему удавалось быстро добиваться всего в годы обучения.

Последнее предложение в подсказке дало ему настоящую разгадку.

Даже если активное улучшение составляет всего 5 процентов, если его воля будет сильнее, то и процентное соотношение в вещах тоже улучшится.

Пассивное улучшение довольно странное, так как большая его часть была нечитаема самой системой, поэтому он не знает, каково пассивное состояние навыка.

Раньше, когда он делал что-то на протяжении всей своей жизни, он ставил на карту саму свою жизнь, что равносильно предсмертному желанию.

В истории и мифологии говорится, что предсмертная воля абсолютно сильна, и результат - либо победа, либо смерть.

Поскольку он никогда не отказывался от своей воли, события повернулись к нему лицом и быстро принесли ему победу.

Возможно, он подсознательно использовал свою сильную волю для развития навыка проницательности, который заставлял его узнавать новое с ужасающей скоростью.

Даже когда он сражается или выполняет задание, его воля направлена на планирование, благодаря чему его планы были почти безупречны.

Если подумать, его лучший навык - это воля, которая помогала ему во многих вопросах.

Есть еще одна вещь, которую он подтвердил только что.

Именно благодаря уверенности в себе и сильной воле он и выбрал уровень Судного дня.

<http://tl.rulate.ru/book/103586/3603876>