

Если правда о возможностях выбора.. нет. Если принимать это за чистую монету, тогда этот игровой мир был бы бесконечен в аспекте выбора.

Прямо сейчас, лишь Силу и Живучесть можно было, по праву, считать боевыми статистиками Юэ Цяна. А полоса выносливости, так же была его единственным показателем. Но, в то время как игра прогрессирует, его потенциал к развитию и совершенствованию безграничен.

К тому же, были несколько пояснений опций и особенностей позади показателей характеристик.

Сила: Сила играет огромный, а так же, решающий фактор в отношении ваших безоружных атак. Множество рукопашных приёмов и навыков напрямую зависят от показателя силы. Помимо прочего, сила играет несколько меньшее значение, но уже в расчёте Защиты.

Живучесть: Живучесть определяет суммарное количество ваших Очков Здоровья(ОЗ). $\text{Живучесть} \times 10 = \text{ОЗ}$. Так же, живучесть играет небольшой фактор в подсчёте показателя защиты. Пользователь обнаружил способ к активации показателя выносливости. Показатель Выносливости рассчитывается из Живучести. А именно: $\text{живучесть} \times 10$.

(п.п смотрите, теперь хп больше не будет, только ОЗ, только хардкор!)

Исходя из этих объяснений, от Силы, как и Живучести было много зависимых боевых характеристик. Из этого можно было понять, что это абсолютно базовые статистики.

Так же, кроме самих характеристик, рядом с ними были назначаемые дополнительные опции. Это были "атрибуты", которые к этому моменту он успел собрать:

Тактика (Была получена от Деревенского Старейшины - Чень Цзы Ханя). Варианты и способы использования неизвестны.

Ловкость (Собрана у Гонгшу Шаоян). Варианты и способы использования неизвестны.

Точность (Получена от Кузнеца - Тан Сюна). Варианты и способы использования неизвестны.

Система автоматически обнаружила, что ваше совершенствование сердца достигло первого уровня. Основываясь на уровне развития вашего сердца: вы можете свободно добавить ранее собранные статистики в окно характеристик вашего персонажа, затем преобразовав их в собственный, фиксированный стат. Так же, с каждым новым и более высоким уровнем развития вашего сердца, может быть добавлен один атрибут.

Я так и знал!

Думая, что в эту игру можно играть так, как тебе угодно. То, он мог не только мог заработать кучу свободных очков, а еще и свободно контролировать свои атрибуты. В частности, не значило ли это, что он мог развивать своего персонажа, в своём, собственном стиле?

Обнаружение... Система обнаружила, что вы изучили навык сердца: "Безупречное Сердце"... Максимальное количество атрибутов, которые вы можете добавить повышено на 1.

Системное Сообщение: Сейчас вы имеете возможность добавить два атрибута к вашим собственным, фиксированным, характеристикам.

Я могу добавить целых два атрибута к своей статистике!

В то время, когда Юэ Цян просмотрел линию из системных сообщений, он был шокирован вновь. Казалось, что "Безупречное Сердце ур.1", которое он изучил будучи на грани жизни и смерти, стало исключительным благодетелем.

Добавление какого-нибудь атрибута было определённо-точно огромнейшим подспорьем в увеличении мощи! Если бы он получил атрибут "Мана", а затем изучил какой-нибудь "поджог" или что-то в этом духе.(п.а.п. 10 УРОНА КАЖДОЕ Е*?ННОЕ ДВИЖЕНИЕ, ЙО), разве он не мог бы ваншотнуть врага издали? А что, если бы он добавил еще атрибут ловкости? Он мог бы сменить профессию и стать Лучником, стрелять огненными стрелами, почему нет? А что если бы, ко всему прочему, он изучит разбойничьи яды? Насколько велика вероятность того, что скомбинировав физический, стихийный(магический) и отравляющий эффекты, он сможет повысить урон многократно?

И это только поверхностное размышление. Если бы он немного более организованно и серьезно изучил цепочки навыков, то определённо мог создать множество мощных комбинаций

Поскольку у него было множество вариантов для выбора, он ни в коем случае не должен делать поспешных и необдуманных выборов. Он должен войти в игру, и провести базовые, фундаментальные исследования.

В конце объяснения характеристик, так же было два сообщения. Один относился к добавлению атрибута, а другой конкретно, к сбору самих атрибутов.

Повышение Атрибута: начальное значение любых новых атрибутов персонажа приравнивается к 10.

Сбор Атрибутов: Атрибуты могут быть "добыты" конкретно у персонажей, когда ваши отношения улучшаются или в случае если статистика Харизмы подавляет аналогичную у другого персонажа. Так же они могут быть изучены путём прочтения книг. Чем более редкая книга - тем более редкий атрибут.

Так оно и есть. Он наконец-то понял, величайшее предназначение книг - сбор всевозможных драгоценных атрибутов!

В таком случае у него осталось всего две вещи. Первая, начать собирать обильное количество редких атрибутов, таких как Интеллект или Разум - то есть, те атрибуты, которые почти наверняка существуют(п.п, все помнят, что у него "Мудрость"?) Или те, о которых он только предположил, но вполне вероятно, что они

тоже существуют, в духе "Эфирной Формы" или подобные специфические атрибуты которые игнорируют физические атаки. Может быть даже атрибут типа "Х-Исходное", давайте назовём это Берсерком - это не было невозможным!

(п.п X-fold - еггг, х-кратность, а фолд-исходное значение хар-ки, если я думаю не правильно, пи(:?(е меня палками, я не знаю, что думать.)

Другая вещь, это наверное, стоит обратить внимание на систему уровней в игре.

В этой игре нет такого понятия, как уровень персонажа, потому логично, что повышение характеристик нельзя получить с помощью повышения уровня. В частности, теперь основным приоритетом стал поиск информации, которая поможет развить мои характеристики. Методы о которых он знал: завершение скрытых квестов, и конечно, было возможно что пилюля,

которую он добросовестно получил от Доктора Минг Цю могла повесить его очки статистики.

Помимо этих двух вариантов, лучше всего было бы, если бы он нашел способ стабильного пути для получения свободных к распределению очков характеристик. Это, пожалуй, было самым важным аспектом на поздних стадиях игры.

Объяснение Игрового Руководства о зелёной полосе прогресса окончились на этот моменте.

Юэ Цян задумался и кликнул, что бы перевернуть страницу: Не удивительно, что зелёная полоса растёт так медленно. Это было из-за большого числа независимых факторов. Ему было интересно, что произойдёт, когда зелёная полоса прогресса достигнет значения в 100%.

Думая, он перевернул на третью страницу.

Третья страница Игрового Руководства объясняла про красную полосу прогресса.

Здесь было куда меньше информации.

Красная полоса прогресса: представляет собой степень разгаданных тайн в Игре.

Красная полоса прогресса остановилась на 10%. Была всего одна строка текста, без каких-либо вспомогательных объяснений. Так же не было ничего, что можно передвинуть или как-нибудь контролировать. В отличии от предыдущих двух страниц, эта, третья страница была очень простой.

Под строкой с объяснениями есть еще кое-что.

1. Получен "Игровой Мануал"
2. Разблокирована первая "Катсцена"
3. Узнать о игровом наказании за смерть

Это были лишь три строки с текстом.

Юэ Цян уставился на экран и глубоко задумался.

Из слов " Степень Раскрытых Тайн", этот текст объяснял некоторые правды внутри игры. С самого начала, когда он вложил восемь очков в свою Харизму, когда она реализовалась в реальном мире, а позднее, анализируя и догадываясь, шаг за шагом, всё привело к тому, что он получил Игровой Мануал. Он узнал много полезной информации.

Однако, вся эта информация добавила лишь 10% от всех нераскрытых тайн.

Если бы он сделал заключение в перспективе, тогда раскрытые тайны сейчас, абсолютно несравнимы с тем, что всё еще под покровом темноты.

Юэ Цян, вспомнил что-то очень важное, пока читал второй и третий вариант.

Главная сюжетная линия!

Если его предположение верно, тогда квест-цепочка была такой: Помогите в защите Деревни Юэ->Защитите Юэ-> Появление Вражеского Генерала, это была основная цепочка. В конце-концов, даже появилась катсцена.

Рассуждая о показанном в видеоролике, Чао Ян - Босс задания - "Появление Вражеского Генерала" - это был тот, кто пытался убить его, но был встречен гигантским болтом, который направила Гонгшу Шаоян с помощью Гигантского Арбалета.

Юэ Цян знал о мощи Гигантского Арбалета. Размер древка был толще как минимум в три, а то и в четыре раза относительно нормальной стрелы. Даже обычный солдат, был бы глубоко ранен, просто задев ее, не говоря уже от прямого попадания. Даже Сержант Чао был почти убит от одного выстрела в пол-силы. Проще говоря, эта вещь могла забрать жизнь так же легко, как косить пшеницу.

Однако, Чао Ян фактически остановил этот болт всего двумя пальцами, как можно понять из катсцены.

(п.п, его просто унесло к е*?ням, но как я понял - не убило)

Насколько силён он был? Мог ли он быть отражением сложности - "Череп"?

Он не забыл, что процесс игры был "остановлен", после катсцены. В момент, когда он войдёт в игру, он не знал, попадёт ли он в безопасную зону или же столкнётся с опасным гигантским мечем большого Боса. Это была тайна...

Третий вариант, посмертное наказание, о котором он уже знал.

Он нажал на кнопку "Показать" один раз. Экран показал результат, о котором он думал уже долгое время, всего одно слово:

Смерть.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/1039/222975>